

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang di lakukan tentang Manajemen kesiswaan dalam mengatasi dampak kecanduan *game online* di SMAN 1 Plosoklaten pada siswa kelas X dan Kelas XI sebagai berikut :

1. Manajemen Kesiswaan memiliki peranan penting untuk mencapai tujuan pendidikan. Salah satunya adalah mengatasi kecanduan *game Online*. Dalam manajemen kesiswaan juga ada berapa tahapan dalam mengatasi kecanduan *game online* contohnya, dengan melakukan POACE (Planning), (Organizing) ,(Actuating), (Controlling), dan (Evaluating).
 - a. Planning(Perencanaan) adalah Perencanaan manajemen kesiswaan adalah suatu pengembangan strategi yang di lakukan oleh kepala sekolah serta waka kesiswaan di suatu *sekolah*.planning juga awal untuk bisa mengatasi kecanduan *game online* dalam manajemen di suatu sekolah.
 - b. Organizing (Pergorganisasian) adalah proses membagi kerja ke dalam tugas-tugas kecil, membebankan tugas-tugas itu kepada orang sesuai dengan kemampuannya, dan mengalokasikan sumber daya, serta mengkoordinasikannya dalam rangka efektifitas pencapaian tujuan organisasi.misalnya : membagi semua pihak untuk mengatasi kecanduan mulai waka kesiswaan, guru bk,waka kurikulum, dan waka humas di sekolah tersebut.
 - c. Pelaksanaan (Actuating) adalah Proses penggerakan dalam mengatur peserta didik dari awal dengan baik. Misalnya Guru BK bisa melakukan tindakan yang bersifat preventif atau promotif lainnya, seperti misalnya melaksanakan layanan BK tentang

tips mengatasi dampak kecanduan game online . Hal inipun saya lakukan di sekolah saya di SMAN 1 Plosoklaten .Dalam pelaksanaanya itu guru bk juga berperan terhadap siswa yang kecanduan *game online* supaya lebih efektif dan efisien di suatu sekolah tersebut.

- d. Pengawasan (Controlling) adalah melaksanakan sesuatu kegiatan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya. Melalui pengawasan diharapkan penyimpangan dalam berbagai hal dapat dihindari sehingga tujuan dapat tercapai.
 - e. Evaluasi (Evaluating) adalah kegiatan terencana untuk mengukur, menilai, dan keberhasilan suatu program.
2. Penyebab bermain *game Online* pada siswa kelas X dan kelas XI di picu oleh adanya dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Penyebab dari faktor internal di sebabkan oleh dorongan dalam diri siswa untuk bermain *game online* rasa jenuh dan bosan. Penyebab faktor eksternal di sebabkan oleh lingkungan kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial yang baik dan kurang perhatian dari orang terdekat.

B. Saran

Dalam penelitian ini peneliti tidak bisa memberikan apa - apa dan juga memberikan arahan di SMAN 1 Plosoklaten, Sehingga peneliti hanya memberikan saran-saran yang mungkin bisa berguna di sekolah ini khususnya di dalam pihak sekolah bidang kesiswaan yang bisa mengatasi dan memberikan motivation serta pembinaan siswa Dan siswi dalam kecanduan bermain *game online* .Saat ini yang telah memberikan dampak buruk bagi pendidik dan siswa tersebut.

1. Agar pihak sekolah bisa memberikan motivasi dan meningkatkan pendidikan di SMAN 1 Plosoklaten dengan memonitoring siswa dalam bermain game online.

2. Kepada kepala sekolah, waka kesiswaan, guru dan staff tu saling gotong royong dan pengembangan suatu pendidikan yang lebih baik.
3. Lebih bisa mengoptimalkan dan meningkatkan pengawasan pada siswa di masa pandemi ini dengan belajar online maupun offline, Sehingga siswa tidak kecanduan game online.