

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data angket dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* memberikan dampak yang signifikan terhadap proses belajar dan hasil belajar siswa kelas V. Dampak tersebut mencakup berbagai aspek, yaitu: Pada aspek kecenderungan mengabaikan tugas sekolah ditemukan (55,83%), sebagian besar siswa menunjukkan perilaku lebih memprioritaskan bermain *game online* dibandingkan mengulang pembelajaran di rumah, memilih bermain *game* meskipun ada tugas sekolah, menunda waktu belajar dan memilih bermain daripada membaca materi pelajaran. Kondisi ini berpotensi menurunkan kualitas hasil belajar.

Dari aspek fisik dan psikologis menunjukkan (45%), aktivitas bermain *game online* yang berlebihan berdampak pada siswa mengantuk di sekolah. Selain itu, secara psikologis siswa mengalami kesulitan berkonsentrasi dan kehilangan fokus belajar setelah bermain *game*, sehingga proses penerimaan dan pemahaman materi pelajaran menjadi kurang optimal. Gangguan pada aspek fisik dan psikologis ini berimplikasi langsung terhadap menurunnya kesiapan dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Pada aspek motivasi dan hasil belajar terdapat (95,3%), mayoritas siswa menyatakan mengalami penurunan motivasi belajar akibat sering bermain *game online*. Penurunan motivasi tersebut ditunjukkan melalui perilaku malas mengerjakan tugas sekolah, siswa bosan belajar, lupa jadwal ulangan atau tugas, serta kesulitan memahami pelajaran. Dampaknya terlihat pada penurunan nilai

akademik dan rendahnya pencapaian peringkat kelas. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar sebagai faktor internal siswa sangat dipengaruhi oleh dampak bermain *game online* dan berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar.

Meskipun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan adanya dampak positif *game online* yakni sebesar (22,3%), meskipun dalam persentase yang lebih kecil. Dampak positif tersebut meliputi berkembangnya kemampuan berpikir cepat, pemecahan masalah, strategi dan pengambilan keputusan, kerja sama dengan teman, ketelitian, refleksi, serta meningkatnya motivasi siswa terhadap teknologi digital. Dampak positif ini terutama muncul apabila *game* dimainkan secara terkontrol dan tidak mengganggu kewajiban belajar siswa.

Namun, secara keseluruhan, dampak negatif *game online* terdapat (55%) lebih dominan dibandingkan dampak positif. Bermain *game online* secara berlebihan menyebabkan gangguan pada aspek siswa sering lupa waktu belajar, siswa menjadi cepat marah bila kalah dalam permainan, siswa mengalami gangguan tidur akibat terlalu lama, dan siswa merasa malas berinteraksi sosial di dunia nyata. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dari orang tua dan guru, pengendalian waktu bermain, serta pembiasaan manajemen waktu yang baik agar aktivitas bermain *game online* tidak menghambat perkembangan akademik, fisik, emosional, dan sosial siswa, melainkan dapat dimanfaatkan secara positif dan seimbang.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa, kepada siswa *game online* memang permainan yang sangat menghibur namun harus di perhatikan waktu penggunaan *game online* memiliki dampak besar bagi penggunaannya yang dilakukan secara berlebihan seperti penundaan dalam belajar, agar lebih memperhatikan waktu belajar dan hasil belajarnya.
2. Bagi Sekolah, kepada pihak sekolah diharapkan bisa memberikan edukasi terkait *game online* yang baik untuk membantu pembelajaran di sekolah.
3. Bagi Peneliti lainnya, kepada peneliti *game online* dapat berdampak besar bagi penggunaannya, hal ini dapat dipastikan dari lingkungannya dan kebiasaan buruknya dalam membagi waktunya sehari-hari, pastinya bila mana siswa bermain *game online* tanpa akan sadar batas waktu hal itu dapat dipastikan kurangnya waktu buat belajar dan akan berdampak buruk bagi pendidikannya.