

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Dalam bab ini peneliti akan memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan ini diperoleh dari hasil pengolahan data yang telah didapatkan oleh peneliti pada upaya guru PAI dalam menyikapi dampak *game online* terhadap akhlak siswa. Selain itu, peneliti menuliskan rekomendasi sebagai bahan pertimbangan agar penelitian ini bisa dilanjutkan pada fokus yang lainnya.

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil data lapangan yang peneliti peroleh tentang "Upaya Guru PAI dalam Menyikapi Dampak *Game online* Terhadap Akhlak Siswa", didapati hasil yang peneliti simpulkan sebagai berikut:

- a. Pembelajaran intrakurikuler PAI di sekolah dilaksanakan sesuai jenjang peserta didik yang diajarkan melalui metode ceramah dan diiringi dengan pengamalan peserta didik tentang agama islam. Pelajaran agama dalam lembaga pendidikan merupakan pembelajaran yang sangat penting, selain mengajarkan nilai-nilai agama juga mencakup banyak hal seperti *game online*, melalui materi PAI yang diajarkan bisa mencakup pembahasan *game online* sebagai pondasi awal untuk membentengi diri dari pengaruh luar termasuk *game online*, teman, lingkungan dan lainnya. Dampak *game online* memang ada dan sangat terlihat, baik dari segi positif maupun negatif, namun lebih banyak menghasilkan dampak negatif dibandingkan dampak positif tapi tergantung bagaimana masing-masing individu menyikapi *game online* tersebut. Disinilah peran guru sebagai pembimbing sangat diperlukan untuk menyarankan peserta didik agar tidak berlebihan, tidak menjadi kecanduan dalam bermain *game online*. Karena meskipun memiliki nilai positif, dampak yang ditimbulkan lebih banyak nilai negatif sama halnya seperti minuman keras yang memiliki nilai negatif lebih banyak dibandingkan dengan nilai positifnya, sehingga ketika pengguna *game online* tidak bisa mengendalikan dirinya dalam bermain dan menyebabkan timbulnya dampak negatif maka bisa saja hal tersebut menjadi haram. Guru bisa memberi pandangan kepada peserta didik terkait pengaruh positif dan negatif *game online* dalam pembelajaran, memberikan contoh yang baik, mengingatkan kepada peserta didik melalui pembelajaran yang bisa dikaitkan dengan pengaruh

- b. *game online*. Meskipun sulit untuk guru melakukan pengawasan kepada peserta didik yang bermain *game online* secara individu tapi bisa dilakukan saat waktu pelajaran PAI dengan menegur, mengingatkan, menyarankan dan menghimbau peserta didik di sekolah, selebihnya diberikan kembali kepada orangtua karena pengawasan utama terdapat pada orangtua peserta didik. Dalam prosesnya terdapat faktor pendukung untuk keberlangsungan hal tersebut seperti peserta didik yang paham akan dampak positif dan negatif *game online*, tanggung jawab dan prioritas peserta didik, pengawasan orangtua dan lingkungan yang baik. Disamping faktor pendukung juga diiring dengan faktor penghambat yang serupa seperti kurang pemahannya peserta didik terhadap dampak *game online*, kurangnya tanggung jawab dan prioritas peserta didik, kebiasaan dan kemauan, pengawasan orangtua yang kurang, dan lingkungan peserta didik yang kurang baik.
- c. Pembelajaran kokurikuler PAI di sekolah terbilang masih sedikit pelaksanaannya karena sekolah yang bersifat umum bukan keagamaan, hanya shalat dhuha dan tadarus saja yang dilaksanakan agar peserta didik dapat terbiasa meski tidak dominan tetapi cukup untuk peserta didik bisa memahami dan terbiasa dalam hal keagamaan diluar jam pelajaran. Dalam setiap kegiatan nilai agama tidak dapat ditinggalkan oleh karenanya peran guru PAI sangat besar dalam pelaksanaan kegiatan kokurikuler seperti membimbing siswa, mengkoordinir siswa, menghimbau dan mengingatkan siswa agar bisa meningkatkan keimanan, ketakwaan, dan mempunyai nilai religius yang lebih tinggi dengan pembiasaan-pembiasaan. Dalam mencegah dampak *game online* guru PAI menjalankan tugasnya dengan menanamkan nilai agama kepada peserta didik, banyak hal dan kebijakan yang dapat dilakukan namun terhalang oleh kondisi sehingga hanya memberikan arahan kepada peserta didik untuk bisa bijak dalam bermedia sosial.
- d. Pembelajaran ekstrakurikuler PAI dilaksanakan di setiap jenjangnya sesuai dengan kemampuan peserta didik dan mengikuti ketentuan dari pusat baik dari kemenag maupun kemendikbud, sesuai dengan pengembangan peserta didik dalam pendalaman minat, potensi dan pembentukan karakter peserta didik dalam menjalani kegiatan keagamaan. Guru PAI sangat berperan sebagai pembina dan

