

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai adiksi *game online* pada anak-anak sekolah dasar di lingkungan tatar jingganagara dapat disimpulkan bahwa:

1. Secara keseluruhan dari 15 orang anak-anak yang berusia 6-11 tahun pada masa sekolah dasar ini artinya, diketahui bahwa terdapat 2 orang (13%) yang rendah dan 13 orang (87%) tinggi artinya anak-anak di lingkungan ini diindikasikan memiliki perilaku adiksi dan hal tersebut menjadi masalah bagi anak serta keluarga. Kegiatan bermain anak menjadi penghambat aspek kehidupan lainnya. Selain anak menjadi kurang bersosialisasi di dalam rumah maupun diluar lingkungan rumah anak juga memiliki masalah kehidupan lainnya seperti mengabaikan hal-hal wajib yang harus dilakukan oleh anak.
2. Berdasarkan hasil pengukuran, aspek yang memiliki skor tertinggi terdapat pada aspek *tolerance*, *withdrawal* dan *conflict* dimana ketiganya memiliki skor 87% atau 13 orang yang berarti anak-anak bermain *game online* semakin lama semakin meningkat intensitas dan frekuensi bermainnya dan anak yang bermain *game online* secara berlebihan mengakibatkan adanya penarikan diri apabila intensitas dan frekuensi anak bermain *game online* dikurangi, serta timbul konflik interpersonal dengan keluarga atau saudara akibat perilaku bermain tersebut.

3. Presentase aspek terendah yaitu terdapat pada aspek *saliency*, *mood modifications*, dan aspek *problems* sebanyak 67% atau rata-rata sebanyak 10 orang anak yang memenuhi dari 15 subjek yang ada dalam penelitian ini.

## 5.2 Saran

Dari hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang diharapkan dapat bermanfaat meskipun peneliti menyadari masih banyak keterbatasan. Saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Bagi orangtua dan keluarga untuk mengontrol dan mengawasi batas bermain anak sehingga dapat pelan-pelan berkurang intensitas dan frekuensi bermain anak-anaknya serta lebih sering memperhatikan anak dan memberikan waktu bagi anak untuk mengobrol dan menikmati waktu bersama dirumah.
2. Bagi subjek yang memiliki tingkat kategori adiksi tinggi untuk meluangkan waktu dengan keluarga dan orangtuanya karena lingkungan sekitar adalah orang-orang yang dapat membantu mengalihkan perhatian anak dari kecanduan bermain *game*. Anak juga bisa mulai memperhatikan tugas kewajiban penting lainnya seperti membuat PR sekolah dan mulai untuk tidur serta istirahat dengan teratur.
3. Bagi subjek yang memiliki tingkat adiksi bermain *game online* yang rendah untuk tetap mempertahankan perilakunya tersebut untuk bermain hanya disaat ada waktu senggang saja dan tetap mempertahankan kualitas hubungan yang baik dirumah, disekolah dan dilingkungan sosialnya.