

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1 Gambaran Perkembangan Kognitif Anak Usia 7-12 Tahun Yang Kecanduan *Game Online Mobile Legends* :*Bang-Bang*

- a. Berdasarkan hasil penelitian gambaran perkembangan kognitif anak usia 7-12 tahun yang kecanduan *game online mobile legend: bang-bang* yaitu terdapat tiga subjek yang berusia 11-12 tahun telah mampu memenuhi seluruh aspek perkembangan kognitif pada konsep sebab akibat, konsep pengelompokkan, konsep penalaran induktif, konsep konservasi, dan konsep angka. Namun dua subjek lainnya yang berusia 9-10 tahun belum mampu memenuhi seluruh aspek perkembangan kognitif tersebut, disimpulkan bahwa kondisi kognitif setiap anak berbeda-beda dan mengalami peningkatan setiap waktunya, hal tersebut dapat dilihat dari perbedaan usia yang mana terdapat pula perbedaan dari hasil jawaban dan cara anak menyelesaikan tugasnya.
- b. Perbedaan hasil antar subjek dipengaruhi oleh faktor usia bukan merupakan pengaruh dari kecanduan *game online Mobile Legends : Bang-Bang* tersebut. Meskipun beberapa anak menunjukkan intensitas bermain yang cukup tinggi, hal tersebut tidak secara langsung mempengaruhi aspek-aspek perkembangan kognitif. Temuan ini mengindikasikan bahwa kecanduan terhadap *game online Mobile Legends; Bang-bang* bukanlah faktor dominan yang memengaruhi perkembangan kognitif pada kelompok anak usia 7-12 tahun..

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

a. Bagi Orang Tua

Diharapkan orang tua lebih peduli dan mengawasi anak agar tidak kecanduan dalam menggunakan gadget khususnya *game online Mobile*

Legends:Bang-Bang sehingga dapat berdampak buruk bagi mereka sendiri atau orang lain. Diharapkan orang tua juga lebih selektif dalam memberikan gadget dan perlu ketegasan terhadap pendampingan dalam memberikan batasan durasi penggunaan gadget pada anak agar tidak berdampak negatif nantinya.

b. Bagi Sekolah

Diharapkan bagi pihak sekolah untuk meningkatkan peran dalam mengedukasi siswa mengenai penggunaan teknologi secara sehat dan bijak, dan diperlukan untuk menjalin komunikasi yang erat dengan orang tua siswa untuk memantau kebiasaan dalam bermain game anak di rumah supaya tidak berdampak negatif nantinya.

c. Bagi Peneliti yang akan datang

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar dapat melakukan kajian lebih mendalam terkait dengan Gambaran perkembangan kognitif anak usia 7-12 tahun yang kecanduan *game online Mobile Legends:Bang-Bang*.