

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan Forum Grup Diskusi (FGD) dan dampaknya sebagai upaya mengurangi *Games online* pada siswa kelas VI di SDN Tanjungpura V, dapat ditarik beberapa kesimpulan berikut:

1. Penerapan Forum Grup Diskusi (FGD) dilakukan di dalam kelas, Guru membagi ke dalam dua kelompok yaitu kelompok A merupakan kelompok yang tidak teridentifikasi kecanduan *Games online*. Kelompok B kelompok kecanduan *Games online*. Identifikasi dilakukan dengan dua acara yaitu, mengamati tingkah laku siswa di sekolah baik dari etika dan tutur kata, kedua melalui diskusi dengan walimurid, baik dengan cara rapat bersama ataupun forum grup WhatsApp. Hal ini juga dilakukan untuk mengetahui faktor penyebabnya. Setelah teridentifikasi Guru, memberikan muatan materi terkait dengan interaksi sosial sampai muatan dampak *Games online* pada mata pelajaran ilmu sosial, murid dipersilahkan untuk berdiskusi terkait dengan tema yang diberikan dan ditutup dengan penyampaian materi yang dilakukan oleh Guru.
2. Dampak Forum Grup Diskusi (FGD) dapat dirasakan secara kognitif, seperti keterbukaan atas informasi dan penyerapannya yang lebih mudah dengan sistem Forum Grup Diskusi (FGD). Secara afektif, sikap tanggungjawab siswa dan interaksi sosial mulai terbangun. Hal ini diketahui Guru dari laporan yang diterima oleh Guru dari walimurid,

serta tugas-tugas yang diberikan oleh Guru dikerjakan oleh siswa. Dampak psikomotorik, penerapan Forum Grup Diskusi (FGD) ini memberikan dampak atas keterbukaan persoalan yang dialami oleh siswa khususnya pada problematika *Games online*, sehingga sekolah dapat mengarahkan pada aktivitas yang lebih bermanfaat melalui program yang ada di sekolah.

B. Saran

Dari uraian diatas, maka peneliti mencoba memberikan saran-saran kepada pihak sekolah antara lain :

1. Guru harus dapat menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua siswa agar pola bermain siswa dapat lebih terpantau dan terarah.
2. Sekolah harus dapat mengembangkan sistem Forum Grup Diskusi (FGD) agar lebih memiliki peranan dalam mengurangi dampak kecanduan *Games online* pada siswa di sekolah, khususnya pada waktu bermain *Games online* siswa di rumah.