

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diutarakan peneliti yang bersumber dari hasil observasi dan wawancara mengenai Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* dan Fenomena Game Online Terhadap Karakter Siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pola Penggunaan Gadget dan Fenomena Game Online terhadap Karakter Siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari mereka, baik untuk keperluan akademik maupun hiburan. Namun, penggunaan yang tidak terkontrol, terutama dalam bermain game online, dapat berdampak pada perkembangan karakter siswa. Dampak negatif yang ditemukan meliputi penurunan interaksi sosial, kurangnya kedisiplinan, serta kesulitan dalam mengatur waktu belajar. Sebaliknya, jika digunakan dengan bijak, gadget dan game online dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kerja sama tim
2. Fenomena Game Online dan Dampaknya terhadap Kemampuan Bersosialisasi serta Interaksi Siswa di Lingkungan yaitu Banyak siswa yang lebih nyaman berkomunikasi secara virtual dibandingkan secara langsung, yang menyebabkan menurunnya keterampilan komunikasi interpersonal. Selain itu, kecanduan game online dapat mengurangi

partisipasi siswa dalam kegiatan sosial dan ekstrakurikuler di sekolah. Namun, game online yang berbasis kerja sama tim dapat memberikan pengalaman dalam membangun koordinasi dan komunikasi jika dimainkan dengan kontrol yang baik.

3. Dampak Penggunaan Gadget dan Fenomena Game Online terhadap Karakter Siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian yaitu Dampak penggunaan gadget dan game online terhadap karakter siswa bersifat kompleks, mencakup aspek positif dan negatif. Dampak negatif meliputi menurunnya disiplin belajar, kurangnya interaksi sosial, serta kecanduan yang menyebabkan gangguan pola tidur dan penurunan prestasi akademik. Di sisi lain, dampak positifnya meliputi peningkatan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, serta adaptasi terhadap teknologi di era digital. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dari orang tua dan guru dalam mengontrol penggunaan gadget serta pemanfaatan game online sebagai media yang lebih edukatif dan produktif.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas tentang Analisis Dampak Penggunaan *Gadget* dan Fenomena Game Online Terhadap Karakter Siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa SMP Negeri 3 Sungai Tebelian

Siswa diharapkan dapat mengatur waktu penggunaan gadget dan bermain game online agar tidak mengganggu aktivitas akademik serta kehidupan sosial mereka. Selain itu, mereka perlu menyeimbangkan interaksi di dunia digital dengan komunikasi langsung agar tetap memiliki keterampilan sosial yang baik. Pemanfaatan teknologi dan game yang bersifat edukatif juga disarankan untuk mendukung proses belajar.

2. Bagi Guru

Guru memiliki peran penting dalam mengarahkan siswa agar menggunakan teknologi secara bijak dengan memanfaatkan game edukatif dalam pembelajaran. Selain itu, guru perlu memberikan pemahaman tentang dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget serta berperan aktif dalam mengawasi serta mengarahkan siswa dalam memanfaatkan teknologi dengan baik di lingkungan sekolah.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat menetapkan aturan yang jelas mengenai penggunaan gadget dan game online di lingkungan sekolah. Selain itu,

sekolah dapat menyediakan program atau kegiatan ekstrakurikuler yang menarik agar siswa lebih aktif berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya. Mengadakan seminar atau sosialisasi bagi siswa dan orang tua mengenai penggunaan teknologi yang sehat dan bertanggung jawab juga dapat membantu mengatasi dampak negatif penggunaan gadget.

4. Bagi Orang Tua

Orang tua memiliki peran utama dalam mengawasi dan mengontrol penggunaan gadget serta game online oleh anak-anak mereka. Diharapkan orang tua dapat menerapkan aturan yang jelas mengenai durasi penggunaan gadget serta mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dalam aktivitas sosial dan fisik. Selain itu, membangun komunikasi yang baik dengan anak mengenai manfaat dan risiko penggunaan teknologi akan membantu mereka lebih bijak dalam memanfaatkan gadget dan game online.

5. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai dampak penggunaan gadget dan game online terhadap berbagai aspek perkembangan siswa. Selain itu, pengembangan metode atau strategi yang efektif untuk mengatasi dampak negatif dari penggunaan teknologi di kalangan siswa sangat diperlukan. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai rekomendasi berbasis data bagi sekolah dan orang tua dalam mengelola penggunaan teknologi bagi siswa.