BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Adapun kesimpulan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Semangat belajar siswa ketergantungan game online cenderung rendah akibat dari sering timbulnya rasa bosan secara tiba-tiba yang membuat ingin pembejaran yang menyenangkan. Sehingga menjadikan game online sebagai pelarian dari belajar.
2. Pelaksanaan terapi Gestalt pada siswa "X" membuktikan adanya kecocokan dalam penggunaan terapi Gestalt. Siswa menjalani proses terapi secara teratur dengan tiga pertemuan untuk tahap awal dan satu pertemuan untuk tahap dua sampai tahap kelima.
3. Siswa yang mengalami ketergantungan pada game online semangat belajarnya lebih rendah sehingga konselor memberikan bantuan berupa terapi Gestalt yang membuktikan adanya kecocokan dan hasilnya adalah positif siswa dapat menanamkan tanggung jawab pada dirinya serta dapat mengatur waktu secara efisien hal ini dapat diketahui dari pernyataan langsung dari konseli dan kutipan hasil wawancara dengan guru kelas siswa "X".

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran

Sehubungan dengan selesainya penelitian yang dilakukan, dengan diajukan bebarapa saran yang berkaitan dengan hasil penelitian ini yang berguna bagi siswa, orantua, guru sekolah, dan peneliti lain.

1. Siswa X

Diharapkan dalam setiap aktifitasnya siswa X berusaha tetap menanamkan rasa tanggungjawab, kesadaran diri, memperbaiki penilaian yang negatif dalam dirinya degan peningkatan semangat belajar, mampu memberikan motivasi dalam diri, dan mampu mengendalikan diri dengan cerminan pemanfaatan waktu yang lebih baik lagi.

2. Orang tua dan Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi para orantua agar berusaha lebih memperhatikan kebiasaan anaknya dan berusaha lebih dekat untu memahami apa yang diinginkan anak agar terdapat control dan tidak cenderung berlebihan dalam memberikan apa yang diinginkan anak.

Peran guru yang diharapkan untuk membantu lebih ekstra peserta didik di sekolah terutama dengan pengembangan metode dan strategi dalam belajar agar setiap keunikan dari individu siswa dapat tersentu. Hal ini bahkan dapat lebih memudahkan guru untuk membuat siswa mengerti apa maksud dari materi ajar. Guru juga diharapkan tidak memberikan justifikasi pada siswa yang kurang mampu dengan pelajaran karena kemungkinan tingkat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemahaman siswa memang berbeda-beda jadi selain teguran pada murid guru bisa memulai introspeksi pada pengajaran dan pembelajaran yang diberikan.

3. Peneliti lain

Peneliti lain yang tertarik pada kajian ini dapat menindak lanjuti penelitian ini dengan menyempurnakan penelitian mengenai semangat belajar siswa ketergantungan game online baik melalui perspektif terapi Gestalt maupun terapi lainya yang sesuai . untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperbanyak data agar studi kasus ini semakin sempurna.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id