

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Layanan konseling kelompok efektif dalam mengurangi kecanduan mobile legends. Hasil ini dilihat dari hipotesis uji *Paired Sample T-test* menggunakan program *software SPSS Versi 25* yang menunjukkan nilai nilai Sig. (p) $0.00 < 0,05$, artinya H_a diterima dan H_o ditolak. Selain itu, berdasarkan hasil *Ngain* yang diperoleh tersebut termasuk pada kategori tinggi, sedangkan jika dilihat dari kategori tafsiran efektivitas *Ngain* berdasarkan presentase, maka diperoleh nilai sebesar 264% termasuk dalam kategori tafsiran efektif. Hal ini berarti bahwa penurunan kecanduan berada dalam kategori tinggi dan layanan konseling kelompok yang diberikan efektif untuk mengurangi kecanduan *mobile legends*. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan uji yang dilakukan bahwa layanan konseling kelompok efektif dalam mengurangi kecanduan *mobile legends*.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Peserta didik diharapkan dapat menjalankan komitmen untuk mengurangi bermain *game mobile legends* dengan sungguh-sungguh, agar dapat terhindar dari perilaku yang irrasional. Dan diperlukan keasadarn diri masing-masing untuk terus mengurangi kecanduan tersebut, dengan bantuan dari guru BK dan orang-orang di sekitarnya.

2. Guru BK diharapkan lebih memperhatikan lagi masalah-masalah yang dialami konseli sehingga dapat membuat program layanan BK yang lebih bervariasi dan mengembangkan teknik yang ada dalam konseling. Terdapat banyak teknik yang dapat diterapkan sesuai dengan permasalahan peserta didik.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk memperhatikan tata cara dan waktu pemberian layanan konseling kepada peserta didik, dan dapat mengembangkan lagi pendekatan dan layanan ini agar lebih kreatif dalam menggunakan teknik saat memberikan *treatment*.