

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan, maka dapat diperoleh kesimpulan:

1. Durasi responden pemain game online di Perumahan Magersari Indah Mojokerto berdasar Pusat Grafis, Visualisasi dan Kegunaan Institut Teknologi Georgia (*The Graphic Visualization & Usability Center, The Georgia Institut of Technology*) termasuk kategori sedang dengan nilai 50%.
2. Ada hubungan durasi bermain *game online* dengan resiko terjadinya neck pain pada generasi milenial di Perumahan Magersari Indah Mojokerto tahun 2022 dengan signifikansi *spearman's rho* $0,000 < \alpha$ ($\alpha=0,05$) dan nilai *correlation coefficient* $1,000 > 0,444$.

6.2 Saran

6.2.1 Bagi Penulis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan berbasis teori untuk meningkatkan kemampuan dan ketrampilan untuk meningkatkan mutu pendidikan program studi fisioterapi

6.2.2 Bagi Pendidikan dan Teknologi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan informasi tambahan berbasis data dan teori untuk meningkatkan mutu pelayanan fisioterapi dengan cara memberi wawasan tentang durasi yang di perbolehkan saat bermain *game online* pada generasi milenial agar tidak menimbulkan ketidak nyamanan pada leher seperti *neck pain*.

6.2.3 Bagi Masyarakat

Penelitian ini sebagai sumber informasi baru berbasis data dan teori untuk menambah wawasan dan pengetahuan masyarakat untuk menghindari resiko *neck pain* yang lebih parah oleh karena durasi bermain *game online*.



DAFTAR PUSTAKA

Andarmoyo, Sulisty. 2013. Konsep Dan Proses Keperawatan Nyeri. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.

F. Mondiang, Faldano, Paul A.T Kawatu, Angela F.C Kalesaran. 2020. Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Keluhan *Neck Pain* Pada Mahasiswa Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Samratulangi. Jurnal KESMAS.

Chan, Faizal. 2019. *The impact of bullying on the confidence of elementary school student*. Jambi. Jurnal Pendas Mahakam. Vol 4 (2). 152-157.

De Las Penas, Fernandez. 2011. *Neck and arm pain syndrome*, Churchill Livingston Elsevier.

DeWitt, David. 2018. *How Does Text Neck Cause Pain?*. *Spine-health*. <https://www.spine-health.com/conditions/neck-pain/how-does-text-neck-cause-pain>.

Firdiansyah, Rifki. 2019. Hubungan Durasi Bermain *Game Online PUBG Mobile* Terhadap Resiko *Neck Pain* Pada Mahasiswa di Kota Malang. <http://eprints.umm.ac.id/55322/>

Green, BN. 2008. *A Literature Review Of Neck Pain Associated With Computer Use. Public Health Implications*. J Can Chiropr Assoc

Juniarto, Adi, dkk. 2021. Gambaran Kecanduan *Game Online* Dilihat Dari Durasi Lama Bermain Pada Remaja. Randudongkal

- Keith Bridwell, MD; Mary Rodts, D. 2017. *Intervertebral Discs*.
<https://www.spineuniverse.com/anatomy/intervertebral-discs?nochache=1>.
- Moore, Keith L & Anne M.R Agus. 2013. *Anatomi Klinis Dasar*, Jakarta: EGC.
- Naldo, Hardika Widi Satria. Studi Observasi Terhadap Penggunaan Aplikasi *Line* Oleh Generasi Milenial. *Jurnal Sosial Humaniora* terapan.
- Nida Nadhifah, Ari Udijono, Moh.Arie Wurjanto, Lintang Dian Saraswati. 2020. Gambaran Kejadian Nyeri Leher Pada Pengguna *Smartphone*. *Jurnal Kesehatan Masyarakat (e-Journal) FKM UNDIP*.
<http://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jkm>
- Notoatmodjo. 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Nursalam, 2016. *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*, Jakarta: Salemba medika.
- Nurhikmah, Nurwahida Puspitasari. 2021. Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Nyeri Leher Pada Mahasiswa di Masa Pandemi *Covid-19*. *Jurnal Keperawatan dan Fisioterapi (JKF)*.
<https://ejournal.medistra.ac.id/index.php/JKF>
- Paulsen, friedrich & Waschke, Jens. 2019. *Sobotta : Atlas Anatomi*, Elsevier: Singapore.
- R Gusti Haryo Budi Pangestu. 2021. Faktor Resiko Terjadinya *Forward Head Posture*. Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana.
- Suriyany, Rotua. 2020. Hubungan Lama Penggunaan *Smartphone* Dengan Kejadian *Neck Pain* Pada Remaja di Madrasah Aliyah Negeri 3 Karawang.
<http://ojs.stikesmedistra-indonesia.ac.id/>

Sani, F. 2016. Metodologi Penelitian Farmasi Komunitas dan Eksperimental (U. P. Hastanto (ed) : 1st ed). Deepublish.

Sugiyono. 2010. Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R & D. Alfabeta.

Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kombinasi, Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian kuantitatif. Bandung: Alvabet CV.

Trislianto, Dimas Agung, 2020. Panduan Buku Lengkap Penelitian Dengan Mudah. Yogyakarta: ANDI (anggota KAPI).

Weatherspoon, Deborah, PhD, RN, CRNA. 2017. *Pain Scale*. Healthline subscribe. (<https://www.healthline.com/health/pain-scale>)

Yaumi, Muhammad & Muljono Damo Polii, 2016. *Action research*, Jakarta : Kencana.

Yustianti, Yuni Tri, Pusparini. 2019. Hubungan Intensitas Pemakaian Gawai Dengan *Neck Pain* Pada Usia 15-20 Tahun. Jakarta. Jurnal Biomedika dan Kesehatan. DOI:<https://doi.org/10.18051/JbiomedKes.2019.v2.71-76>