

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Permainan *video game* anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur yang terdiri dari :
  - a. Frekuensi bermain *video game* anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur paling banyak yaitu 2-3x dalam sehari.
  - b. Durasi bermain *video game* anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur paling banyak yaitu 1 jam dalam sehari.
  - c. Jenis dan media permainan anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur yang sering digunakan yaitu *adventure* dan medianya yang paling sering digunakan *i-pad*.
  - d. Bermain *video game* anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur yaitu paling banyak kategori *non problematic* dengan jumlah siswa sebanyak 54 siswa.
2. Pola makan anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur

3. Status gizi anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur yaitu paling banyak dengan kategori normal yaitu sebanyak 70 siswa.
4. Tidak terdapat hubungan bermain *video game* dengan pola makan anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur dengan nilai *p-value*  $>0,05$  yaitu *p-value* = 0,926.
5. Tidak terdapat hubungan bermain *video game* dengan pola makan anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur nilai *p-value*  $>0,05$  yaitu *p-value* = 0,573.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian hubungan antara permainan *video game* dengan pola makan dan status gizi anak usia sekolah di SD Muhammadiyah Condong Catur, maka saran yang dapat disampaikan peneliti adalah :

1. Bagi pihak SD Muhammadiyah Condong Catur  
Memberikan penyuluhan kepada siswa tentang bahaya penggunaan permainan *video game* secara berlebihan.
2. Bagi peneliti selanjutnya  
Dijadikan sebagai data dasar penelitian selanjutnya, sebagai masukan dan pertimbangan diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat melibatkan orang tua responden dalam

dengan metode dan instrumen yang sesuai, sehingga dapat mengembangkan penelitian dengan variabel yang berbeda