

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa:

1. Anak usia sekolah di SD Laboratorium Universitas Negeri Gorontalo kecanduan bermain *game online* sebanyak 21 orang (38,2%), Tidak kecanduan bermain *game online* sebanyak 34 orang (61,8%).
2. Pola tidur anak usia sekolah di SD Laboratorium Universitas Negeri Gorontalo menunjukkan Baik 23 orang (41,8%) Cukup 17 orang (30,9%) Kurang 15 orang (27,3%).
3. Terdapat Hubungan bermain *game online* dengan pola tidur pada anak usia sekolah di SD Laboratorium Universitas Negeri Gorontalo terdapat hubungan yang signifikan dengan hasil uji statistik menggunakan uji *chi square* diperoleh nilai *p value* = 0,001.

5.2 Saran

Adapun saran pada penelitian ini:

1. Bagi Institusi

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tambahan bagi institusi pendidikan bahwa terlalu lama bermain *game online* akan menimbulkan dampak negatif bagi kesehatan terutama pada anak khususnya pada pola tidur.

2. Bagi SD Laboratorium UNG

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan wawasan bagi peserta didik tentang pentingnya mengatur waktu bermain *game online* agar pola tidur bisa terjaga dengan baik.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini di harapkan menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian sejenis dengan pengembangan variabel penelitian. Yaitu faktor yang dapat mempengaruhi pola tidur anak selain

bermain *game online* seperti kelelahan, lingkugan bermain, gaya hidup dan stress emosional.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi & Narbuko. 2012. *Metodologi Penelitian*. Bumi Aksara. Jakarta
- Arbianingsih, 2011 . *keperawatan anak konsep dan prosedur Tindakan*. Alaudin University press. Makassar
- Adam. 2017. *Game Design and Development*. USA : New Reader Publishing.
- Aditono. 2016. *Psikologi Perkembangan Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Gajah Mada University Press .Yogyakarta
- Adnan. Z. 2018. *Hubungan Bermain Game Online Dengan Pola Tidur Anak Usia Sekolah di SD Muhammadiyah Tamanagung Muntilan Magelang Jawa Tengah*. Skripsi: Fakultas kesehatan. Universitas ‘Aisyiyah. Yogyakarta.
- Amanda. 2016. *Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku agresif remaja di samarinda*. EJournal Ilmu Komunikasi, 4(3), 290-304.
- Ariantoro, T. R. 2016. *Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar*. JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas).
- Ambarsari, T.R., & Listyorini, D. 2015. *Hubungan Lama Permainan Game Online Dengan Pola Tidur Anak Usia 10-12 Tahun Di Wilayah Jaten Kabupaten Karanganyar* .dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Apriyant. 2015. *Perilaku Agresif Remaja yang Gemar Bermain Game Online (Studi Kasus di Kelurahan Ngagel Rejo Kecamatan Wonokromo Surabaya)*. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 3(3), 994-1008.
- Arikunto. 2015. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ariyanti. 2015. *Hubungan Antara Obesitas dengan Tingkat Perkembangan Sosial Anka Usia Prasekolah (4-6 tahun) di TK Plus Al Kautsar Malang*. Jurnal Ilmiah Kesehatan Medica Majapahit
- Asmadi, 2016. *Teknik Prosedural Keperawatan : Konsep dan Aplikasi Kebutuhan Dasar Klien*. Salemba Medika .Jakarta
- Assosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia (APJII). 2020. *Laporan Survei APJII. Diakses pada tanggal 1 Mei 2021*.

