

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan tentang hubungan bermain game online dengan ketajaman penglihatan pada di SMPN 5 Banjarmasin, yang telah dilakukan pada 72 siswa-siswi di kelas 8, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 5.5.1 Frekuensi bermain *game online* dengan katagori tinggi terdpat 37 responden (51,39) dan rendah sebanyak 35 orang (48,6%). Paling banyak
- 5.5.2 Tingkat ketajaman penglihatan dalam katagori normal 43 orang (59,7%) dan kelompok yang katagori tidak normal 29 orang (40,3%), katagori yang paling banyak terdapat ada kelompok normal 43 orang (59,7%).
- 5.5.3 Tidak ada hubungan antara bermain *game online* dengan ketajaman penglihatan di SMPN 5 Banjarmasin dengan $\rho = 1,00$ ($\rho > \alpha$).

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat disarankan :

- 5.2.1 Bagi keilmuan
Dapat memperdalam wawasan dan ilmu pengetahuan tentang frekuensi bermain *game online* dan ketajaman penglihatan di kalangan remaja.
- 5.2.2 Bagi program
Diharapkan bagi program pendidikan memasukan betapa pentingnya menjaga kesehatan mata dengan cara memeriksakan secara dini di pusat layanan kesehatan tentang kesehatan mata .
- 5.2.3 Bagi masyarakat
Perlu diantisipasi dan di berikan masukan kepada mayarakat terdekat disekitar kita agar mereka dapat mengerti betapa pentingnya menjaga kesehatan mata.