

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang penanganan siswa yang kecanduan *game online* melalui pembelajaran PAK pada kelas IV di SDK 015 Lisuan Ada', maka penulis menyimpulkan bahwa:

1. Faktor penyebab kecanduan *game online* di SDK 015 Lisuan Ada' adalah siswa memiliki handphone sendiri, memiliki banyak teman untuk bermain *game online*, adanya tempat yang strategis untuk berkumpul bermain game online, bekerja sama dengan teman yang lain untuk membeli data, kurangnya perhatian orangtua pada saat pulang sekolah.
2. Penanganan siswa yang kecanduan *game online* pada proses pembelajaran PAK di SDK 015 Lisuan Ada' sebagai berikut: proses pembelajaran PAK, guru PAK memberikan pemahaman tentang akibat keseringan bermain *game online*, membawa kegiatan pembelajaran lebih bervariasi, selalu mengingatkan siswa untuk membawa Alkitab dan selalu melakukan pembacaan Alkitab sebelum memulai pembelajaran PAK, guru PAK bekerja sama dengan guru lain dan kepala sekolah untuk melakukan razia *handphone* atau benda-benda yang tidak bersangkutan dengan kegiatan sekolah, guru PAK bekerja sama dengan orangtua siswa untuk

mengontrol siswa diluar jam sekolah, memberikan tugas rumah/PR yang menarik kepada siswa, memberikan pendampingan secara *continue*

B. Saran

1. Untuk Sisi Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan tinjauan pustaka untuk penelitian berikutnya yang berkaitan dengan penanganan siswa yang kecanduan game online melalui pembelajaran PAK.

2. Untuk Guru PAK

Melihat beberapa siswa kususnya kelas IV yang sering bermain *game online* di SDK 015 Lisuan Ada', dan melalaikan tugas dan tanggung jawab sebagai siswa dan sebagai anak, maka perlu Guru PAK untuk terus membimbing, memberi motivasi, dan memberi pendampingan kepada siswa.

3. Kepada Siswa

Siswa harus memiliki kesadaran dalam dalam bermain *game online*, hendaknya bisa membagi waktunya untuk bermain *game online* dengan aktivitas lainnya

