

## BAB VII

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang hubungan antara motivasi bermain *game online* dan dukungan sosial teman sebaya dengan adiksi *game online* pada remaja di SMPN 13 Padang 2016 terhadap 150 responden, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

#### 7.1 Kesimpulan

- 7.1.1 Sebagian besar remaja (66,7%) di SMPN 13 Padang memiliki motivasi bermain *game online* yang tinggi
- 7.1.2 Lebih dari separuh remaja (76,7%) di SMPN 13 Padang memiliki dukungan sosial teman sebaya yang tinggi
- 7.1.3 Lebih dari separuh remaja (64,7%) di SMPN 13 Padang mengalami adiksi *game online* yang tinggi
- 7.1.4 Ada hubungan yang signifikan antara motivasi bermain *game online* dengan adiksi *game online* pada remaja di SMPN 13 Padang 2016
- 7.1.5 Tidak ada hubungan yang signifikan antara dukungan sosial teman sebaya dengan adiksi *game online* pada remaja di SMPN 13 Padang 2016

#### 7.2 Saran

##### 7.2.1 Bagi sekolah

Pihak konselor sekolah untuk mengadakan seminar tentang adiksi *game online* dan masalah yang akan ditimbulkan terkait adiksi *game online* serta melakukan pendekatan dengan membuat pertemuan pada remaja yang bermain *game online* yang mengalami penurunan konsentrasi belajar dalam sebulan,

meningkatkan kegiatan ekstrakurikuler sekolah, bekerjasama dengan pihak kesehatan terkait misalkan perawat dengan penanganan secara preventif dapat berupa seminar yang dapat bekerjasama dengan sekolah, karena sekolah merupakan wadah yang tepat bagi anak dalam menimba wawasan dan ilmu termasuk ilmu teknologi.

### 7.2.2 Bagi Keperawatan Jiwa

Penelitian ini menjadi informasi ilmiah bagi keilmuan keperawatan jiwa. Diharapkan penelitian dapat menjadi masukan bagi keperawatan jiwa untuk memperhatikan remaja yang bermain *game online* yang mengalami motivasi yang tinggi dan mendapat dukungan sosial dari teman sebaya, karena masalah ini merupakan masalah psikososial pada remaja yang masih dalam tahap pertumbuhan. Selain itu pihak keperawatan jiwa dapat melakukan konseling dengan orangtua, guru dan anak serta memberika psikoedukasi.

### 7.2.3 Bagi Pelayanan Kesehatan

Pelayanan keperawatan jiwa di komunitas perlu melakukan pendekatan terhadap remaja yang bermain *game online* salah satunya dengan melakukan *skinning* mengenai perilaku remaja dengan adiksi *game online*, kemudian memberikan penyuluhan terkait adiksi *game online*. Selain itu pelayanan keperawatan jiwa sebaiknya juga membangun kerjasama lintas program dengan dinas pendidikan untuk memberikan asuhan keperawatan jiwa pada *gamer* dengan adiksi *game online* ini merupakan salah satu upaya untuk menurunkan masalah adiksi *game online* menjadi tepat sasaran bagi remaja yang masih sekolah. Pemberian edukasi pada remaja mengenai cerdas dalam bermain *game* mungkin

dapat menurunkan adiksi *game online*. sehingga misi sehat jiwa masyarakat dapat dicapai pada akhirnya.

#### 7.2.4 Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian selanjutnya sebaiknya melakukan penelitian terkait faktor-faktor lain yang mempengaruhi adiksi *game online*, dampak dari adiksi *game online*, melakukan penelitian terkait dukungan sosial bermain *game online* yang didapat dari keluarga, serta mengembangkan instrument skrining untuk adiksi *game online*.

