

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil uraian dan hasil penelitian, penulis dapat menarik kesimpulan tentang Gambaran Dampak Penggunaan *Game Online* Pada Remaja Di Dusun Keringan Kidul adalah sebagai berikut :

1. Dari 52 responden usia minimal remaja berusia 14 tahun dan maksimal pada usia 21 tahun. Rerata usia responden yaitu 18 tahun dengan standar deviasi (SD) 2,079. Sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki yaitu 40 remaja. Tingkat pendidikan responden sebagian besar pada tingkat SMA/SMK yang berjumlah 31 responden (59,62%). Durasi Lama penggunaan *game online* responden sebagian besar kurang dari 3 jam, yaitu sebanyak 29 responden (55,8%).
2. Hasil dari penelitian dampak penggunaan *game online* pada responden dikategorikan rendah yaitu sebanyak 39 responden (75%). Hasil penelitian ditemukan bahwa sebagian besar remaja tidak ada tanda menggunakan *game online* secara berlebihan dan remaja mampu mengendalikan aktivitas saat menggunakan *game online*. Sebagian besar remaja menggunakan *game online* hanya kadang-kadang saja pada saat waktu luang tertentu.

B. Saran

Hasil analisis dan kesimpulan diatas, maka ada beberapa hal yang menjadi saran dalam penelitian ini, antara lain :

1. Bagi Remaja

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang dampak penggunaan *game online* pada remaja di Dusun Keringan Kidul, maka peneliti mengharapkan agar seluruh remaja dapat mengurangi dalam penggunaan atau bermain *game online* serta mencari informasi tentang dampak penggunaan *game online*.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Peneliti menyarankan kepada institusi pendidikan untuk memberikan teori tentang dampak penggunaan *game online* pada remaja.

3. Bagi Perawat

Peneliti menyarankan untuk memberikan sosialisasi dan edukasi, tentang dampak penggunaan *game online*, bisa dengan cara melakukan sosialisasi atau tanya jawab di desa atau sekolahan dan memberikan edukasi tentang dampak yang diakibatkan dari penggunaan *game online* secara berlebihan.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti menyarankan agar peneliti selanjutnya melanjutkan penelitian sejenis misalkan faktor-faktor yang lainnya yang memungkinkan memberikan pengaruh dalam penggunaan *game online* atau dampak penggunaan *game online* pada mahasiswa dan remaja di salah satu sekolah.