

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan artikel yang ditelaah, metode penelitian yang peneliti tetapkan dapat dilaksanakan untuk menjawab pertanyaan dari tujuan penelitian, meliputi :

1. Perilaku frekuensi bermain video *game online* pada anak usia sekolah sebagian besar adalah *regular gamers* atau bermain *game* lebih dari satu kali sehari, setiap hari, atau bermain berkali-kali dalam seminggu yaitu sebanyak 18 atau 58,1%.
2. Rentang lama waktu (durasi) bermain video *game online* pada anak usia sekolah adalah kategori tidak normal (> 2 jam perhari) sebanyak 130 orang (59%).
3. Rentang nilai *visus* (tajam penglihatan) pada anak usia sekolah adalah kategori normal (6/7,5-6/3) sebanyak 135 orang (54%).
4. Hasil analisis *chi square* dari beberapa artikel diperoleh nilai *p-value* = 0,026. $p\text{-value} = 0,026 < 0,05$, ini berarti bahwa ada hubungan yang signifikan antara perilaku bermain video *game online* dengan ketajaman visus mata pada anak usia sekolah dasar.
5. Hasil analisis uji korelasi dari beberapa artikel menunjukkan nilai *p-value* $= < 0,05$, ini berarti bahwa ada hubungan yang signifikan antara lama waktu

(durasi) bermain *video game online* dengan ketajaman *visus* (penglihatan) pada anak usia sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang didapatkan pada penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan yaitu :

1. Disarankan bagi penelitian selanjutnya untuk menyempurnakan keterbatasan yang dimiliki penelitian ini, meliputi :
 - a. Penetapan jumlah populasi, sampel dan teknik sampling yang direncanakan peneliti sebelumnya memiliki kekurangan, sehingga diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat memilih teknik sampling yang berbeda.
 - b. Instrumen yang direncanakan peneliti sebelumnya kurang lengkap (isi kuesioner untuk mendapatkan data frekuensi dan lama waktu bermain *game online*, *penlight* dan *jaegers char* untuk pemeriksaan tajam penglihatan), sehingga diharapkan untuk peneliti selanjutnya untuk melengkapi instrumen tersebut.
 - c. Dalam merencanakan analisis data, diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat memilih teknik analisis yang berbeda dari peneliti.
2. Berdasarkan data dari beberapa lembaga kesehatan, jumlah orang dengan gangguan penglihatan di seluruh dunia setiap tahunnya mengalami kenaikan dan saat ini masih tampak kurangnya perhatian mengenai masalah kelainan refraksi khususnya pada anak. Hal ini terbukti dengan adanya program pemeriksaan kesehatan anak sekolah dasar yang lebih difokuskan pada

kesehatan gigi dan mulut, padahal lingkungan sekolah menjadi salah satu pemicu terjadinya penurunan ketajaman penglihatan pada anak. Sehingga disarankan untuk pihak sekolah atau unit kesehatan sekolah (UKS) dapat membuat program ekstrakurikuler atau penyuluhan mengenai kesehatan mata untuk mendeteksi lebih dini terhadap kelainan mata yang dialami oleh anak sehingga dapat dilakukan tindakan untuk mengatasi kelainan mata tersebut.

3. Seorang anak yang memiliki kebiasaan bermain *game*, beresiko mengalami stres, kerusakan mata, pola tidur yang terganggu dan maag. Pada perkembangan kepribadiannya, anak bisa menjadi agresif hingga melakukan tindakan kekerasan dalam hubungannya dengan keluarga atau masyarakat. Sedangkan dalam pendidikannya, anak yang suka bermain *game online* memiliki masalah konsentrasi saat menerima pelajaran. Sehingga disarankan orang tua perlu memantau dan meluangkan waktu untuk anak agar anak tidak terlalu banyak bermain *game online*.
4. Disarankan bagi peneliti dan teman sejawat, informasi yang didapat dari penelitian digunakan untuk menambah wawasan mengenai efek bermain *game online* yang tidak terkontrol terhadap tajam penglihatan.