

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Terdapat hubungan antara lama bermain *game online* pada permainan *game center* dengan gangguan pendengaran dengan diperoleh $p < 0,05$ yaitu $p = 0,016$ dan $p = 0,006$.
2. Tidak terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* di *game center* terhadap gangguan pendengaran karena diperoleh hasil $p > 0,05$ pada hasil pemeriksaan ambang pendengaran pada semua frekuensi.

B. Saran

Saran untuk peneliti selanjutnya,

1. Peneliti sebaiknya menggunakan desain penelitian *cohort* di mana pemeriksaan audiometri di lakukan di awal waktu penelitian dan di akhir waktu penelitian setelah terpapar bising. Sehingga dapat diperoleh data yang lebih signifikan untuk mengetahui hubungan paparan bising pada permainan *game online* di *game center* dengan gangguan pendengaran.
2. Peneliti sebaiknya juga melibatkan variabel intensitas suara kebisingan yang dapat diukur menggunakan *sound-level-meter*.