

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian dari 106 responden didapatkan sebanyak 60 siswa mengalami kecanduan *game online* sedang sebanyak 60 responden (57%).
2. Hasil penelitian dari 106 responden didapatkan sebanyak 49 siswa memiliki prestasi belajar yang cukup (46%).
3. Ada Hubungan Antara Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah Kelas V SDN Tanah Kali Kedinding 1 Surabaya.

5.2 Saran

1. Perawat

Bagi Petugas Kesehatan Khususnya Perawat diharapkan dapat bekerja sama dengan sekolah untuk melakukan sosialisasi mengenai maksimal bermain di depan komputer dan dampak negatif *game online* yang ditimbulkan dengan menggunakan media seperti leaflet, flipchart dengan metode diskusi seperti *focus group discussion* sehingga informasi yang diberikan dapat diterima anak untuk diterapkan sehingga dampak negatif *game online* ini dapat diminimalisir.

2. Bagi guru bimbingan konseling atau kesiswaan.

Bagi guru agar bisa mengontrol kegiatan anak disekolah dan mengisi waktu waktu kosong anak disekolah dengan hal hal yang positif seperti kegiatan

peningkatan bakat siswa atau ekstra kulikuler yang lebih bermanfaat sehingga dapat mengisi waktu kosong siswa agar tidak bermain *game online*, dan juga memberikan pengetahuan tentang dampak buruk dari bermain *game online* terhadap siswa dan orang tua.

3. Bagi orang tua.

Bagi orang tua disarankan agar lebih mengawasi anak saat bermain, sehingga orangtua pun mengetahui apa yang dimainkan anak. Adanya penjadwalan waktu bermain juga baik dipergunakan apalagi pada masa tumbuh kembang anak di usia sekolah mereka mulai mempelajari peraturan yang dibuat sehingga nantinya dapat mengerjakan kedisiplinan pada anak.

4. Penelitian selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dan bermain *game online* dengan menggunakan sampel 20% lebih banyak dari sampel yang digunakan peneliti. Peneliti diharapkan dapat mengurangi faktor bias yang mempengaruhi prestasi belajar anak seperti faktor intelegensi, dengan cara peneliti dapat mengambil responden dari anak yang mendapatkan prestasi belajar dengan nilai (<56). Peneliti juga dapat menggunakan metode pengambilan data yang bersifat objektif seperti observasi dan wawancara.