BAB VI
KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di BAB V serta setelah peneliti melakukan penelitian tentang "Gambaran Tingkat Adiksi Pada Remaja Akibat Kecanduan *Game Online* di MTsN 4 Cianjur Tahun 2021" dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Dalam penelitian ini didapatkan karakteristik yang paling mendominasi dilihat dari jenis kelamin sebagian besar (91%) atau sebanyak 91 remaja berjenis kelamin laki-laki, dilihat dari durasi dalam bermain *game online* lebih dari setengahnya (72%) atau sebanyak 72 remaja bermain game ≥ 6 jam dan dilihat dari jenis *game* yang dimainkan setengahnya (50%) atau sebanyak 50 remaja memainkan *Free Fire.*
2. Dalam penelitian ini didapatkan hasil bahwa lebih dari setengahnya (63%) atau sebanyak 63 remaja berada pada tingkat adiksi ringan dan kurang dari setengahnya (37%) atau sebanyak 37 remaja berada pada tingkat adiksi berat.

B. Rekomendasi

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna dan masih sangat sederhana. Peneliti sudah berupaya semaksimal mungkin dalam penelitian ini dengan menggunakan metodologi penelitian. Namun dengan demikian peneliti berharap hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi

pembaca dan peneliti lainnya. Penelitian ini dapat pula dijadikan sebagai dasar dilakukannya penelitian lanjutan. Hasil yang tersaji dalam penelitian ini peneliti menyampaikan beberapa rekomendasi bagi pihak-pihak terkait di antaranya :

1. Bagi Institusi Pendidikan

   Diharapkan bagi institusi pendidikan khususnya Program Studi Keperawatan Bogor dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk menambah wawasan, sebagai bahan bacaan bagi mahasiswa kesehatan khususnya keperawatan Anak dan dapat digunakan sebagai salah satu bahan untuk pengabdian di masyarakat. Selain itu peneliti juga mengharapkan pihak institusi dapat memperbanyak buku sumber atau jurnal keperawatan sebagai landasan teori pada penelitian selanjutnya.

2. Bagi Pelayanan Kesehatan

   Diharapkan bagi pelayanan kesehatan untuk dapat mengenali secara dini tanda seseorang mengalami adiksi *Game Online*, sehingga tenaga pemberi pelayanan kesehatan mampu mengantisipasi dan mengurangi gejala dari adiksi tersebut seperti gangguan pola tidur, makan, bekerja atau sekolah dan kegiatan sehari-hari lainnya.

3. Bagi Tempat Penelitian

   Diharapkan MTsN 4 Cianjur lebih meningkatkan kualitas pembelajaran agar tidak banyak waktu luang yang di manfaatkan siswa untuk bermain *Game Online* serta menjalin kerjasama dengan orang tua siswa untuk

bersama- sama menanggulangi dan melakukan tindakan promotif dan prenventif dalam pencegahan adiksi *Game Online* dengan cara *Resource Restriction* (pembatasan pemberian fasilitas) dan pemberian tugas *offline* via *Paper* dengan jam pengambilan dan pengumpulan yang di jadwalkan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan atau data dasar untuk penelitian selanjutnya dan menjadi pondasi dasar penelitian dengan sampel yang lebih luas. Sehubungan dengan observasi yang telah penulis lakukan dan rasakan selama penelitian terkait dengan kondisi kesehatan mental dan psikologis remaja, penulis merekomendasikan judul yaitu "Gambaran sikap dan kesehatan mental remaja dengan *Resource Restriction* di MTsN 4 Cianjur".