

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian mengenai “Kejadian *Internet Gaming Disorder (IGD)* Pada Mahasiswa D-III Keperawatan STIKES Muhammadiyah Klaten” sebagai berikut :

1. Usia responden pada mahasiswa prodi D-III keperawatan STIKES Muhammadiyah Klaten minimal usia 18 tahun dan maksimal pada usia 23 tahun. Rerata usia responden yaitu 20 tahun dengan standar deviasi 1,094 dan sebagian besar responden pada penelitian ini berjenis kelamin perempuan yaitu 73 responden dan yang berjenis kelamin laki-laki yaitu ada 22 responden.
2. Kecanduan penggunaan *game online* responden pada Mahasiswa D-III Keperawatan STIKES Muhammadiyah Klaten sebagian besar dikategorikan kecanduan *game online* rendah yaitu sebesar 82,1% dan yang berkecanduan *game online* tinggi yaitu sebesar 17,9%.

#### **B. Saran**

1. Bagi instituti pendidikan  
Peneliti menyarankan kepada instituti pendidikan untuk memberikan teori tentang dampak penggunaan game online dan internet gaming disorder (IGD)
2. Bagi ilmu keperawatan  
Peneliti menyarankan kepada bidang keperawatan untuk memberikan edukasi seperti leaflet, tentang internet gaming disorder dan dampak penggunaan game online.
2. Bagi responden  
Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti tentang kejadian internet gaming disorder pada mahasiswa prodi D-III keperawatan maka peneliti mengharapkan agar seluruh mahasiswa dapat mengurangi dalam bermain game online serta mencari informasi tentang dampak penggunaan game online
3. Bagi peneliti selanjutnya  
Peneliti menyarankan agar peneliti selanjutnya melanjutkan penelitian sejenis misalkan dampak penggunaan game online pada remaja atau mahasiswa.