

## BAB 5

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Dari penelitian tentang gambaran pengetahuan remaja tentang dampak negatif *game online* bagi kesehatan fisik dan mental di Warnet Yusuf Kecamatan Blimbing Kota Malang didapatkan hasil sebanyak 32 responden (43%) dari seluruh responden memiliki pengetahuan dengan kategori kurang, baik sebanyak 22 responden (29%), dan cukup sebanyak 21 responden (28%).

#### 5.2 Saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Bagi tempat penelitian

Diperlukan adanya kerjasama dengan pemilik warnet untuk menyeleksi jenis *game online* dan membatasi waktu bermain untuk meningkatkan pengetahuan remaja secara berkelanjutan tentang dampak negatif *game online* bagi kesehatan fisik dan mental serta faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kecanduan *game online* sebagai tindakan pencegahan.

2. Bagi responden

Meningkatkan pengetahuan tentang dampak negatif *game online* bagi kesehatan fisik dan mental melalui sumber yaitu internet, media massa, buku, dan lain-lain.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dikembangkan dari segi faktor lainnya yang dapat mendukung pengetahuan remaja tentang dampak negatif *game online* bagi kesehatan fisik dan mental.



## DAFTAR PUSTAKA

- Anhar, Rahmat. (2014). Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Keterampilan Sosial Remaja Di 4 *Game Centre* di Kecamatan Klojen Kota Malang. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ar-Rasily, Oktarisa dan Puspita Dewi. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Tingkat Pengetahuan Orang Tua Mengenai Kelainan Genetik Penyebab Disabilitas Intelektual di Kota Semarang. *Jurnal kedokteran Diponegoro*. Volume 5, Nomor 4, Oktober 2016.
- Azizah. (2013). *Kebagiaan dan permasalahan di Usia Remaja*. Volume 4, Nomor 2, Desember 2013.
- Budiman dan Riyanto A. (2013). *Kapita Selekta Kuesioner Pengetahuan dan Sikap dalam Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Dharmawati, I dan I Wirata. (2016). Hubungan Tingkat Pendidikan, Umur, dan Masa Kerja dengan Tingkat Pengetahuan Kesehatan Gigi dan Mulut Pada Guru Penjaskes SD di Kecamatan Tampak Siring Gianyar. *Jurnal Kesehatan Gigi*. Volume 4, Nomor 1, Februari 2016.
- Diananda, Amita. (2018). *Psikologi Remaja dan Permasalahannya*. Volume 1, Nomor 1, Januari 2018 P-ISSN: 1979-2824.
- Febriandari, Dona, Fathra Nauli, Siti HD. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*. Volume 4, Nomor 1, Mei 2016.
- Giri, Kadek dan Made Dharmadi. (2013). Gambaran Ketajaman Penglihatan Berdasarkan Intensitas Bermain *Game* Siswa Laki-Laki Sekolah Menengah Pertama di Wilayah Kerja Puskesmas Gianyar I Bulan Maret-April 2013.
- Hardanti, Harvien, Ikeu Nurhidayah, dan Siti Fitri. (2013). Faktor-Faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah. Volume 1 Nomor 3 Desember 2013.
- Hidayat, Aziz. (2012). *Riset Keperawatan dan Teknik Penulisan Ilmiah*. Jakarta: Salemba Medika.
- Ibrahim, CS. (2015). *Perawatan Kebidanan*. Jakarta: Bhatara Niaga Media.

- Jannah, Miftahul. (2016). Remaja dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam. *Jurnal Psikoislamedia*. Volume 1, Nomor 1, April 2016 ISSN: 2503-3611.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2018). Kenali Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*. Jakarta. (<https://www.depkes.go.id/article/view/18070600010/kenali-faktor-faktor-penyebab-kecanduan-game-online.html>).
- Khoiriyah, Siti. (2018). Dampak *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Kustiawan, Andri dan Andy Utomo. (2019). Jangan Suka *Game Online* Pengaruh *Game Online* dan Tindakan Pencegahan. Magetan: CV. AE Media Grafika.
- Masturoh, Imas dan Nauri Anggita. (2018). Metodologi Penelitian Kesehatan. Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Masya, Hardiyansyah dan Dian Candra. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* Pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016.
- Nursalam. (2016). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan. Jakarta Selatan: Salemba Medika.
- Ramadhani, Ardi. (2013). Hubungan Motif Bermain *Game Online* dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal.
- Sari, Irma dan Eska Prajayanti. (2017). Peningkatan Pengetahuan Siswa SMP Tentang Dampak Negatif *Game Online* Bagi Kesehatan.
- Setiawan, Heri. (2018). Analisis Dampak Pengaruh *Game Mobile* Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Suryanto, Rahmad. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan *Game Online* di Kalangan Pelajar. *Jom Fisip* Volume 2, Nomor 2, Oktober 2015.
- Syahrhan, Ridwan. (2015). Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling*. Volume 1, Nomor 1, Juni 2015 Halaman 84-92 ISSN: 2443-2202.

- Trisnani, Rischa dan Silvia Wardani. (2018). Peran Konselor Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan *Game Online* Pada Anak. *Jurnal Sosiolog*. Volume 2, Nomor 2, November 2018. ISSN: 2615-7500.
- Ulfa, Mimi. (2017). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja di Mabes *Game Center* Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *JOM Fisip* Volume 4, Nomor 1, Februari 2017.
- Wawan, A dan Dewi M. (2016). Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Manusia. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Widayatun, T.R. (2013). Ilmu Perilaku Sehat. Jakarta: CV. Sagung Seto.
- Wiguna, Ganda dan Yohanes Herdiyanto. (2018). Coping Pada Remaja yang Kecanduan *Game Online*. *Jurnal Psikologi Udayana*. Volume 5, Nomor 3.
- Wulandari, Syamsinar, Hariati Lestari, dan Andi Fachlevy. (2016). Faktor yang Berhubungan dengan Kejadian Obesitas Pada Remaja di SMA Negeri 4 Kendari Tahun 2016.
- Yusuf, Syamsu. (2017). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

