

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh *game online mobile legend* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Akidah Akhlak bagi siswa kelas X di MAN 2 Kabupaten Kediri diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari penyebaran angket kepada 196 responden siswa kelas X, diketahui bahwa *game online Mobile Legends* merupakan salah satu permainan digital yang sangat populer di kalangan siswa. Mayoritas siswa mengaku memainkan *game* ini hampir setiap hari, baik di waktu senggang, saat istirahat, sepulang sekolah, maupun di akhir pekan. Durasi bermain bervariasi, mulai dari 30 menit hingga lebih dari 2 jam per hari, tergantung pada tingkat kesibukan siswa dan pengawasan orang tua. Tujuan siswa bermain *game* pun beragam, antara lain sebagai bentuk hiburan, media untuk menghilangkan stres, sarana bersosialisasi, hingga ajang meningkatkan kemampuan kerja sama dalam tim. Namun, dalam banyak kasus, kecenderungan bermain yang berlebihan menunjukkan adanya indikasi kecanduan. Hal ini berpotensi memengaruhi kebiasaan belajar dan manajemen waktu siswa. Fenomena ini menunjukkan bahwa meskipun *game* dapat memberikan hiburan dan pengalaman positif, jika tidak dikontrol dengan baik, dapat mengarah pada gangguan dalam tanggung jawab akademik siswa.

2. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak menunjukkan variasi yang cukup luas. Data nilai rapor yang digunakan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), namun terdapat pula sejumlah siswa yang nilainya berada di bawah standar. Hal ini mengindikasikan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya motivasi belajar, dukungan dari lingkungan keluarga, suasana belajar yang kondusif di rumah, serta kemampuan siswa dalam mengatur waktu dan aktivitas harian. Siswa yang dapat mengelola waktunya dengan baik cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang cenderung menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game* online. Selain itu, peran guru Akidah Akhlak sangat penting dalam proses pembelajaran. Melalui metode yang kontekstual dan pendekatan pembinaan akhlak, guru tidak hanya mengajarkan teori, tetapi juga membantu siswa untuk menginternalisasi dan mengamalkan nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari.
3. Berdasarkan hasil uji T menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online Mobile Legends* dengan hasil belajar siswa, dengan nilai signifikansi sebesar 0,036 (lebih kecil dari 0,05). Hal ini berarti H_a diterima, menandakan adanya pengaruh yang nyata secara statistik. Meskipun koefisien regresi -0,041 memiliki arah hubungan bersifat negatif, namun pengaruh tersebut tidak sepenuhnya berlaku. Masih terdapat siswa yang mampu mempertahankan hasil belajar yang baik meskipun mereka aktif bermain *game*. Hal ini menunjukkan

bahwa dengan pengelolaan waktu yang baik, dukungan dari guru dan orang tua, serta kesadaran diri siswa, dampak negatif dari *game online* dapat diminimalisir, bahkan bisa diarahkan menjadi media pengembangan keterampilan kognitif dan sosial yang mendukung pembelajaran Akidah Akhlak.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan pengaruh positif dan signifikan dari bermain *game online Mobile Legends* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak, maka peneliti memberikan beberapa saran yang ditujukan kepada pihak-pihak terkait yaitu:

1. Guru MAN 2 Kabupaten Kediri

Guru diharapkan bersikap terbuka terhadap penggunaan *game online* oleh siswa, tidak sekadar melihatnya sebagai ancaman, melainkan sebagai peluang untuk membangun komunikasi positif. Nilai-nilai seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab dalam *game* dapat dimanfaatkan sebagai materi diskusi kontekstual dalam pelajaran Akidah Akhlak. Selain itu, guru juga perlu membimbing siswa dalam mengelola waktu dan menggunakan teknologi secara bijak.

2. Orang Tua Siswa

Orang tua diharapkan tidak serta-merta melarang anak bermain *game online*, namun lebih menekankan pada pengawasan dan pembinaan. Dengan komunikasi yang baik, orang tua dapat mengarahkan anak untuk bermain dalam batas waktu yang wajar serta memilih *game* yang tidak mengandung unsur kekerasan atau nilai negatif. Orang tua juga bisa

menjadikan waktu bermain *game* sebagai kesempatan untuk membangun kedekatan emosional dengan anak, sekaligus mendampingi dan menanamkan nilai-nilai keislaman dan moralitas.

3. Siswa sebagai subjek utama dari penelitian ini diharapkan mampu memainkan *game online* seperti *Mobile Legends* secara bijak dan bertanggung jawab. Artinya, mereka harus mampu mengatur waktu antara bermain dan belajar, serta menyadari bahwa prestasi akademik tetap menjadi prioritas utama. Siswa juga perlu menumbuhkan kesadaran bahwa *game* dapat memberikan manfaat positif jika digunakan sebagai sarana hiburan sekaligus pengembangan diri, namun akan berdampak buruk jika dimainkan secara berlebihan dan tidak terkontrol.

Dengan kerja sama yang harmonis antara guru, orang tua, dan siswa, potensi positif dari perkembangan teknologi digital seperti *game online* dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pembelajaran dan pembentukan karakter yang baik sesuai dengan nilai-nilai dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.