sebagai pelatih dalam beberapa kegiatan ekstrakurikuler, membantu kegiatan peserta didik, mengarahkan, memberi saran, dan mengusulkan kegiatan baik jangka pendek maupun jangka panjang. Penerapan nilai-nilai islam juga sangat diperlukan pada pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler karena nilai keagamaan selalu ada pada setiap kegiatan dan berjalan beriringan, seimbang antara hubungan manusia dengan hubungan terhadap Allah, ekstrakurikuler ini diadakan untuk berekspresi, berkreasi, berinovasi tetapi harus tetap terarah maka nilai agama hadir agar tercipta nilai-nilai agama didalam kegiatan ekstrakurikuler. Dalam perkembangannya kini *game online* telah meningkat dan memiliki ajang olahraganya yang disebut *esport*, *esport* kini telah berkembang pesat dan merambah ke jenjang pendidikan, meskipun dipenuhi dengan pro dan kontra tetapi *esport* sudah menjadi suatu hal yang besar dan menjadi wadah dalam menyalurkan minat dan bakat serta pembentukan karakter siswa, meskipun begitu hal tersebut harus diiringi dengan penggunaannya yang bijak, serta regulasi yang matang, kebijakan yang sesuai, dilaksanakan dengan baik, terarah dan adanya bimbingan pengawasan dari pihak sekolah. *Esport* yang dilaksanakan menjadi ekstrakurikuler haruslah memiliki tujuan yang jelas, bermain serius layaknya atlet, berlatih dengan aturan sistem yang ditentukan sehingga bisa menghasilkan prestasi yang baik bagi peserta didik. *Esport* memiliki nilai positif apabila dilaksanakan dengan terarah, baik dan dengan adanya bimbingan dan pengawasan tentu bisa menjadi faktor untuk diadakannya kegiatan ekstrakurikuler *esport* bagi siswa di sekolah namun tidak mudah untuk mengadakannya bahkan tidak perlu karena kontra yang ada dan stigma masyarakat yang kurang baik dan dampak yang dihasilkan lebih banyak negatifnya.

5.2 IMPLIKASI

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, peneliti menemukan beberapa implikasi untuk pendidikan khususnya untuk pendidik dalam mendidik para peserta didik, adapun untuk implikasinya adalah memperluas pengetahuan dan wawasan guru tentang dampak *game online* terhadap siswa, juga memberikan pembelajaran kepada peserta didik terkait dampak *game online* yang ada dan bagaimana menghadapinya, selain itu memberikan pemahaman terkait perkembangan

teknologi yang sudah semakin berkembang pesat. Dan untuk lembaga pendidikan bisa lebih memperhatikan kepada peserta didik yang bermain *game online* agar bisa mencegah ataupun mengurangi dampak dari *game online* tersebut dan bisa menjadikan kearah yang lebih baik dengan memfasilitasi dan mendukung dengan mengikuti perkembangan dari *game online* yang kini telah merambah kepada olahraga.

5.3 REKOMENDASI

Berdasarkan temuan yang diperoleh dari hasil penelitian di lapangan mengenai upaya guru dalam menyikapi dampak *game online* terhadap akhlak siswa, penulis memberikan rekomendasi sebagai berikut:

a. Bagi sekolah

Game online yang kini mudah dimainkan oleh semua kalangan termasuk peserta didik telah menimbulkan dampak yang besar. Peran sekolah sangat besar untuk bisa menyikapi dampak yang ada pada peserta didik, baik dari penerapan kebijakan untuk tidak membawa *gadget* atau mengadakan kegiatan ekstrakurikuler *esport* untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan minat dan bakat peserta didik dalam bidang *esport* itu sendiri diiringi dengan regulasi yang baik, terarah dan adanya bimbingan dari pihak sekolah.

b. Bagi Guru PAI

Pemahaman tentang *game online* tentu diperlukan untuk guru PAI selain karena perkembangan zaman juga sebagai lahan untuk bisa lebih dekat dan lebih memahami peserta didik yang bermain *game online* sehingga bisa menjadikan guru lebih mudah dalam mengajar, menghimbau, dan mengingatkan kepada peserta didik akan dampak yang ditimbulkan dari *game online* tersebut. Meskipun tidak secara menyeluruh tetapi upaya guru PAI juga besar untuk bisa mengajarkan nilai-nilai agama terhadap peserta didik.

c. Bagi Program Studi Ilmu Pendidikan Agama Islam

Bagi program studi ilmu pendidikan agama islam dapat dijadikan masukan dan referensi terkait upaya guru PAI dalam menyikapi dampak *game online*. Sehingga prodi dapat menyiapkan dan membekali mahasiswanya dalam praktik lapangan atau ketika sudah selesai dalam perkuliahannya dan melanjutkan langsung ke sekolah.

d. Bagi Mahasiswa Ilmu Pendidikan Agama Islam

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan dan referensi bagi penulis selanjutnya mengenai upaya masyarakat atau orangtua dalam menyikapi dampak *game online* dengan cakupan yang lebih luas.