

## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Peran Guru Kelas dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan *Game online* terhadap Akhlak Siswa Kelas V di SDN Pekauman 2 Banjarmasin, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Guru kelas memiliki peran yang sangat penting dalam mengatasi dampak negatif kecanduan *game online* terhadap akhlak siswa. Peran tersebut diwujudkan sebagai sumber informasi dengan memberikan pemahaman mengenai penggunaan teknologi secara bijak, sebagai fasilitator melalui bimbingan dan pendekatan kepada siswa, sebagai motivator dengan menanamkan nilai-nilai keagamaan, memberikan nasihat, serta membiasakan kegiatan keagamaan, sebagai evaluator melalui pengamatan terhadap perkembangan perilaku dan kedisiplinan siswa, serta sebagai pembimbing yang bekerja sama dengan orang tua dalam mengawasi penggunaan *game online* di lingkungan rumah. Upaya-upaya tersebut bertujuan membentuk karakter siswa agar memiliki yang kuat akhlak yang baik.
2. Faktor-faktor yang menghambat guru dalam mengatasi dampak negatif kecanduan *game online* terhadap akhlak siswa meliputi kurang optimalnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gawai di rumah, mudahnya akses siswa terhadap *game online*, pengaruh lingkungan pergaulan dan teman sebaya, serta rendahnya kesadaran sebagian siswa

dalam mengatur waktu bermain game. Hambatan tersebut menyebabkan pembinaan yang dilakukan guru di sekolah belum sepenuhnya berjalan secara maksimal tanpa adanya dukungan dari keluarga dan lingkungan masyarakat.

## **B. Saran**

1. Bagi pihak sekolah, disarankan untuk meningkatkan pembinaan karakter melalui kegiatan keagamaan, pendidikan karakter, serta memberikan edukasi tentang penggunaan teknologi dan *game online* secara sehat dan bertanggung jawab. Sekolah juga perlu memperkuat komunikasi serta kerja sama dengan orang tua melalui pertemuan rutin maupun program parenting agar pengawasan terhadap siswa dapat dilakukan secara berkelanjutan.
2. Bagi masyarakat dan orang tua, diharapkan lebih aktif mengawasi penggunaan gawai oleh anak, membatasi waktu bermain *game online*, memberikan contoh perilaku yang baik, serta menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan akhlak anak. Kolaborasi antara keluarga, sekolah, dan masyarakat sangat diperlukan agar pembinaan karakter siswa berjalan secara optimal.
3. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan kajian mengenai dampak kecanduan *game online* dengan melibatkan jumlah informan yang lebih banyak serta cakupan sekolah yang lebih luas sehingga hasil penelitian menjadi lebih komprehensif. Selain itu, penelitian berikutnya dapat mengkaji efektivitas program atau strategi tertentu dalam mengurangi

kecanduan *game online*, seperti penerapan pendidikan karakter berbasis digital, layanan bimbingan konseling, atau keterlibatan orang tua dalam pengawasan penggunaan teknologi pada anak.