

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengaruh *game online* terhadap kedisiplinan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MTsN 6 Karanganyar tahun pelajaran 2024/2025 tersebut terlihat dari beberapa aspek, yaitu menurunnya tingkat kehadiran siswa secara tepat waktu, berkurangnya fokus saat mengikuti pelajaran, rendahnya partisipasi aktif di kelas, serta kurangnya tanggung jawab dalam mengumpulkan tugas, khususnya dalam mata pelajaran PAI. Meskipun pihak sekolah dan guru telah melakukan berbagai upaya preventif seperti sosialisasi dampak *game online*, pembatasan penggunaan gadget, serta kerja sama orang tua, pelaksanaannya masih belum optimal dalam menekan perilaku siswa yang cenderung adiktif terhadap *game*. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang lebih konsisten, termasuk pembinaan karakter melalui nilai-nilai Islami, keteladanan guru, serta penguatan pengawasan di rumah dan di sekolah secara berkelanjutan.
2. Dampak dari pengaruh *game online* terhadap kedisiplinan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MTsN 6 Karanganyar tahun pelajaran 2024/2025 sebenarnya bervariasi, tergantung

pada sejauh mana siswa mampu mengatur waktu antara belajar dan bermain. Beberapa dampak positif yang dapat diperoleh antara lain adalah meningkatnya kemampuan berkonsentrasi, karena saat bermain, pemain dituntut untuk fokus dan menyusun strategi agar bisa menang, mirip keterampilan yang dibutuhkan saat belajar, seperti menyelesaikan soal matematika. Di sisi lain, *game online* dapat memupuk kemampuan bekerja sama, terutama dalam permainan yang berbasis tim, yang menuntut kekompakan demi mencapai tujuan bersama, sebagaimana kerja sama dalam tugas kelompok di sekolah. Tak hanya itu, kemampuan bersosialisasi siswa bisa berkembang karena *game online* memberikan ruang interaksi yang luas, baik secara langsung maupun tidak langsung, misalnya ketika mengikuti turnamen atau bergabung dalam komunitas pemain. Di sisi lain, bermain *game online* membawa sejumlah dampak negatif bagi perilaku sosial siswa. Salah satunya adalah munculnya kecanduan akibat penggunaan waktu yang berlebihan, yang dipicu oleh fitur-fitur menarik dalam *game* dan dorongan untuk terus menang. Hal ini sering membuat siswa lupa waktu hingga akhirnya ketagihan. Hal ini terlihat dari perilaku siswa dapat berubah, seperti munculnya kebiasaan berkata kasar saat merasa kesal karena kalah dalam permainan. Jika tidak diawasi, perilaku ini bisa berkembang menjadi kebiasaan buruk. Tidak jarang muncul sikap pembangkangan, misalnya ketika siswa mengabaikan perintah orang tua karena terlalu asyik bermain, yang kemudian berdampak pada terganggunya aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, peran

orang tua dan guru sangat penting dalam memberikan arahan dan batasan yang tepat.

B. Implikasi

Penelitian ini memiliki implikasi penting dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan bermain *game online* yang tidak terkontrol dapat melemahkan kedisiplinan belajar siswa. Implikasi ini menegaskan bahwa pembinaan karakter, khususnya kedisiplinan, harus menjadi perhatian utama dalam proses pendidikan, terlebih dalam pelajaran PAI yang bertujuan membentuk *akhlakul karimah*. Kemudian atas dasar temuan ini menunjukkan pentingnya sinergi antara guru, sekolah, dan orang tua dalam mengawasi penggunaan teknologi oleh siswa agar tidak mengganggu tanggung jawab akademik dan spiritual mereka

C. Saran-Saran

1. Untuk Sekolah

Sekolah perlu memperketat pengawasan terhadap penggunaan gadget di lingkungan sekolah dan memperkuat aturan yang terkait masalah kedisiplinan siswa. Lebih lanjut, program pembinaan karakter yang terintegrasi dalam kegiatan keagamaan perlu terus ditingkatkan agar siswa terbiasa menerapkan nilai-nilai Islami pada kehidupan sehari-hari.

2. Untuk Guru PAI

Guru PAI diharapkan lebih aktif dalam mengaitkan materi pelajaran terhadap realitas kehidupan siswa, termasuk isu penggunaan teknologi dan *game online*. Strategi pembelajaran berbasis keteladanan, kisah Islami, serta kesepakatan kelas tentang manajemen waktu perlu terus digunakan dan dievaluasi efektivitasnya secara berkala.

3. Untuk Orang Tua

Orang tua diharapkan lebih terlibat dalam mengawasi dan membimbing anak-anak dalam menggunakan gadget di rumah. Pembatasan waktu bermain *game* serta dorongan untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar dan keagamaan sangat dibutuhkan agar pengaruh negatif *game online* dapat ditekan.

4. Untuk Siswa

Siswa diharapkan dapat menyadari pentingnya mengatur waktu secara bijak dan menjadikan nilai-nilai disiplin sebagai bagian dari kehidupan mereka, sebagaimana diajarkan dalam Pendidikan Agama Islam. Bermain *game* boleh dilakukan secara wajar, tanpa harus mengabaikan tanggung jawab sebagai pelajar.