

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap peserta didik kelas VII dan VIII di SMP Negeri 6 Pariaman, dapat disimpulkan bahwa keterlibatan bermain game online tidak berpengaruh signifikan secara statistik terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari taraf yang telah ditentukan, sehingga keterlibatan bermain game online tidak cukup kuat untuk dinyatakan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.

Walaupun demikian, hasil analisis tetap memperlihatkan arah hubungan yang negatif. Artinya, semakin tinggi keterlibatan peserta didik dalam bermain game online, maka prestasi belajar mereka cenderung lebih rendah. Sebaliknya, semakin rendah keterlibatan peserta didik dalam bermain game online, maka prestasi belajar yang mereka capai cenderung lebih baik. Dengan demikian, meskipun tidak terbukti signifikan secara statistik, kecenderungan hubungan negatif ini tetap perlu mendapat perhatian.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa keterlibatan bermain game online bukanlah satu-satunya faktor yang menentukan tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik. Masih terdapat faktor-faktor lain di

luar penelitian ini yang dapat memengaruhi pencapaian akademik, seperti lingkungan belajar, dukungan keluarga, motivasi, maupun kualitas pembelajaran di sekolah. Oleh sebab itu, keterlibatan bermain game online hanya menjadi salah satu faktor yang memberikan kontribusi tertentu terhadap hasil belajar, namun tidak secara mutlak menentukan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa meskipun keterlibatan bermain game online tidak berpengaruh signifikan, hubungan negatif yang terbentuk tetap sejalan dengan kecenderungan umum bahwa semakin besar keterlibatan peserta didik dalam aktivitas tersebut, maka semakin menurun pula hasil belajar yang dicapai. Oleh karena itu, sekolah, guru, dan orang tua tetap perlu memberikan perhatian khusus dalam membimbing peserta didik agar mampu mengendalikan keterlibatannya dalam bermain game online. Upaya pengawasan dan pendampingan yang tepat diharapkan dapat membantu peserta didik menggunakan waktu secara lebih seimbang antara bermain game dan belajar, sehingga hasil belajar mereka tetap dapat terjaga dengan baik.

B. Saran

Dengan mempertimbangkan hasil-hasil yang telah dicapai dalam penelitian ini serta uraian kesimpulan yang telah disampaikan sebelumnya, maka pada bagian penutup ini dirasa perlu untuk memberikan beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan maupun

masukannya konstruktif bagi pihak-pihak yang secara langsung maupun tidak langsung berkaitan dengan topik dan pelaksanaan penelitian ini, yaitu:

1. Bagi Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, diharapkan tidak hanya menyampaikan materi secara teoritis, tetapi juga memberikan arahan dan teladan dalam membimbing peserta didik agar mampu mengendalikan diri dari dampak negatif game online. Guru sebaiknya menggunakan pendekatan yang reflektif dan kontekstual, sehingga nilai-nilai religius dapat lebih mudah dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Bagi Pihak Sekolah dan Lembaga Pendidikan, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merancang program pembinaan karakter dan pengendalian penggunaan teknologi digital di kalangan peserta didik. Kerja sama yang sinergis antara guru PAI, wali kelas, guru BK, dan orang tua diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang religius, kondusif, dan berakarakter.
3. Bagi Peserta Didik, diharapkan mampu mengatur waktu dengan baik antara belajar dan bermain game online. Kesadaran pribadi untuk menjadikan pembelajaran sebagai prioritas utama harus terus ditanamkan, sehingga game online tidak menjadi penghalang dalam meraih prestasi dan pengembangan diri.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan dapat memperluas lingkup penelitian dengan menambahkan variabel lain, seperti peran keluarga, pengaruh teman sebaya, jenis game yang dimainkan, maupun keterlibatan penggunaan media sosial. Hal ini bertujuan untuk memperoleh

gambaran yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik.



DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. N., Hakim, L., & Hera, T. (2022). *Analisis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, Vol. 4 No 4, hal. 1754-1760.
- Ariantoro, T. R. (2016). *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*. *JUTIM, Jurnal Teknik Informatika Musirawas*, Vol. 1 No 1, hal. 1-10.
- Budhiman, A., & Purnomo, H. (2022). *Pengaruh Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Di SD*. *Khazanah Pendidikan*, Vol. 16 No 2, hal. 99-103.
- Cahyani, A., & Friyatmi, F. (2025). Pengaruh kecanduan bermain game online terhadap prestasi akademik peserta didik. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 45–52.
- Cahyani, H. D., & Friyatmi, F. (2025). *Pengaruh kecanduan bermain game online terhadap prestasi akademik melalui konsentrasi belajar*. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(6), 5867–5872.
- Firdaus, Y. et al. (2018). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Peserta didik Pengguna Game Online*. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*, 3(Manajemen Aset Bagi Optimalisasi Pengelolaan Aset Tetap), 40–51.
- Fitriani, S. (2023). Hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar peserta didik SMA. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 12(1), 15–22.
- Gilbert Luis Ondang, Benedicta J. Moku & Shirley Y. V. I. Goni. (2020). *Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahapeserta didik Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat*, *Jurnal Holistik*, Vol. 13 No. 2, h. 1-15
- Haidar, W. H., & Antika, E. R. (2022). *Prestasi Akademik Peserta didik Ditinjau Dari Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends*. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(3),
- Handayani, S., & Prasetyo, B. (2018). *Dampak game online terhadap keterampilan sosial peserta didik*. *Jurnal Kesehatan Mental*, Vol. 6 No 2, hal. 112-125.
- Ika Kurniawati & Heru Purnomo, *Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik SD*. (2021). *Jurnal PGSD Stkip PGRI Banjarmasin*, Vol. 3 No. 1, h. 74-81

- Irmawati, Firdaus W Suhaeb. (2019). *Dampak Bermain Game Online pada Hasil belajar Di SMAN 12 Makassar*. Jurnal sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM hal. 95-99.
- Iwan Ridwan Yusup, dkk., (2021). *Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta didik SMP*, Jurnal Education, Vol. 7 No. 1, h. 36-39
- Kumar, A., Dodda, S., Kamuni, N., & Vuppalapati, V. S. M. (2024). *The Emotional Impact of Game Duration: A Framework for Understanding Player Emotions in Extended Gameplay Sessions*. ArXiv.
- Masfiah, S., & Putri, R. V. (2019). *Gambaran Motivasi Belajar Peserta didik Yang Kecanduan Game Online*. Fokus Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan, Vol. 2 No 1, hal. 1-8.
- Nasution, R., Siregar, I., & Lubis, F. (2021). *Pengaruh game online berkonten kekerasan terhadap perilaku agresif peserta didik*. Antologi Psikologi, Vol 15 No 1, hal. 78-92.
- Ningrum, E. P., & Cahyono, R. (2022). Hubungan Self-Control dengan Keterlibatan Bermain Game Online pada Remaja Akhir. *Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental*, Vol. 2 No. 1, hlm. 693–703.
- Nunik Istikomah, M. Yusuf Setya Wardana & Henry Januar Saputra. (2021). *Analisis Dampak Game Online Terhadap Aspek Kehidupan Sosial pada Peserta didik Kelas V SDN 07 Kendaldoyong Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang*, Jurnal Guru Kita, Vol. No. 62, h. 19-27
- Nurohman. (2021). *Penggunaan Aplikasi Fun Quiz (Quiziz) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 11 Bangsa Bantul*. Prosiding Seminar Nasional, 46–54.
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). *Pengaruh game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar peserta didik SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo*. Bosowa Journal of Education, Vol. 1 No 2, hal. 65-70.
- Ramadhan, M., & Halimatussa'diah. (2023). *Pengaruh keterlibatan bermain game online terhadap prestasi belajar mahasiswa peserta didik PAI Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*. Jurnal 9 (1).
- Saiful, *Peningkatan Kompetensi Guru*, (Purbalingga: Eureka Media Aksar, 2021), h. 83
- Salma, T., Nuraini, P., Thohiroh, S. Z. A., & Minarsi, M. (2024). *Pengaruh Lingkungan Pergaulan: Studi Mendalam tentang Peran Teman Sebaya dalam Adiksi Game Online*. Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 8 No. 3, hlm. 44137–44142.

- Samsudin, Robandi, B., & Halimah, S. (2022). *Dampak game online terhadap konsentrasi dan hasil belajar siswa di kelas*. Jurnal Pendidikan Dasar (PENDAS), 10 (1).
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrani, R. (2015). *Ketergantungan Online Game dan Penanganannya*. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling, Vol. 1 No 1, hal. 84-92.
- Wijaya, E., Setiawan, A., & Dewi, R. (2020). *Hubungan penggunaan game online dengan gangguan tidur pada remaja*. Jurnal Psikologi Klinis, Vol. 12 No 3, hal. 200-215.
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). *Perbedaan Individu Dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran*. Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, Vol. 2 No 2, hal. 259–265.