

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Analisis Dampak Game Online Terhadap Perilaku Belajar Siswa Kelas V MI Al-Ikhlas Setupatok Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon maka dapat penulis simpulkan sebagai berikut:

1. Faktor siswa kelas V MI Al-Ikhlas Setupatok Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon memainkan game online *free fire* adalah karena adanya kebebasan dalam memainkan *gadget*, kurangnya pengawasan dari orang tua, ajakan dari teman sebaya, dan faktor kesenangan siswa itu sendiri.
2. Dampak negatif dari bermain game online *free fire* terhadap perilaku belajar siswa kelas V MI Al-Ikhlas Setupatok Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon adalah kurangnya minat belajar, kurangnya minat membaca, tidak memiliki kesiapan saat menghadapi ujian, menimbulkan sifat yang tidak terpuji seperti pemarah, dan ketakutan berlebih saat kalah bermain game. Sedangkan dampak positif dari bermain game online adalah melatih motorik anak, melatih konsentrasi siswa, mengenalkan siswa kepada teknologi sejak dini, siswa mendapatkan hiburan sehingga dapat menimbulkan perasaan senang, serta dengan bermain game online siswa memiliki banyak teman.
3. Upaya yang dapat dilakukan oleh orang tua adalah melakukan pengawasan terhadap anak saat memainkan *gadget*, membatasi penggunaan *gadget*, mengajak anak melakukan aktivitas lain yang positif agar anak dapat melupakan game online, membuat suasana belajar di rumah yang menyenangkan dengan menggunakan berbagai metode, dan dibutuhkan kesabaran orang tua dalam menemani anak belajar. Sedangkan upaya yang dapat dilakukan guru dalam memperbaiki perilaku belajar siswa yang buruk adalah dengan menentukan media belajar dan metode belajar yang tepat sehingga siswa akan lebih berantusias dalam belajar di kelas.

B. Saran

1. Hendaknya siswa MI Al-Ikhlas Setupatok Kecamatan Mundu lebih selektif dalam memilih untuk bermain yang tidak hanya berfokus pada permainan itu saja melainkan juga dapat bersosialisasi terhadap lingkungannya sehingga berpengaruh positive bagi diri sendiri dan diharapkan ketika bermain game online tidak mengganggu aktivitas belajar.
2. Peneliti memberikan saran kepada Orang tua agar memberikan pengawasan terhadap anak dan menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dan anak sehingga anak menjadi lebih terbuka terhadap orang tua, dan berikan waktu yang baik kepada anak untuk bermain game online, dan tegaskan kepada anak untuk tidak bermain di luar waktu yang telah disepakati. Ini menunjukkan bahwa orang tua tidak melarang tetapi memberikan waktu sehingga mengajarkan anak untuk bertanggung jawab pada waktu yang dimilikinya.
3. Hendaknya guru di sekolah ikut pula berperan serta dalam membimbing siswa terutama banyak memberikan pengarahan dan pendidikan tentang kegunaan internet yang bukan hanya untuk bermain melainkan juga dapat memberikan berbagai informasi mengenai pengetahuan serta memberikan penjelasan bahwa siswa agar lebih mementingkan belajar daripada bermain game online.

