

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai gambaran sikap anak ketika bermain *game online* di SDN Pinggirsari 02 Kecamatan Arjasari Kabupaten Bandung” peneliti menyimpulkan bahwa :

1. Karakteristik responden berdasarkan frekuensi jenis kelamin hampir seluruhnya berjenis kelamin laki-laki, berdasarkan frekuensi usia menunjukkan hampir setengahnya dari responden berusia 12tahun, dan karakteristik responden berdasarkan lamanya waktu ketika bermain *game online* hampir seluruhnya dari responden bermain *game online* dengan lama waktu 2jam sampai 3jam sehari.
2. Gambaran sikap anak ketika bermain *game online* berdasarkan aspek keinginan bermain sebagian besar dari responden memiliki keinginan bermain *game online* yang tinggi, aspek perasaan tidak menyenangkan hampir setengahnya dari responden memiliki perasaan tidak menyenangkan yang tinggi, aspek kehilangan kontrol hampir setengahnya dari responden tidak mampu mengontrol dirinya ketika bermain *game online*, aspek pengulangan hampir setengahnya dari responden sangat ingin mengulangi bermain *game online*, aspek timbulnya masalah negative hampir setengahnya dari responden menimbulkan masalah negative yang tinggi, dan aspek kepuasan hampir seluruhnya dari responden merasakan kepuasan yang tinggi ketika bermain *game online*.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diajukan penulis adalah sebagai berikut :

### 1. Bagi responden

Hasil penelitian ini dapat menjadi informasi bagi responden bagaimana sikap ketika bermain *game online* yang dimiliki oleh responden, dengan menjawab soal yang telah diberikan responden jadi lebih memahami bagaimana kondisi sikap pada dirinya ketika bermain *game online* dan mengetahui langkah selanjutnya untuk mengontrol sikap ketika bermain *game online*.

### 2. Bagi Universitas 'Aisyiyah Bandung

Bagi pihak Universitas 'Aisyiyah Bandung diharapkan penelitian ini dapat menjadi data awal dalam praktik lapangan bagi siswa-siswi yang akan melanjutkan penelitian berkaitan dengan sikap anak yaitu sikap anak ketika bermain *game online*.

### 3. Peneliti Selanjutnya

Peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya agar menjadikan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk melakukan penelitian lebih lanjut untuk menggali sikap anak ketika bermain *game online* dan dengan *design* penelitian korelasi dengan variabel yang lainnya dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif sehingga dapat menggali lebih dalam cara lain yang lebih optimal.