

BAB VI

KESIMPULAN & SARAN

A. Kesimpulan

1. Persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada pola pikir MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung

Sebagian peserta didik MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung setuju kalau *game online* menjadi salah satu faktor yang membuatnya tidak bisa fokus belajar. Sedangkan sebagian peserta didik lainnya tidak setuju dengan alasan bahwa *game online* bisa membuatnya semakin giat belajar dengan memperoleh pengetahuan-pengetahuan baru dari *game online*. Dan yang lainnya beranggapan ada atau tidak ada *game online* tidak ada pengaruh baginya. Untuk pentingnya penggunaan tergantung pada penggunanya sendiri. Termasuk pengguna aktif atau tidak. Bagi peserta didik pengguna aktif maka *game online* merupakan masalah yang urgen untuk dilakukan. Karena membantu proses pola pikir yang sedang berkembang dan adanya faktor ketergantungan yang membuatnya tidak bisa jauh. Ada dua kemungkinan bagi pengguna aktif bisa digunakan untuk perkembangan pola pikir belajarnya atau malah bisa membuat pola pikir belajarnya berkurang dikarenakan penggunaannya hanya untuk bermain. Akan tetapi jika pengguna tidak aktif maka tidak terlalu penting dilakukan sebab mereka hanya penasaran saja.

2. Persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada motivasi MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung

Mayoritas di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung masih memiliki motivasi belajar dari orang tuanya. Hanya sebagian kecil peserta didik memperoleh motivasi dari *game online*. Peserta didik tersebut tidak terlalu mendapat motivasi dari orang tuanya karena terlalu sibuk bekerja. Jadi belum terlalu penting penggunaan *game online* dalam perkembangan motivasi belajar peserta didik MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung. Kebanyakan yang memiliki intensitas pengguna tinggi hanya digunakan untuk bermain dan mencari pengetahuan baru. Tapi lebih banyak bermainnya daripada mencari pengetahuan baru.

3. Persepsi peserta didik tentang penggunaan game online pada perilaku sosial di MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung

Mayoritas peserta didik MI Nurul Islam Mirigambar Sumbergempol Tulungagung menganggap tidak terlalu penting untuk memiliki *account game online* dalam bersosialisasi dengan teman sebaya. Hal tersebut bukan menjadi faktor penentu untuk menjalin hubungan sosial dengan teman sebaya. Apabila bermain dengan teman sebaya tidak perlu memiliki *account game online*. Itu anggapan pengguna yang tidak aktif. Lain lagi dengan yang memiliki *account game online* dan menjadi pengguna aktif. Mereka berpendapat kalau mau berteman dan bersosialisasi dengan kelompoknya, anggotanya harus memiliki *account*

game online untuk memudahkan untuk berkomunikasi. Karena mereka ingin populer dikalangan teman yang lain. Perbedaannya tergantung pada penggunaannya kalau penggunaannya aktif (intensitas tinggi) berarti bisa menjadi sesuatu yang urgen jika penggunaannya tidak terlalu aktif (intensitas rendah) maka hal tersebut tidak terlalu urgen untuk digunakan.

B. Saran

Berdasarkan uraian dalam penelitian, berikut peneliti paparkan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan dan pengembangan dalam penelitian selanjutnya, sehingga dapat menghasilkan penelitian yang lebih sempurna sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun saran yang dapat peneliti berikan tentang hasil penelitian sebagaimana berikut :

1. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai persepsi peserta didik tentang penggunaan *game online* pada psikologi social siswa. Dapat dijadikan sebagai khasanah ilmu pengetahuan dalam penerapannya di kehidupan sehari-hari. Selain itu, juga sebagai kajian pemikiran tentang perkembangan peserta didik yang pastinya peneliti akan selalu bersinggungan langsung dengan permasalahan tersebut.

2. Bagi lembaga pendidikan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pembelajaran dan cermin atas fenomena yang ada di masyarakat mengenai dampak penggunaan *game online* dalam perkembangan peserta didik.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk menghimbau peserta didik mengenai penggunaan *game online* yang tidak berlebihan dan aman digunakan. Serta dapat dijadikan acuan untuk mengontrol kegiatan yang dilakukan peserta didik di rumah. Waktu yang dihabiskan di rumah lebih banyak daripada di sekolah. Selain itu sosialisasi kepada orang tua bisa memberikan motivasi kepada peserta didik agar tidak mengutamakan *game onlinenya*.

4. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengkonstruksikan penggunaan *game online* dalam perkembangan pola pikir, motivasi dan perilaku sosial peserta didik dengan teman sebayanya secara tidak berlebihan dan tidak mengganggu proses belajar serta sosialisai dengan temannya di sekolah.

5. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini mampu memberikan kontribusi dalam pertimbangan penggunaan *game online* yang tidak berlebihan serta manfaat apa yang dapat diberikan *game online* pada diri peserta didik.