

## BAB VII

## KESIMPULAN DAN SARAN

## 7.1. KESIMPULAN

Berikut ini adalah kesimpulan dari penelitian **Hubungan Pola Bermain *Game online* dengan Daya Ingat pada Remaja (Usia 12-14 Tahun) di SMP Brawijaya Smart School Malang.**

1. Pola bermain *game online* pada remaja sebagian besar dalam kategori sedang dengan jumlah responden sebanyak 49 responden (49%)
2. Daya ingat pada remaja sebagian besar dalam kategori sedang responden sebanyak 69 responden (69%).
3. Terdapat hubungan antara pola bermain *game online* dengan daya ingat pada remaja (usia 12-14 tahun) nilai p-value sebesar 0.000 dan koefisien korelasi sebesar 0.511, yang menunjukkan bahwa ada hubungan yang bermakna atau signifikan dengan kekuatan hubungan antara kedua variabel sedang. Dengan kesimpulan, semakin tinggi pola bermain *game online* maka semakin baik daya ingat remaja dengan kriteria tidak kecanduan *game online*.

## 7.2. SARAN

1. Saran untuk penelitian mendatang antara lain:
  - a) Pelaksanaan tes daya ingat pada remaja menggunakan *Memory Assessment Scales (MAS)* yang telah dimodifikasi ini dilakukan di ruang yang sama sehingga kemungkinan responden untuk meniru

jawaban milik responden lain cukup tinggi. Peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya, responden dapat diteliti secara terpisah untuk menghindari responden meniru jawaban milik responden lain

- b) Waktu penelitian yang dimiliki oleh peneliti terbatas dikarenakan jam pelajaran yang digunakan terbatas, sehingga hasilnya kurang maksimal. Untuk penelitian selanjutnya, sebelum penelitian baiknya kontrak waktu yang lebih panjang dengan tempat penelitian karena pelaksanaan tes daya ingat yang rumit dan lama.
- c) Penelitian ini menilai persepsi subjek tentang pengalaman pola bermain *game online* sebelumnya dan bukan berdasarkan pengamatan pola bermain *game online* secara langsung sehingga peneliti tidak dapat mengetahui pola bermain *game online* subjek saat ini. maka dari itu, peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya tentang pola bermain *game online* dapat dilakukan dengan mengobservasi secara langsung pola bermain *game online* subjek.
- d) Jarak retensi/ penundaan mengingat pada tes daya ingat remaja menggunakan *Memory Assessment Scales* (MAS) yang telah dimodifikasi ini hanya berjarak  $\pm 30$  menit, sehingga peneliti tidak dapat mengkaji residu dari *recall* ingatan untuk menilai daya ingat jangka panjang subjek. Penelitian selanjutnya mengenai daya ingat dapat dilakukan dengan mengkaji kembali beberapa hari

setelah proses pembelajaran mengingat dan dikaji residu ingatan yang tersisa untuk mengetahui daya ingat jangka panjang subjek.

2. Saran untuk orang tua sebaiknya anak selalu diawasi dan didampingi saat bermain *game online* membatasi durasi dan frekuensi penggunaannya dalam kategori sedang, yaitu dengan frekuensi 2-4 hari dalam seminggu, dengan durasi 3-5 jam dalam satu hari dan 1-2 jam dalam sekali main, sehingga dapat membantu memaksimalkan perkembangan daya ingat remaja.

