

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Gambaran anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kedu Kabupaten Temanggung menunjukkan mereka mempunyai frekuensi bermain *game online* sebagian besar kategori jarang (1-2 hari perminggu yaitu sebanyak 19 responden (30,6%).
2. Gambaran anak usia sekolah di SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung menunjukkan mereka mempunyai durasi bermain *game online* sebagian besar kategori rendah (< 3,5 jam per minggu) yaitu sebanyak 19 responden (30,6%).

#### **B. Saran**

1. Bagi keluarga

Peneliti menyarankan agar para orang tua lebih meningkatkan pengawasan terhadap pola bermain *game online* anak dengan cara dibatasinya kontak dengan *game online* dan memilih jenis *game online* yang kooperatif dan tidak mengandung unsur kekerasan. Selain itu, orang tua juga dapat melakukan deteksi dini dengan menggunakan SDQ *parent report* untuk mengetahui apakah anak tersebut beresiko mengalami masalah mental emosional atau tidak sebagai salah satu bentuk deteksi dini.

## 2. Bagi SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung

Sebaiknya tenaga pengajar SD N 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung mengoptimalkan program konseling pada anak di sekolah agar dapat memberikan kesadaran untuk dapat menggunakan game online secara bijaksana sehingga tidak mengganggu proses tumbuh kembang dan dapat tercegah dari masalah mental emosional.

## 3. Bagi Tenaga Keperawatan

Sebaiknya tenaga kesehatan khususnya perawat meningkatkan pelayanan kepada masyarakat dengan lebih aktif melakukan promosi kesehatan dengan mengadakan penyuluhan kesehatan baik di sekolah maupun di komunitas dengan tema bahaya *game online*, sehingga pengetahuan anak usia sekolah meningkat tentang bahaya *game online* sehingga dapat lebih bijaksana dalam menggunakan permainan ini.

## 4. Bagi Anak Usia Sekolah

Menganjurkan anak supaya tetap membatasi waktu untuk bermain game karena bermain game terlalu lama bisa berakibat tidak baik terhadap proses pertumbuhan dan perkembangannya.