

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan pada 109 mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Tarumanagara dengan pembahasan pada bab sebelumnya, serta tujuan dari penelitian ini, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari 109 responden (100%) didapatkan 16 responden (14,7%) memiliki kebiasaan bermain *video game arcade*.
2. Tidak adanya hubungan kebiasaan bermain *video game arcade* dengan kecepatan pengambilan keputusan pada TMT A dengan nilai $p > 0,05$, dan pada TMT B dengan nilai $p > 0,05$ yang didapatkan dari hasil analisis bivariat *fisher exact test*. Didapatkan PR > 1 pada kebiasaan bermain *video game arcade* dengan kecepatan pengambilan keputusan pada TMT B sebesar 1,93 yang menunjukkan adanya pengaruh kebiasaan bermain *video game arcade* terhadap kecepatan pengambilan keputusan.

6.2 Saran

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian heterogen dengan memperbanyak sampel, memperhatikan jadwal pengambilan data, dan melakukan penelitian pada lamanya waktu seseorang bermain *video game*.

Bagi responden diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya dengan adanya penelitian ini, dan dapat menjadikan *video game* sebagai sarana pembelajaran yang baru. Kedepannya sebagai responden diharapkan bersedia untuk ikut serta dalam penelitian selanjutnya dan bersungguh-sungguh.

Bagi institusi diharapkan penelitian dapat dijadikan sebagai informasi tentang hubungan kebiasaan bermain *video game arcade* dengan kecepatan pengambilan keputusan, *video game* dapat dijadikan sebagai

sarana pembelajaran baru dan cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

Bagi masyarakat diharapkan dapat mengubah sudut pandang terhadap *video game* bahwa tidak hanya dampak negatif yang dihasilkan tetapi terdapat juga dampak positifnya, dan sebagai sumber informasi tentang manfaat bermain *video game*.

Bagi ilmu pengetahuan diharapkan penelitian ini dapat menjadi landasan untuk meneliti hubungan *video game* dengan kognitif lebih jauh dan sebagai landasan untuk membuat *video game* berbasis kedokteran.