

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan metakognitif siswa online gamers di Sekolah Dasar berada pada kategori sedang dan tinggi, tergantung dari hasil sub komponen yang didapatkan. Dari data yang sudah dipaparkan pada hasil temuan penelitian, maka pengetahuan metakognitif siswa online gamers termasuk dalam kategori sedang. Dari hasil analisis sub komponen pengetahuan metakognitif tingkat pengetahuan diri, pengetahuan strategi, dan pengetahuan tugas kognitif menunjukkan hasil yang berbeda-beda. Keterampilan metakognitif pada pengetahuan strategi memiliki kategori presentase yang lebih tinggi dan lebih berkembang dari pada pengetahuan diri dan pengetahuan tugas kognitif. Besarnya pengetahuan strategi ditandai dengan cara siswa menggunakan strategi dalam menyelesaikan masalah. Siswa yang bermain game online menggunakan strategi yang dimainkan kedalam kehidupan sehari-hari, seperti bekerja sama dengan teman dan fokus saat belajar.

Selanjutnya dari hasil penelitian pengalaman metakognitif dari hasil yang didapatkan bahwa pengalaman metakognitif siswa online gamers di Sekolah Dasar berada pada kategori sedang. Dari hasil analisis sub komponen antara keterampilan perencanaan, pemantauan, dan evaluasi maka dapat dilihat bahwa keterampilan pemantauan lebih berkembang dari pada perencanaan dan evaluasi. Hal ini dikarenakan pada keterampilan pemantauan ini memiliki presentase paling besar daripada yang lainnya. Tingginya keterampilan pemantauan karena siswa online gamers di Sekolah Dasar dapat menyadari kegiatan yang dilakukannya. Siswa dapat berpikir dan mencari strategi untuk dapat mengontrol diri dari bermain game online.

Besarnya hasil penelitian yang ditemukan, terdapat kesenjangan dengan temuan studi pendahuluan yang menyatakan bahwa siswa yang bermain game online memiliki keterampilan metakognitif yang rendah. Namun dari hasil temuan penelitian diatas dapat ditarik kesimpulan siswa online gamers memiliki keterampilan metakognitif yang baik. Siswa dengan metakognitif yang baik mampu untuk mengontrol dirinya dengan tidak bermain game online berlebihan.

Selain dalam bermain game, siswa dengan metakognitif yang baik dapat mengontrol proses belajarnya sendiri, diantaranya dengan memilih strategi belajar sesuai dengan kemampuannya, menggunakan strategi yang ada pada game online digunakan kedalam kegiatan sehari-hari, dan siswa lebih memilih untuk melakukan kegiatan pembelajaran terlebih dahulu dibandingkan bermain game online. Hal tersebut menjadikan peneliti untuk melakukan pertanyaan lanjutan untuk siswa yang memiliki keterampilan metakognitif tinggi untuk mengetahui faktor yang terjadi. Dari hasil wawancara tersebut dari lima siswa, menjawab pola asuh orang tua yang sangat berperan penting sehingga membentuk kemampuan metakognitif yang dimilikinya saat ini.

5.2 Implikasi

Keterampilan metakognitif siswa pada pengetahuan dan pengalaman metakognitif berada dalam kategori yang bervariasi yakni sedang dan tinggi. Penelitian ini memberikan informasi supaya siswa dapat menambah sumber pengetahuan keterampilan metakognitif di Sekolah Dasar. Siswa dapat memanfaatkan keterampilan metakognitif yang dimilikinya untuk meningkatkan hasil belajar. Beberapa manfaat yang didapat oleh siswa diantaranya dapat mengetahui strategi yang digunakan dalam bermain game untuk kegiatan sehari-hari, siswa mengetahui bahwa belajar menjadi prioritas utama dibandingkan dengan bermain game, dan siswa mengetahui dampak positif dan negatif dari game online.

Selain itu pada penelitian ini dapat memberikan informasi kepada sekolah mengenai kesadaran metakognitif siswa sehingga sekolah dapat mengevaluasi dan memfasilitasi untuk meningkatkan pembelajaran yang lebih optimal untuk meningkatkan metakognitif siswa.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah didapat, peneliti merekomendasikan beberapa hal, yaitu:

1. Bagi sekolah, diharapkan dapat mengarahkan terkait kemampuan metakognitif yang harus dimiliki oleh siswa. Sekolah menyediakan fasilitas belajar yang berkaitan untuk meningkatkan metakognitif siswa.
2. Bagi guru, diharapkan dapat memahami keterampilan metakognitif agar dapat membantu siswa untuk mengembangkan metakognitif yang ada pada siswa

secara lebih terarah untuk meningkatkan hasil belajar dan dapat mengontrol diri dari kebiasaan bermain game online maupun kegiatan lainnya.

3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meneliti lebih lanjut penanganan guru untuk meningkatkan keterampilan metakognitif siswa.