

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan penelitian tentang “Gambaran Kontrol Diri Pada Remaja dengan *Internet Gaming Disorder* di SMAN 7 Kota Bogor” dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Hasil penelitian mengenai karakteristik responden, dari 90 remaja menunjukkan sebanyak 79 orang (88%) remaja berjenis kelamin laki-laki, sebanyak 58 orang (64%) remaja mempunyai riwayat bermain game 6- 12 bulan, sebanyak 58 orang (64%) remaja bermain game selama > 6 jam per hari, sebanyak 60 orang (67%) remaja mengeluarkan biaya > Rp. 50.000 per bulan selama bermain game, sebanyak 75 orang (83%) remaja bermain game menggunakan *handphone*, sebanyak 77 orang (86%) remaja bermain game dengan tujuan sebagai hiburan atau mengisi waktu luang.
2. Hasil penelitian mengenai kontrol diri pada remaja dengan *internet gaming disorder* didapatkan data sebanyak 59 orang (66%) remaja memiliki kontrol diri rendah.

#### B. Rekomendasi

Peneliti menyadari bahwa penelitian yang telah dilakukan masih jauh dari sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Namun, peneliti sangat berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat selain untuk peneliti, juga kepada pembaca, serta semua pihak yang telah memberikan andil dalam penyusunan

penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian yang di dapat, peneliti mengajukan beberapa rekomendasi kepada pihak-pihak yang terkait diantaranya :

1. Bagi Program Studi Keperawatan

Peneliti mengharapkan institusi Prodi Keperawatan Bogor dapat menjadikan hasil penelitian ini untuk menambah wawasan teoritik, dan sebagai bahan bacaan bagi mahasiswa kesehatan, khususnya mahasiswa keperawatan tentang keperawatan jiwa. Selain itu peneliti juga mengharapkan pihak institusi dapat memperbanyak buku sumber atau jurnal tentang keperawatan jiwa sebagai landasan teori pada penelitian selanjutnya.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti mengharapkan data yang sudah ada mengenai bagaimana kontrol diri remaja dengan *internet gaming disorder* dapat menjadi data dasar dan dapat dikembangkan untuk penelitian selanjutnya. Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian serupa di tempat yang berbeda atau juga dengan karakteristik responden yang berbeda, seperti terhadap remaja di sekolah menengah pertama (SMP) atau terhadap anak sekolah dasar (SD) yang dapat dijadikan pembanding. Selain itu, peneliti berharap agar peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitiannya secara langsung datang ke tempat penelitian agar dapat meningkatkan komunikasi dengan baik agar calon responden dapat dengan mudah memahami maksud dan tujuan penelitian dan bersedia menjadi responden.

3. Bagi SMAN 7 Kota Bogor

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi seluruh civitas SMAN 7 Kota Bogor khususnya kepada para siswa agar lebih bisa memamanajemen waktu dan dapat menggunakan waktunya untuk hal yang bermanfaat seperti berolahraga, karna pada saat ini sangat penting untuk menjaga imun dan juga kepada guru-guru untuk dapat meningkatkan pengetahuan para siswanya dengan cara memberikan edukasi dan pencegahan agar para siswa tidak mengalami *internet gaming disorder*, pihak sekolah juga diharapkan dapat meningkatkan komunikasi dengan keluarga dari para siswa guna untuk mengoptimalkan pencegahan masalah tersebut.