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta
- Azizah, A. dan Sobri, A.Y. 2016. *Strategi Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Jurnal: Manajemen Pendidikan. Vol. 25 No.2.hal 26
- Arif Hidayat Suwarna, W. (2016). Perbedaan Pola Tidur Antara Kelompok Terlatih Dan Tidak Terlatih. *Medikora*, 15(1), 85-95.
- Chaplin, J. P, 2017. *Kamus Lengkap Psikologi*, PT Raja, Grafindo Persada. Jakarta
- Departemen Kesehatan RI. 2014. *Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 5*. Jakarta: Depkes RI, p441-448.
- Dewi, L. 2018. *Hubungan Lama Permainan Game Online Pola Tidur Anak Usia 10-12 Tahun di Wilayah Jaten Kabupaten Karanganyar*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Dewi. C.S. 2017. *Status Akreditasi dan Kualitas Sekolah di Sekolah Dasar Negeri. JMSP (Jurnal Manajemen dan Supervisi Pendidikan)*, 1(2), 138-145.Jakarta.
- Donsu Doli (2016). *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Pustaka Baru. Yogyakarta
- Fery 2016. *Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumen dalam Menggunakan Jasa Warung Internet Game Online (Studi di Kecamatan Sukasari Kota Bandung)*. Universitas Bandung.
- Fitria, Reni. 2019. *Lama Permainan Game Online Terhadap Gangguan Pola Tidur Mahasiswa. Real in Nursing Journal*, 2(2), 72-76.
- Firman, F. 2017. *Hubungan Aktivitas Fisik Dengan Pola Tidur Pada anak (Studi di Dusun Mojosongo Desa Balongbesuk Kecamatan Diwek Kabupaten Jombang)* dissertation, STIKES Insan Cendekia Medika Jombang.
- Gurusinga, M. F. 2020. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Pola Tidur pada Remaja Usia 16-18 Tahun Di SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang Tahun 2019*. Jurnal Penelitian Keperawatan Medik, 2(2), 1-8.
- Gayatri. 2015. *Informasi dan Edukasi Sosial Media Anak*. Media Pustaka: Jakarta.
- Gurian. 2016. *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Kebutuhan Tidur Pada Anak*. Graha Ilmu: Yogyakarta.

- Hamel. 2016. *Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat prestasi anak usia sekolah di SD GMIM Tumpengan Sea Dua Kecamatan Pineleng*. Jurnal Keperawatan, 4(2).
- Hardiyansyah. 2016. *Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016*. KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal), 3(2), 103-118.
- Hayati, N. 2020. *Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah dengan Kebutuhan Istirahat dan Tidur di SD Negeri 010083 Kisaran Kabupaten Asahan*. Jurnal Kesehatan Global, 3(3), 116-122.
- Hurlock, E. 2015. *Psikologi Perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. edisi kelima. Erlangga. Jakarta
- Hung, H. C., Young, S. S. C., & Lin, C. P. (2015). No student left behind: a collaborative and competitive game-based learning environment to reduce the achievement gap of EFL students in Taiwan. *Technology, Pedagogy and Education*, 24(1), 35-49.
- Islamiah, F., Fridani, L., & Supena, A. (2019). Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 30-38.
- Jap, T., Tiatri, S., Jaya, S. E & Suteja, S. M. 2017. *The Development Of Indonesian Online Game Addiction Questionnaire*. Plos One. Volume 8 Issue 4
- Lekatompessy. 2010. *Hubungan antara Intensitas Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa SMU Negeri 1 Salatiga*. Manuskrip (skripsi Psikologi UKSW)
- Lestari, M. A. (2018). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja (Studi SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2)* dissertation, STIKes Insan Cendekia Medika Jombang.
- Marlianti, D. 2015. *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online dengan Pola Tidur dan Motivasi Belajar Anak Usia 10-12 Tahun di SD Mattoangin 2 Kecamatan Mariso Kota Makassar* dissertation, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Machfud, M.S. 2020. *Gambaran Frekuensi dan Durasi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah di SDN 1 Candimulyo Kabupaten Temanggung*. Skripsi: Fakultas Keperawatan. Universitas Ngudi Waluyo.

