

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Peran Guru dalam Mengurangi Dampak Negatif Kecanduan *Game Online Free Fire* pada Siswa Sekolah Dasar, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Peran Guru dalam Mengurangi Dampak Kecanduan Game Online Free Fire

Guru berperan penting dalam mengatasi permasalahan ini dengan beberapa strategi, antara lain :

- a. Penyisipan pesan moral dalam pembelajaran agar siswa memahami bahaya kecanduan game.
- b. Pemeriksaan mendadak terhadap barang elektronik untuk mencegah siswa bermain game di sekolah.
- c. Kerja sama dengan orang tua melalui komunikasi intensif untuk membatasi dan mengawasi penggunaan gawai di rumah.
- d. Pengarahan ke kegiatan ekstrakurikuler yang bermanfaat untuk mengalihkan perhatian siswa dari game.
- e. Pemberian motivasi dan penghargaan bagi siswa yang berhasil mengurangi intensitas bermain game.
- f. Kolaborasi Guru dan Orang Tua Upaya guru akan lebih efektif apabila didukung penuh oleh orang tua. Sinergi antara sekolah dan keluarga terbukti mampu menekan kecanduan game online pada siswa.

2. Dampak Negatif Kecanduan Game Online Free Fire

Kecanduan game Free Fire memberikan dampak negatif pada siswa kelas V SDN Dawuhan 03, yang terlihat pada beberapa aspek:

- a. Akademik: siswa mengalami penurunan konsentrasi, prestasi belajar menurun, dan sering melalaikan tugas.
- b. Sosial: siswa lebih senang menyendiri, kurang bersosialisasi dengan teman sebaya, serta menunjukkan perilaku agresif.
- c. Psikologis: muncul emosi yang tidak terkendali, mudah marah, cemas, dan gelisah saat tidak bermain game.
- d. Fisik: terganggu pola tidur, cepat lelah, sakit mata, dan kurangnya aktivitas fisik

B. Saran

Berdasarkan temuan dan kesimpulan dalam penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak terkait agar hasil penelitian ini dapat diterapkan secara maksimal dan berkelanjutan:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat terus meningkatkan kepekaan terhadap perubahan perilaku siswa yang berkaitan dengan penggunaan game online. Diperlukan adanya pembinaan dan pelatihan berkelanjutan bagi guru mengenai literasi digital dan strategi pedagogis untuk mengatasi kecanduan game. Guru juga diharapkan mampu membangun pendekatan yang humanis

dan persuasif dalam membimbing siswa, serta lebih proaktif dalam menjalin komunikasi yang intensif dengan orang tua.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah perlu menyusun program kebijakan literasi digital secara komprehensif, yang tidak hanya membahas manfaat teknologi, tetapi juga risiko-risikonya, termasuk kecanduan game. Selain itu, sekolah disarankan untuk menyediakan sarana dan program kegiatan alternatif yang dapat menjadi wadah penyaluran energi dan kreativitas siswa, seperti klub olahraga, seni, keterampilan, dan kegiatan keagamaan. Evaluasi rutin terhadap perilaku siswa juga penting dilakukan sebagai bagian dari sistem pembinaan karakter.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat lebih aktif dalam mendampingi anak-anak dalam menggunakan perangkat digital di rumah. Penerapan pola asuh yang seimbang antara kasih sayang dan kontrol akan membantu anak lebih terarah dalam menggunakan waktu. Orang tua juga disarankan untuk tidak hanya memberikan larangan, tetapi juga menawarkan kegiatan alternatif yang menarik, seperti kegiatan luar ruangan bersama keluarga atau pelatihan keterampilan yang sesuai dengan minat anak.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup yang sempit, yaitu hanya pada satu sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti

selanjutnya disarankan untuk mengembangkan kajian dengan pendekatan kuantitatif atau mixed method, serta memperluas lokasi penelitian agar memperoleh hasil yang lebih general dan komprehensif. Kajian lanjutan juga dapat difokuskan pada peran orang tua, teman sebaya, atau kebijakan sekolah dalam menangani kecanduan game online