

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Intensitas bermain *game online* pada anak usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta sebagian besar kategori rendah (42,2%).
2. Konsentrasi belajar pada anak usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta sebagian besar kategori tinggi (40%).
3. Terdapat hubungan antara hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan konsentrasi belajar anak usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta, ditunjukkan dengan hasil uji *Rank Spearman* diperoleh nilai $p(0,002) < 0,05$.
4. Keeratan hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan konsentrasi belajar anak usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo Ngaglik Sleman Yogyakarta kategori sedang ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi (r_s) sebesar 0,456 terletak pada rentang 0,400-0,599.
5. Hipotesis dalam penelitian ini diterima, karena ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan konsentrasi belajar anak usia 10-12 tahun di SD Negeri Selomulyo.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi orang tua
Orang tua perlu memberi batasan waktu untuk bermain *game online* anak supaya tidak menjadi kecanduan *game online* dengan cara membuat perjanjian

dengan anak tentang lamanya bermain, jika tidak dipatuhi maka akan diberi sanksi.

2. Bagi peneliti lain

Peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini dengan melakukan pengontrolan terhadap faktor lingkungan, modalitas belajar, pergaulan, dan faktor psikologis yang dapat memengaruhi konsentrasi belajar.

3. Bagi prodi Ilmu Keperawatan Stikes A Yani

Hasil penelitian ini hendaknya digunakan sebagai tambahan materi kuliah pada mahasiswa keperawatan tentang dampak negatif permainan *game online* terhadap konsentrasi belajar anak usia 10-12 tahun.