

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 Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Studi Kasus Kelas IV SD Negeri 09 Sintang maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dampak Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 09 Sintang yaitu dampak game online terhadap hasil belajar 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.
2. Faktor Yang Mempengaruhi Hubungan Antara Game Online Dengan Hasil Belajar Siswa yaitu faktor internal (yang berasal dari diri siswa) terlihat pada karakteristik psikologis dan kebiasaan individu siswa. Motivasi intrinsik yang rendah terhadap pembelajaran formal membuat siswa lebih tertarik pada stimulasi instan yang diberikan game online, di mana sistem reward berupa kenaikan level atau pujian dari teman tim memberikan kepuasan langsung

yang tidak mereka dapatkan dari proses belajar konvensional. Dan faktor eksternal (lingkungan sekitar), Faktor Eksternal juga mempengaruhi situasi melalui berbagai bentuk pengaruh lingkungan. Orang tua yang kurang memahami dampak game online atau terlalu permisif dalam memberikan akses gadget tanpa pengawasan menjadi pintu masuk masalah, sementara di sisi lain, ketiadaan alternatif kegiatan yang menarik di lingkungan sekitar membuat game online menjadi hiburan utama.

3. Strategi Yang Dilakukan Guru Untuk Mengurangi Dampak Negatif Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa yaitu guru melakukan pendekatan personal terhadap siswa yang kecanduan bermain game online dengan cara mengajak mereka berbicara, dan mendengarkan cerita keseharian mereka. Guru memberikan edukasi tentang bahaya kecanduan game online dengan memberikan pemahaman kepada siswa tentang dampak negatif game online. Dan strategi yang dilakukan guru untuk mengurangi dampak negatif game online yaitu membuka les tambahan setelah pulang sekolah. Program ini dirancang untuk memberikan kegiatan yang bermanfaat di luar jam sekolah, sehingga waktu yang biasanya digunakan siswa untuk bermain game online dapat dialihkan ke aktivitas belajar yang lebih produktif.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas tentang Analisis Dampak Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Studi Kasus Kelas IV SD Negeri 09 Sintang maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa SD Negeri 09 Sintang

Siswa diharapkan dapat mengatur waktu 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 bermain game online serta berperan aktif dalam mengarahkan siswa dalam memanfaatkan teknologi dengan baik dan bijak di rumah.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua memiliki peran utama dalam mengawasi dan mengontrol bermain game online oleh anak-anak mereka. Diharapkan orang tua dapat menerapkan aturan yang jelas mengenai durasi bermain game online di rumah 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.

4. Bagi Sekolah

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

5. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut mengenai dampak game online terhadap hasil belajar 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.