

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan *game digital* terhadap sikap religius siswa di SDN 199 Bengkulu Utara maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game digital* telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari siswa SDN 199 Bengkulu Utara. Siswa memainkan *game digital* sebagai sarana hiburan dan mengisi waktu luang. Penggunaan *game digital* memberikan dampak positif, seperti meningkatkan kemampuan berpikir strategis, kerja sama, kemampuan memecahkan masalah, dan keterampilan dalam menggunakan teknologi. Namun, jika digunakan secara berlebihan, *game digital* dapat berdampak negatif terhadap sikap religius siswa, seperti menunda salat, berkurangnya minat mengaji, kurang fokus dalam kegiatan keagamaan, serta menurunnya kedisiplinan dalam beribadah. Meskipun demikian, sebagian siswa mampu mengatur waktu bermain sehingga tetap dapat menjalankan kewajiban agama dengan baik. Oleh karena itu, penggunaan *game digital* perlu disertai pengawasan dan pendampingan dari orang tua serta guru agar anak

dapat memanfaatkan *game* secara bijaksana tanpa mengabaikan kewajiban agamanya.

2. Sikap religius siswa SDN 199 Bengkulu Utara dalam penggunaan *game digital* dapat diketahui: sebagian siswa tetap mampu menjalankan salat tepat waktu, mengaji, berdoa, dan berperilaku sopan meskipun aktif bermain *game*. Namun, sebagian siswa lainnya mengalami penurunan sikap religius, seperti menunda salat, berkurangnya minat mengaji, kurang fokus dalam kegiatan keagamaan, dan lebih mengutamakan bermain *game* dari pada menjalankan ibadah. Oleh karena itu, sikap religius siswa dipengaruhi oleh kemampuan mengatur waktu bermain serta peran orang tua dan guru dalam memberikan pengawasan, pendampingan, dan pembiasaan nilai-nilai religius agar penggunaan *game digital* tidak mengganggu pelaksanaan kewajiban agama.

B. Saran

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

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat menggunakan *game digital* secara bijaksana dan tidak bermain secara berlebihan. Siswa juga diharapkan mampu mengatur waktu dengan baik sehingga kegiatan bermain *game* tidak mengganggu kewajiban seperti belajar, sholat, dan mengaji.

2. Bagi Guru

Peran guru dan orang tua sangat penting dalam membentuk sikap religius siswa. Guru diharapkan dapat terus memberikan pembinaan dan bimbingan kepada siswa mengenai penggunaan teknologi secara positif. Guru juga perlu memberikan penguatan nilai-nilai religius kepada siswa melalui kegiatan pembelajaran dan pembiasaan yang dilakukan di sekolah. Guru di sekolah selalu memberikan pembinaan melalui kegiatan pembelajaran agama, pembiasaan berdoa, serta memberikan nasihat kepada siswa agar memiliki perilaku yang baik.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat memberikan pengawasan yang lebih baik terhadap penggunaan handphone oleh anak. Selain itu, orang tua juga perlu membatasi waktu bermain *game* serta mengingatkan anak untuk tetap melaksanakan kegiatan belajar dan ibadah.

4. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat meningkatkan kegiatan pembinaan karakter dan kegiatan religius yang dapat membentuk sikap dan perilaku siswa menjadi lebih baik, sehingga siswa mampu menggunakan teknologi secara bijaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Hening and Others. (2021). Sosiologi Dampak Positif dan Negatif Game Online Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 2, No, 89–95.*
- Ahmad Nico Suryanto. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar. *Jurnal FISIB, Vol. 2, No, 1.*
- Ahmad Tafsir. (2022). *Ilmu Pendidikan Islami.*
- Ahmad Zayad. (2020). *Pendidikan Karakter.*
- Arnild Augina Mekarisce. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat, 12, NO.1.*
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *Pengaruh Religiusitas, Budaya Usaha, Motivasi Afiliasi, Kepribadian Ekstraversi Dan Kelas Sosial Terhadap Keputusan Masyarakat Menjadi Nasabah Pada Bank Riau Kepri Syariah Tembilahan Tembilahan Kota Disertasi.* 167–186.
- Emy Yunita. (2019). *Positif Negatif Game Online.*
- Fitri, N., & Maulana, R. (2021). Fenomenologi dalam penelitian

- kualitatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol.10, No, 123–130.*
- Fitriana. (2020). Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Agama Anak. *Jurnal Pendidikan Islam, Vol.5, No., 134.*
- Hasanah. (2022). Fenomena Malas Mengaji di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Agama, Vol.8, No., 77.*
- Hidayat, R.,& Wulandari, I. (2021). Dampak Game Online terhadap Perilaku Religius Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Islami, Vol.9, No., 77–84.*J.P. Chaplin. (2021). *Kamus Lengkap Psikologi.*
- Jalaluddin. (2021). *Psikologi Agama: Memahami Perilaku Keagamaan dengan Pendekatan Psikologi.*
- John W Cresswell. (2018). *Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches.*
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2020). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa : Pedoman Sekolah.*
- M. Ngalim Purwanto. (2022). *Psikologi Pendidikan.*
- Mertika and Dewi Mariana. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research, Vol. 3, No, 99.*
- Miles, M.B., Huberman, A.M.,& Saldana, J. (2020). *Qualitative Dara Analysis: A Methods Sourcebook.*

- Nursanjaya. (2021). Memahami Prosedur Penelitian Kualitatif: Panduan Praktis Untuk Memudahkan Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 4, No 1, 126.
- Putri,D.A.,& Santoso, F. (2020). Pentingnya Dokumentasi dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmu Informasi Dan Perpustakaan*, Vol. 5, No, 45–50.
- Rahayu, N. (2021). Metode Observasi dalam Penelitian Pendidikan Anak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.7, No., 212–219.
- Rahmawati, D. (2021). *Teknologi dan Pengembangan Game Digital di Era Modern*.
- Rianawati. (2020). *Implementasi Nilai-Nilai Karakter Pada Mata Pelajaran*.
- Ridwan Syahrani. (2022). Ketergantungan Game Online dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Vol.1, No.
- Rini Astuti. (2021). Dampak Game Digital terhadap Perilaku Sosial dan Religius Anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, Vol.12, No.
- Saifuddin Azwar. (2022). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*.
- Setiawan, H. (2022). Peran Peneliti dalam Pendekatan Kualitatif.

Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora, Vol.6, No., 88–95.

Shihab, M. Q. (2021). *Wawasan Al-Qur'an: Tafsir Maudhu'i Atas Berbagai Persoalan Umat.*

Silvia Yulia Wardani, dkk. (2018). Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak. *Dialektika Masyarakat: Jurnal Sosiolog., Vol.13, No, 99.*

Sofi Masfiah and Resti Vidia Putri. (2019). Gambaran Motivasi Belajar Siswa Yang Kecanduan Game Online. *FOKUS: Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan), Vol. 2, No, 1.*

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D.*

Suparta. (2021). *Pembinaan Karakter Religius Peserta Didik di Sekolah: Studi di Kabupaten Bangka Tengah.*

Syafitri,A.,& Hasanah, U. (2022). Teknik Wawancara dalam Riset Kualitatif: Studi Fenomenologis. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora, Vol.10,No., 101–109.*

Syamsul Kurniawan. (2020). *Pendidikan Karakter: Konsepsi & Implementasinya dalam Lembaga Pendidikan Islam.*

Wicaksono, B. (2020). *Video Game dan Interaksi Digital: Kajian Teknologi Hiburan.*