

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan *Game Online* Terhadap Pembentukan Karakter Tanggung Jawab Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Gunung Talang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, diperoleh bahwa tingkat penggunaan game online pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Gunung Talang berada pada kategori tinggi. Sementara itu, tingkat karakter tanggung jawab Peserta didik berada pada kategori sedang. Hal ini ditunjukkan dari hasil angket yang memperlihatkan bahwa masih terdapat Peserta didik yang kurang disiplin dalam mengerjakan tugas, kurang patuh terhadap tata tertib sekolah, serta belum optimal dalam membantu orang tua di rumah. Data tersebut mengindikasikan adanya kecenderungan bahwa semakin sering peserta didik bermain game online, maka semakin berkurang perhatian mereka terhadap tanggung jawab yang dimiliki.
2. Selain itu, berdasarkan uji analisis regresi diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan game online terhadap karakter tanggung jawab peserta didik. Besarnya kontribusi pengaruh yang ditunjukkan melalui nilai koefisien determinasi adalah sebesar **52,1%**, yang berarti penggunaan game online memberikan pengaruh sebesar 52,1% terhadap rendahnya tingkat tanggung

jawab peserta didik, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan game online, maka semakin menurun tingkat tanggung jawab peserta didik baik di sekolah maupun di lingkungan keluarga.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan mampu mengatur waktu dengan baik antara bermain Game Online dan melaksanakan kewajiban sebagai pelajar maupun sebagai anak di rumah. peserta didik juga diharapkan lebih meningkatkan kesadaran akan pentingnya karakter tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan lebih memperhatikan dan mengawasi penggunaan handphone serta durasi bermain Game Online anak di rumah. Orang tua juga perlu memberikan batasan waktu bermain dan membimbing anak agar lebih disiplin dalam belajar dan membantu pekerjaan rumah.

3. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memberikan pembinaan karakter tanggung jawab kepada peserta didik melalui kegiatan pembelajaran maupun kegiatan sekolah lainnya. Guru juga perlu memberikan pengawasan

terhadap penggunaan handphone di lingkungan sekolah agar Peserta didik tidak bermain game saat proses belajar berlangsung.

4. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan mampu membuat aturan yang lebih tegas terkait penggunaan handphone dan Game Online di lingkungan sekolah serta meningkatkan program pendidikan karakter agar peserta didik memiliki sikap disiplin dan tanggung jawab yang lebih baik.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian inidengan meneliti faktor lain yang memengaruhi karakter tanggung jawab peserta didik, serta menggunakan metode penelitian yang lebih luas agar memperoleh hasil yang lebih mendalam dan akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd. Basysyar. 2018 *“Pengaruh Game Online Terhadap Karakter Kekerasan Dan Tingkat Kenakalan Peserta Didik Di SMA Negeri 11 Sinjai Selatan”*, (Skripsi: Institut Agama Islam (IAI) Muhammadiyah Sinjai).
- Abdullah Munir, 2010 *“Pendidikan Karakter”*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Mandiri, 2),
- Abudin Nata. 2023. *Akhlak Tasawuf Dan Akhlak Mulia* (Jakarta: Rajawali Press).
- Agus Zainal Fitri.2014. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Dan Etika Di Sekolah*. (Yogyakarta: Arruz Media).
- Anas Salahudin. 2023. *Pendidikan Karakter Berbasis Agama & Budaya Bangsa*, (Bandung: Pustaka Setia)
- Anas Sudijono .2018. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers).
- Asnawi, H. (2015). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kel. Bongki, Kec. Sinjai Utara. STAI Muhammadiyah Sinjai
- Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. 2020. *“Research-Based Character Education”*. *The Annals Of The American Academy Of Political And Social Science*.
- Burhan Bungin. 2017 *Metodologi Penelitian: Komunikasi, Ekonomi, Dan Kebijakan*. (Jakarta: Kencana,)
- Dewa Putu Eskasasnanda.2017. *“Causes And Effect Of Online Video Game Playing Among Junior-Senior High School Students In Malang East Java.”* *Komunitas: International Journal Of Indonesian Society And Culture* 9,2.
- D. Mulyasa , 2017. *Pengembangan Dan Implrmentasi Kurikulum 2013*, (Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fanizat, Al. 2021. *Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Sosial Peserta didik Kelas III Di SDN 001 Sejangat Kabupaten Bengkalis*. Skripsi Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
- Furqan. 2020. *Model Komunikasi MahaPeserta didik Pemain Game Game Online Free Fire. Skripsi Tidak Diterbitkan*. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Harahap, H. S., & Ramadan, H. Z. (2021). *Pengaruh Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*. Vol.5, No.
- Helmawati, 2017 *“Pendidikan Karakter Sehari-hari”*(Bandung: Remaja Rosdakarya,

