

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian terkait pengaruh penggunaan *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA* terhadap keterampilan sosial pada siswa kelas IV, V, dan VI di SD Negeri Cileunyi 01 diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA* pada siswa kelas IV, V, dan VI di SD Negeri Cileunyi 01 termasuk dalam kategori intensitas penggunaan sedang. Untuk indikator pernyataan dengan skor rata-rata tertinggi pada dimensi *tolerance* (peningkatan waktu bermain) yaitu “Ketika memenangkan pertandingan saya merasa lebih bersemangat untuk bermain lagi”.
2. Keterampilan sosial pada siswa kelas IV, V, dan VI di SD Negeri Cileunyi 01 termasuk dalam kategori sedang. Untuk indikator pernyataan dengan skor rata-rata tertinggi pada dimensi agresif dan perilaku asosial, hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki perilaku yang baik dalam hal memperlakukan teman-temannya. Untuk indikator pernyataan dengan skor rata-rata terendah pada dimensi kesepian dan kecemasan sosial. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kemampuan yang belum maksimal dalam hal bersosialisasi dengan teman-temannya, sehingga siswa belum mampu untuk menunjukkan rasa percaya diri.
3. Terdapat pengaruh secara signifikan dari penggunaan *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA* terhadap keterampilan sosial pada siswa kelas IV, V, dan VI di SD Negeri Cileunyi 01.

5.2 IMPLIKASI

Permainan yang populer pada era milenial ini seakan memiliki daya tarik yang kuat sehingga dapat menghipnotis anak untuk terus menggunakannya. Fitur-fitur yang menarik menambah nilai untuk anak agar tertarik bermain permainan yang disebut *game online*. *Game online* yang berbasis *battle royale* atau *game MOBA*

memiliki berbagai fitur dari kemudahan memilih karakter, menggunakan senjata sesuai dengan apa yang diinginkan, dapat bermain dalam tim, kemudahan mencari teman di dunia maya, dan fitur-fitur lainnya dengan aspek digital. Hal ini lah yang menyebabkan minat anak untuk bermain di luar ruangan tergantikan menjadi lebih sering menggunakan *game online*, walaupun sesekali anak bermain di luar ruangan.

Dari penelitian yang telah dilakukan *game online* memiliki pengaruh pada tingkat kepercayaan diri siswa untuk bergaul dalam dunia nyata. Anak cenderung menikmati berteman dalam dunia maya. Hal ini menyebabkan anak sulit untuk menggali potensi yang ada pada dirinya, sehingga anak cenderung merasa kesepian dan senang untuk sendiri dari pada melakukan suatu hal bersama teman dalam dunia nyata.

Implikasi yang positif dari *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA* yaitu dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, kemampuan kognitif, dan kecerdasan matematis siswa. Bermain *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA* dapat berdampak positif apabila digunakan dalam batas wajar, contohnya sebagai media hiburan, relaksasi atau untuk mengusir kebosanan. Penggunaan *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA* akan berimplikasi negatif apabila digunakan dalam intensitas penggunaan yang sangat tinggi, sehingga dapat menimbulkan kecanduan untuk bermain permainan tersebut hingga lupa waktu.

5.3 REKOMENDASI

5.3.1 Guru Sekolah Dasar

Siswa usia sekolah dasar sedang berada pada fase perkembangan sosio emosional. Maka dari itu perlu arahan dari orang-orang di sekitarnya. Menurut Ki Hajar Dewantara dalam konsep tri pusat pendidikan, sekolah merupakan lingkungan kedua dimana siswa dapat mengembangkan kepribadiannya. Arahan dari guru dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan dalam bersosialisasi, sehingga siswa mampu untuk menjalani kehidupan bersosial pada tingkatan yang lebih tinggi yaitu pada lingkungan masyarakat dan pada tingkatan warga negara.

Yusmia Nurastiya, 2020

PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE BERBASIS BATTLE ROYALE ATAU GAME MOBA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Perlunya memupuk rasa percaya diri siswa sedari dini, serta memberi pemahaman pada siswa bahwa setiap manusia memiliki kelebihan dan kekurangan. Bahwasannya setiap manusia diberikan kelebihan oleh Tuhan YME sesuai proporsinya masing-masing, maka siswa harus mensyukuri apa yang ada pada dirinya. Selain itu guru diharapkan dapat membangun rasa percaya diri siswa, sehingga siswa mampu menggali dan mengembangkan potensi yang ada pada dirinya. Hal yang diharapkan adalah ketika siswa mampu mengembangkan rasa percaya diri maka siswa mampu untuk bersosialisasi pada dunia nyata dan dapat dengan bangga menunjukkan jati dirinya.

5.3.2 Penelitian Selanjutnya

Dikarenakan keterbatasan dalam penelitian, maka peneliti belum mendalami faktor khusus baik faktor instrinsik ataupun faktor ekstrinsik yang menyebabkan penurunan keterampilan sosial yang diakibatkan oleh *game online* berbasis *battle royale* atau *game MOBA*. Maka untuk peneliti selanjutnya, dapat meneliti faktor-faktor yang menyebabkan penurunan pada keterampilan sosial yang diakibatkan oleh permainan tersebut atau faktor tingginya intensitasi penggunaan *game online* pada siswa sekolah dasar, pengaruh *game online* pada kemampuan berpikir, atau hal lainnya yang berkaitan dengan keterampilan sosial. Selain itu peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan metode penelitian yang lainnya seperti metode studi kasus, atau *mix methode*. Kemudian lebih diperhatikan kembali pada saat pembuatan instrumen untuk penelitian, pemilahan kalimat yang lebih baik disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga meminimalisir butir pernyataan yang tiak valid.