- Mahmud, (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Pustaka Setia. Bandung
- Nofianti, N. 2018. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Akhir*. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Diagnosis*, 12(2), 182-186
- Pirantika 201). *Adiksi Bermain Game Online Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Bajing 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap*. Skripsi. Program Studi PGSD. Universitas PGRI Yogyakarta.
- Pratiwi, P. C. 2018. *Perilaku Adiksi Game Ditinjau Dari Efikasi Akademik Dan Keterampilan Sosial Remaja*. Diakses pada 1 April 2021.
- Rahmayanti 2017. *Efektivitas pendekatan cognitive behavior therapy (CBT) dengan Teknik Self-management untuk Mengurangi penggunaan online game secara berlebihan pada peserta didik kels XI di SMA Al-Azhar 3 Bandar Lampung*. Skripsi. Jurusan Bimbingan Konseling. Universitas Islam Raden Intan Lamapung. Lampung.
- Rayadi, R., Budjang, G., & Al Hidayah, R. *ANALISIS PERAN ORANG TUA TERHADAP KEBIASAAN ANAK BERMAIN GAME ONLINE STUDI DI DESA TANJUNG BUGIS*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(3).
- Riyanti. 2017. *Pola Pertumbuhan Anak Usia 10-12 Tahun*. *Jurnal: Keperawatan*. Makassar.
- Ruminingsih. 2017. *Perbedaan Tingkat Perkembangan Sosial Obesitas dan Tidak Obesitas pada Usia Sekolah*. *Jurnal Kebidanan Midwiferia*
- Satria. 2015. *Hubungan Kecanduan Bermain Video Game Kekerasan Dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang*.
- Sari, R. P., & Ramadan, F. R. (2020). *Pola Tidur pada Anak Usia 9-12 Tahun yang Bermain Game Online*. *Jurnal Kesehatan Pasak Bumi Kalimantan*, 2(2), 97-102.
- Syafa'at, A. *Gambaran gangguan pola tidur pada anak usia 9–12 Tahun di Sekolah Dasar Pisangan 3 pada Tahun 2015* (Bachelor's thesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan, 2015).
- Simonds. K. 2017. *Mengganggu Game Online Pada Anak*. Jakarta.

- Siregar, P. 2019. *Gambaran Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara Angkatan 2010, 2011 dan 2012*. Sumatera Utara. Medan.
- Suyatno. 2015. Fakta *Pendidikan Sekolah Terakreditasi*. Jurnal: Online. UGM: Jogjakarta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV
- Scheel. 2018. *Lama Permainan Game Online terhadap Gangguan Pola Tidur Mahasiswa*. Real in Nursing Journal, 2(2), 72-76.
- Singgih. 2013. *Perbedaan Kematangan Sosial Anak Usia Prasekolah di Taman Penitipan Anak (TPA) X dan Y*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya, 2, 1-12.
- Siregar, P. & Camellia, V. 2016. *Gambaran Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sumatera Utara*.
- Solikhah. 2016. *Efektivitas Pendekatan Rational Emotive Behaviour Therapy Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak Sekolah Dasar Di SDN Jumeneng, Sumberadi, Mlati, Sleman*. Jurnal Hisbah, Vol. 13, No. 2. Yogyakarta.
- Suveraniam. 2017. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik pada siswa SMA di Kota Medan*. KTI.
- Syahputra. 2018. *Pengaruh Bermain Game Online terhadap Perilaku Komunikasi Remaja (Studi pada Mahasiswa Pemain Game Online di Fakultas MIPA Program Studi Informatika Universitas Syiah Kuala Banda Aceh)*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah. 3(1): 13-24.
- Taja, N., Inten, D. N., & Hakim, A. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Mengajar Baca Tulis Al-Quran bagi Guru. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 68-81.
- Taufik. 2014. *Pengaruh Bermain Game*. Purwokerto.
- Tarwoto. 2010. *Kebutuhan Dasar Manusia dan Proses Keperawatan Edisi keempat*. Jakarta : Salemba Medika.

Trias. 2015. *Hubungan lama permainan game online dengan pola tidur anak usia 10-12 tahun di wilayah jaten kabupaten karanganyar*. Jurnal penelitian. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Undang-undang nomor 23 tahun 2002 tentang perlindungan Anak

Uliyah & Hidayat. 2018. *Praktikum keterampilan dasar praktik klinik: Aplikasi dasar-dasar praktik kebidanan*. Jakarta: Salemba Medika.

Wong, D. 2019. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik (Wong's Essential of Pediatric Nursing)*.

Yanto. 2017. Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Remaja, Padang, Universitas Andalas.

Young, K. S., & Abreu, C. N. D. (2017). Kecanduan internet. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.

Zalqi, A., Suminar, I. T., & Badiah. 2018. *Hubungan Bermain Game Online Dengan Pola Tidur Anak Usia Sekolah Di SD Muhammadiyah Tamanagung Muntilan Magelang Jawa Tengah*.