

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Tingkatan adiktif yang paling banyak terjadi pada siswa SMPN 26 Padang berada pada tingkat adiktif game online kategori ringan yaitu 47,7%.
2. Sebagian besar siswa dan siswi 82,3% tidak tuntas dalam ujian MID semester genap tahun ajaran 2016/2017.
3. Terdapat korelasi yang bermakna antara adiktif bermain *game online* dengan prestasi belajar siswa dan siswi SMPN 26 Padang dengan nilai $p < 0,05$ yaitu $p = 0,00$. Kekuatan korelasi pada penelitian ini adalah kuat dimana nilai $r = -0,676$ dengan arah yang negatif. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat adiktif *game online* seorang siswa maka akan semakin rendah nilai indeks prestasi belajar yang akan diperoleh siswa tersebut.

B. Saran

1. Bagi sekolah dan orang tua siswa

Sekolah dan orang tua diharapkan menjadi kontrol eksternal atau pengawasan bagi remaja- remaja yang mulai terlihat hobi bermain *game online*. Sekolah dapat memberikan pembinaan kepada peserta didiknya tentang bahaya adiktif bermain game online dan mengadakan berbagai kegiatan ekstrakurikuler yang menyenangkan sesuai bakat

dan minat siswa sehingga dapat mengalihkan perhatian siswa terhadap aktivitas bermain game. Sementara orang tua misalnya dapat membatasi waktu bermain remaja dengan cara memasang perangkat lunak *timer* pada komputer yang digunakan untuk bermain *game online*. Hal ini berkaitan dengan rendahnya kemampuan remaja yang adiktif *game online* untuk dapat mengatur dirinya sendiri.

2. Bagi institusi keperawatan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang bermakna dan kekuatan korelasi yang kuat antara adiktif *game online* dengan prestasi belajar. Dalam menanggapi masalah ini perawat dapat menyumbangkan perannya untuk mensosialisasikan pengetahuan tentang adiktif bermain game online tersebut misalnya dengan memberikan pendidikan dan promosi kesehatan kepada siswa maupun kepada orang tua.

3. Peneliti selanjutnya

Dalam penelitian selanjutnya selain memberikan kuisioner peneliti dapat melakukan metode wawancara sehingga dapat memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai adiktif *game online* dan hubungannya dengan prestasi belajar seseorang.