

BAB 7

SIMPULAN DAN SARAN

7.1 Simpulan

- a. Adanya peningkatan atensi pada fungsi *conflict* yang bermakna setelah bermain *video game* tipe *First Person Shooter* selama satu jam pada laki-laki dewasa muda.
- b. Bermain *video game* tipe *First Person Shooter* dapat memberi pengaruh positif yaitu membuat seseorang memiliki tingkat atensi pada fungsi *conflict* yang lebih baik.
- c. Waktu yang optimal bermain *video game* tipe *First Person Shooter* agar dapat meningkatkan atensi pada fungsi *conflict* adalah satu jam.

7.2 Saran

- a. Pada penelitian ini diketahui adanya pengaruh bermain *video game* tipe *First Person Shooter* terhadap peningkatan tingkat atensi sehingga bermain *video game* tipe *First Person Shooter* dapat dilakukan sebelum melakukan kegiatan yang membutuhkan atensi yang lebih seperti para pelajar/mahasiswa yang akan belajar.
- b. Perlu diadakan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh bermain *video game* tipe *First Person Shooter* terhadap atensi pada berbagai kelompok usia terutama usia lanjut.
- c. Perlu diciptakan *video game* yang dirancang khusus sebagai latihan untuk meningkatkan atensi seseorang.

- d. Perlu penelitian lebih lanjut dengan metode yang berbeda untuk melihat efek jangka panjang bermain *video game*.
- e. Perlu penelitian lebih lanjut dengan metode *video game* yang melibatkan latihan fungsi lain tubuh misalnya fungsi motorik, memori jangka pendek dan akurasi.