

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil literature review ini menunjukkan bahwa dari 15 jurnal yang telah di review dapat disimpulkan bahwa:

1. Remaja yang mengalami kecanduan *game online* sebanyak 61% dan pecandu *game online* di dominasi oleh kaum pria yaitu sebanyak 70%
2. Remaja memiliki prestasi belajar yang rendah sebanyak 62% hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal
3. Terdapat hubungan yang negatif terhadap kecanduan *game online* dengan prestasi belajar sebesar 53% pada remaja hal ini dikarenakan apabila kecanduan *game online* meningkat, maka prestasi belajar akan mengalami penurunan. Sebaliknya, apabila kecanduan *game online* menurun, maka prestasi belajar akan mengalami peningkatan.

B. Saran

1. Bagi pelayanan kesehatan masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk pelayanan kesehatan masyarakat agar dapat memberikan informasi tentang kecanduan *game online* dan prestasi belajar misalnya dengan cara penyuluhan, menempelkan poster atau

penyebaran leaflet tentang dampak positif dan negatif kecanduan.

2. Bagi ilmu keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi ilmu keperawatan khususnya keperawatan jiwa dan komunitas untuk memberikan pendidikan kesehatan dan melakukan implementasi asuhan keperawatan terhadap perilaku kecanduan sehingga bisa mengatasi perilaku kecanduan dan mengurangi dampak yang akan terjadi pada kesehatan remaja.

3. Bagi peneliti

selanjutnya Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menganalisis lebih spesifik dampak lain dari kecanduan *game online* ini.

4. Bagi remaja

Dengan adanya penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi pada remaja untuk bijak dalam memainkan *game online*.

5. Bagi orang tua

Dengan adanya penelitian ini diharapkan orang tua dapat bijak menjaga anaknya dari kecanduan *game online* dengan cara membatasi penggunaan ponsel, PC dan PS.