

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1. Kesimpulan

Penelitian tentang hubungan aktivitas sekolah daring dengan peningkatan frekuensi bermain *game online* pada siswa kelas 4-6 di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang menyimpulkan bahwa:

1. Setengah dari aktivitas siswa belajar daringnya efektif .
2. hampir setengahnya dari jumlah siswa mengatakan peningkatan frekuensi bermain *game online*-nya dalam kategori berat
3. Ada hubungan aktivitas sekolah daring dengan peningkatan frekuensi bermain *game online*.

7.2 Saran-saran

1. Pihak Aparat Sekolah di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang

semua pihak aparat sekolah di SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang dan berkerja sama dengan orang tua agar orang tua memantau anak dan mengatur waktu saat anak bermain *game online*, orang tua dapat lebih mengawasi anaknya dalam pendidikan seperti membuat kesepakatan atau perjanjian dengan anak, agar dapat mengarahkan dengan baik tanpa rasa tertekan, dan menjalin kerja sama yang baik dalam menjalani tanggung jawab waktu yang telah di tetapkan, orang tua mendukung anak kegiatan positif.

2. Bagi Siswa Kelas 4-6 SDN 1 Tajinan Kabupaten Malang

Siswa yang bermain game online melakukan kegiatan positif baik di lingkungan masyarakat maupun di sekolah seperti mengikuti cabang olahraga, bermain, belajar dan mengikuti protokol- protokol Kesehatan.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat menambah wawasan ilmu pengatuhan kususnya dalam perilaku anak bermain game online, dan frekuensi bermain game online dapat di lakukan dengan observasi.

