

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Muhammadiyah Bantul, tahun 2017 dapat disimpulkan bahwa :

1. Kebiasaan bermain video game pada anak kelas 5 dan 6 di SD Muhammadiyah Bantul, sebagian besar adalah termasuk kategori kadang-kadang yaitu sebanyak 29 responden (56,9%).
2. Interaksi sosial pada anak kelas 5 dan 6 di SD Muhammadiyah Bantul, sebagian besar adalah responden adalah termasuk kategori sedang yaitu sebanyak 31 responden (60,8%).
3. Ada hubungan signifikan antara kebiasaan bermain video game dengan interaksi sosial pada anak di SD Muhammadiyah Bantul, dengan nilai signficancy pada hasil menunjukan ( $p=0,000<0,05$ )
4. Keeratan hubungan antara kebiasaan bermain *video game* dengan interaksi sosial termasuk dalam kategori sedang dengan koefisiensi korelasi 0,569 masuk dalam rentang (0,400-0,599).

#### B. Saran

1. Bagi Sekolah Dasar Muhammadiyah Bantul Kota  
Dapat dijadikan sebagai sumber informasi interaksi sosial dengan bermain video game.
2. Bagi guru Sekolah Dasar Muhammadiyah Bantul Kota  
Diharapkan lebih memperhatikan interaksi sosial para murid yang gemar bermain video game sehingga tercapai sebuah interaksi sosial yang baik.
3. Bagi Anak Kelas 5 Dan 6 di SD Muhammadiyah Bantul  
Hasil penelitian ini diharapkan dapat tolak ukur anak serta menjadi acuan perbaikan yang dapat memberikan dampak positif.

4. Bagi Stikes Achmad Yani

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi institusi pendidikan tentang hubungan kebiasaan bermain video game dengan interaksi sosial.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk melakukan penelitian-penelitian lebih lanjut dengan variabel yang lain yang belum di teliti.

PERPUSTAKAAN  
UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI  
YOGYAKARTA