

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Intensitas bermain game online di SMP Negeri 01 Pakisaji Kabupaten Malang hampir setengahnya 27 responden (49%) intensitas bermainnya sedang, dan sebagian besar 28 responden intensitas bermain game online rendah, dan tidak satupun responden memiliki intensitas bermain game online yang tinggi (0%).
2. Gangguan pola tidur di SMP Negeri 01 Pakisaji Kabupaten Malang kategori baik 22 responden (40%), dan kategori ringan 26 responden (47%). Dan 7 responden (13%) mengalami gangguan pola tidur sedang.
3. Tidak ada hubungan antara Intensitas bermain game online dengan gangguan pola tidur di SMP Negeri 01 Pakisaji Kabupaten Malang yang di uji statistic menggunakan uji Sommers'd dengan *p-value* sebesar -0,373.

5.2 Saran

1. Bagi Profesi Keperawatan.

Diharapkan penelitian selanjutnya dapat mengembangkan perencanaan keperawatan yang akan dilakukan tentang hubungan intensitas bermain game online dengan gangguan pola tidur.

2. Bagi Responden

Diharapkan dapat memberi informasi bagi masyarakat terutama pada orang tua dan anak bahwa terlalu melakukan game online akan menimbulkan dampak negatif bagi kesehatan terutama pada anak.

3. Bagi Lahan Penelitian

Memberikan informasi terhadap siswa dan orang tua tentang dampak penggunaan game online, dan memberikan peraturan untuk tidak menggunakan handphone saat disekolah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat mengembangkan pengalaman dalam melaksanakan penelitian serta mengintegrasikan berbagai konsep yang didapat dalam kuliah kedalam penelitian ilmiah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, r. A. (2016). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda. *Jurnal ilmu komunikasi*.
- Dharma, k. (2016). *Metode penelitian keperawatan : panduan melaksanakan dan menerapkan hasil penelitian*. Jakarta: tim.
- Dr. Andreas prasadja, r. (2009). *Ayo bangun! Dengan bugar karena tidur yang benar*. Hikmah terbit.
- Fajri, c. (2012). Tantangan industri kreatif-game online di indonesia. *Jurnal komunikasi*.
- Jenifer leo, d. (2016). Perancangan komunikasi visual komunikasi tentang dampak negatif kurang tidur bagi remaja usia 15 - 20 tahun.
- Kurniawan, d. E. (2017). Engaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku. *Jurnal konseling gusjigang vol. 3 no. 1*.
- Mb, n. M. (2012). Faktor – faktor yang mempengaruhi tidur pada lanjut usia di desa meunasah balek kecamatan kota meureudu kabupaten pidie jaya. *Jurnal keperawatan dan kebidanan*.
- Notoatmodjo. (2010). *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta: rineka cipta.
- Nursalam. (2013). *Konsep penerapan metode penelitian ilmu keperawatan* . Jakarta: salemba medika.

- Prayitno, a. (2008). Gangguan pola tidur pada kelompok usia lanjut.
- Setiadi. (2013). *Konsep dan praktek penulisan riset keperawatan*. Yogyakarta: graha ilmu.
- Singkoh, r. T. (2016). Perancangan game fps (first person. *E-journal teknik elektro dan komputer vol.5*.
- Sudiwati, n. L. (2017). Pengaruh permainan game online terhadap. *Nursing news volume 2, nomor 1,*.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: alfabeta.
- Wicaksono, d. W. (2010). Analisis faktor dominan yang berhubungan dengan kualitas tidur pada mahasiswa fakultas keperawatan universitas airlangga.
- Widi. (2010). *Asas metodologi penelitian*. Yogyakarta: graha ilmu.