

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Karakteristik responden pada penelitian ini mayoritas berjenis kelamin perempuan dan responden pada penelitian ini lebih banyak berada disemester VI (enam).
2. Distribusi intensitas bermain *game online* pada mahasiswa prodi STKA Poltekkes Kemenkes Yogyakarta sebagian besar memiliki intensitas bermain *game online* kategori rendah.
3. Distribusi perilaku belajar pada Mahasiswa Prodi STKA Poltekkes Kemenkes Yogyakarta sebagian besar memiliki perilaku belajar kategori sedang.
4. Intensitas bermain *game online* memiliki hubungan dengan perilaku belajar pada mahasiswa prodi STKA Poltekkes Kemenkes Yogyakarta dengan P value 0,013 ($P \text{ value} < 0,05$).
5. Keeratan hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku belajar pada mahasiswa prodi STKA Poltekkes Kemenkes Yogyakarta dengan nilai korelasi Spearman Rank (r) sebesar -0,224.

B. Saran

1. Bagi Mahasiswa Prodi STKA Poltekkes Kemenkes Yogyakarta Mahasiswa diharapkan dapat mengurangi intensitas bermain game online agar tidak menimbulkan perilaku belajar yang menyimpang..

2. Bagi Institusi Poltekkes Kemenkes Yogyakarta

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan ilmu keperawatan anestesi sebagai bahan bacaan dan sumber referensi di perpustakaan.

3. Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini telah membahas mengenai hubungan intensitas bermain *game online* dengan perilaku belajar pada mahasiswa. Namun, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengidentifikasi faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi perilaku belajar mahasiswa dan untuk mengembangkan strategi yang efektif dalam mengatasi dampak negatif intensitas bermain game online terhadap perilaku belajar.