- John M. Echols Dan Hasan Shadily, *English Indonesia Dictionary*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama), 360.
- Kamaruddin SA. 2019,” *Character Education And Students Social Behavior*”, Journal Of Education And Learning.
- Kholishuddin Kholishuddin and Moh. Hudal Hafid Ilmi, “*Implementation of Manhaj Maqāṣidī Bin Bayah in Understanding Hadith (Fiqh Ḥadīṣ)*,” Nabawi: Journal of Hadith Studies 4, no. 1 (2023): 45–81, <https://doi.org/10.55987/njhs.v4i1.63>.
- Mahmud. 2016 *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Pustaka Setia).
- Maida Laini. 2020 “*Implementasi Pemanfaatan Game Online dalam penanaman karakter peduli sosial Peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas SMAN 1 SELUMA*” Program studi pendidikan agama islam fakultas tarbiyah dan keguruan dan tadaris institute agama islam negeri (IAIN) Bengkulu .
- Masnur Muslich. 2020 *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*, (Jakarta: Bumi Aksara,).
- Masya And Candra. 2016. “*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran*.”
- Melati Et Al. (2021). *Analisis Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Peserta didik Sekolah Dasar Pada Masa Pembelajaran Daring*. Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol. 3, No.5,
- Mondry. (2008). *Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik*. Malang: Ghalia Indonesia.
- Muchlas Samani & Hariyanto, 2018. *Konsep Dan Model Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya).
- Muhammad Iqbal Febri Ramadani ,2018 “*Penarikan Diri Dalam Game Online*”, (Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta)
- M. Romli, Asep Syamsul. 2012. *Jurnalistik Online: Panduan Praktis Mengelola Media Online* (Bandung, Nuansa Cendekia,
- Muwafik Saleh, 2018 . *Membangun Karakter dengan Hati Nurani: Pendidikan Karakter untuk Generasi Bangsa*. Jakarta : Erlangga.
- Najib Sultan, 2010 “*Pendidikan Berbasis Karakter*”, *Sinergi antara Sekolah dan Rumah dalam Membentuk Karakter Anak*, (Surabaya: Jaring Pena Jawa Pos Group,),

- Nana Syaodih Sukmadinata, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)
- Nurlaela And Sangkala Ibsik. 2017 “Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur,” No. 1.
- Nuzulia Risma Yani .2022. *Pengaruh Game Online Terhadap Karakter Tanggung Jawab Peserta didik Kelas Iv Di Sd Negeri 1 Pringgasela Timur*. universitas hamzanwadi.
- Putri Rachmadyanti, 2017 “Penguat Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal”, Surabaya: , JPSP Vol. 3, No. 2, 203
- Reksiana, 2018 “Kerancuan Istilah Karakter, Akhlak, Moral dan Etika”, Jurnal THAQAFIYYAT, Vol. 19, No.1, Juni
- Samantha Walters. 2020. “Character Education: A Literature Review.” *Temescal Associates*
- Shihab, M. Q. (2016). *Yang Hilang Dari Kita Akhlak*. Jakarta: Lentera Hati.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta . Ikapi.
- Sutja, dkk. 2017. *Penulisan Skripsi untuk Prodi Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Wahana Resolusi.
- Syamsul Kurniawan, 2017 “Pendidikan Karakter dalam Islam Pemikiran Al-Ghazali Tentang Pendidikan Karakter Anak Berbasis Akhlaq Al-Karimah”, Tadrib, Vol. 3, No. 2, Desember
- Lickona, Thomas. *Mendidik untuk Membentuk Karakter: Bagaimana Sekolah Dapat Mengajarkan Sikap Hormat dan Tanggung Jawab*. Jakarta: Bumi Aksara, 2019.
- Wadu, A. B., Samawati, & Ladamay, I. (2020). *Penerapan Nilai Kerja Keras Dan Tanggung Jawab Dalam Ekstrakurikuler Pramuka Di Sekolah Dasar*. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar. Vol.4, No.1
- Wakhidatul Khasanah, 2019 “Peranan Remaja Masjid Ar-Rahman dalam Pembentukan Karakter Remaja yang Religius di Desa Waekasar Kecamatan Waeapo Kabupaten Buru” Ambon: k u t t a b , Vol.1, No.1, Januari
- Widodo, M. B. P. Et Al. (2023). *Societyy 5.0 Pembelajaran IPS*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Widodo, S. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. Pangkal Pinang: Seince Teehno.
- Yosua Falentino Rompas. 2023. “Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan MahaPeserta didik Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi”, Jurnal Ilmiah Society, Vol.3 No.1,

- Yulia ,dkk .2024 *analisis pengaruh Game Online free fire terhadap karakter disiplin ,tanggung jawab dan peduli sosial Peserta didik kelas v snd 184 pekanbaru:jurnal pendidikan sosial humaniora. jul.3 No4*
- Yuniarti, B. K. (2020). *Analisis kecanduan Game Online terhadap karakter tanggung jawab dan minat belajar Peserta didik dimasa pandemi covid 19 SD Negeri 1 Masbagik Selatan tahun ajaran 2020/2021. Disertai dipublikasikan. Selong: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Hamzawandi.*
- Yunus & Hamid. 2021. *Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Peserta didik SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo The Effect Of Online Games On Learning Motivation And Learning Achievement Of Students In SD Pammana District Wajo Regency. 1(20).*

