

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, paparan pembahasan serta uraian analisis data tentang “Dampak *Game Online Mobile Legends* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XII TPL 2 Pada Pembelajaran PAI di SMK NU Ma’arif Kaliwungu Kudus”. Maka Peneliti dapat menyimpulkan penelitian ini sebagai berikut:

1. Implikasi *game online mobile legends* dalam kemampuan kognitif peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma’arif Kaliwungu Kudus dalam pembelajaran PAI:
 - a. Kegiatan pembelajaran PAI di kelas XII TPL 2 SMK NU Kaliwungu Kudus terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan yang terdiri dari kegiatan pembuka, kegiatan inti dan penutup, dan tahap evaluasi.
 - b. Dampak *game online mobile legends* dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma’arif Kaliwungu Kudus dapat dilihat berdasarkan dampak positif dan dampak negatif:
 - 1) Dampak Positif
 - a) Permainan *game online mobile legends* dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XII TPL 2 dibuktikan dengan hasil kemampuan peserta didik kelas XII TPL 2 yang mampu mencapai tingkatan kognitif tahap analisis (C4) dan sebagian besar peserta didik menunjukkan hasil nilai diatas rata-rata KKM. Hasil yang diperoleh dalam mengukur kemampuan kognitif peserta didik yakni mencapai rata-rata 76,47 pada ulangan harian pertama, rata-rata 82,79 pada ulangan harian kedua, dan rata 84,11 pada ulangan harian ketiga. Dari ketiga ulangan harian yang telah dilaksanakan oleh peserta didik kelas XII TPL 2 dalam pembelajaran PAI, diperoleh rata-rata 81,12.
 - b) Permainan *game online mobile legends* dapat melatih untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah dan meningkatkan kemampuan konsentrasi peserta didik sehingga berpengaruh pada tingkat kecerdasan peserta didik apabila dapat mengontrol durasi bermain dengan baik.

- 2) Dampak Negatif
 - a) Peserta didik yang bermain *game online mobile legends* dengan durasi berlebihan mengalami kecanduan *game* yang berpengaruh pada tingkat kedisiplinan peserta didik seperti melewatkan berdo'a sebelum belajar dan sulit mengontrol waktu belajar dan bermain.
 - b) Peserta didik sering berkata kotor sehingga berpengaruh kepada hal negatif dan cenderung melalaikan untuk melakukan kegiatan yang bersifat kewajiban, seperti meninggalkan kewajiban sholat fardhu dan belajar akibat terlalu asyik bermain *game online mobile legends*.
2. Kendala dan Solusi yang Dilakukan Guru PAI untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus
 - a. Kendala yang dialami Guru PAI dalam pemebelajaran PAI di kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kudus adalah
 - 1) Kurangnya motivasi belajar peserta didik sehingga menyebabkan malas, mengantuk dan kurang semangat mengikuti pembelajaran.
 - 2) Peserta didik juga malas melakukan setoran hafalan karena tidak dapat mengontrol waktu belajar mereka.
 - b. Solusi yang dilakukan oleh guru PAI untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kudus diantaranya adalah:
 - 1) Guru PAI memberikan edukasi kepada peserta didik mengenai dampak kecanduan bermain *game online mobile legends* melalui konseling.
 - 2) Guru PAI menerapkan pendidikan karakter religius kepada peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kudus melalui konseling agar peserta didik dapat memperbaiki akhlak dan sikap religius dengan mengajak peserta didik melaksanakan sholat dhuha maupun sholat dhuhur berjama'ah.
 - 3) Guru PAI memberikan tugas berupa meresume dan mengerjakan LKPD agar bermain *game online mobile legends* dapat teralihkan dan memanfaatkan waktu dengan kegiatan yang positif.

B. Saran

Berdasarkan hasil kajian teori serta hasil penelitian di lokasi penelitian, terdapat beberapa saran yang mungkin dapat menjadi bahan masukan antara lain:

1. Bagi pihak SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus
 - a. Mengembangkan mutu pendidikan sesuai dengan tuntutan zaman di era kemajuan teknologi di sekolah agar pembelajaran semakin meningkat dan mengikuti sesuai dengan perkembangannya.
 - b. Konsisten menjalankan program pengembangan diri peserta didik dengan memberikan wadah serta edukasi kepada peserta didik yang kecanduan bermain *game online mobile legends* sehingga bermain *game* menjadi hal yang bermanfaat.
2. Bagi guru PAI SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus
 - a. Guru PAI dapat meningkatkan keterampilan, kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran, agar pembelajaran PAI tidak membosankan dan membuat jenuh peserta didik karena waktu pembelajaran blok relatif panjang.
 - b. Memperdalam materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.
 - c. Bekerjasama dengan semua pihak sekolah, dan orang tua peserta didik untuk mengontrol peserta didik yang bermain *game online mobile legends* agar lebih terarah.
3. Bagi peserta didik kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus
 - a. Semangat dalam belajar, menataati peraturan dan memperhatikan apa yang disampaikan guru sehingga pembelajaran menjadi aktif dan hasil yang diinginkan maksimal.
 - b. Peserta didik mampu mengamalkan apa yang didapat dalam kehidupan sehari-hari.
 - c. Peserta didik mampu manajemen waktu belajar dan bermain *game*.
4. Bagi Masyarakat

Masyarakat hendaknya mengarahkan, mengajak dan membimbing lingkungannya serta menjaganya dengan baik agar terwujud masyarakat yang kondusif dan religius serta menjadi tempat nyaman dalam pengembangan remaja dan menjaganya dari pengaruh negatif.