

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMK Kesehatan Adi Husada Malang, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Frekuensi bermain *game online* siswa jurusan keperawatan di SMK Kesehatan Adi Husada Malang sebagian besar sebanyak 21 orang (61,8%) bermain game online dengan *heavy frequency*, sedangkan hamper setengahnya sebanyak 10 orang (29,4%) bermain *game online* dengan *high frequency* dan sebagian kecil *low frequency* sebanyak 3 orang (8,8%).
2. Masalah mental emosional yang dialami oleh siswa jurusan keperawatan SMK Kesehatan Adi Husada Malang, sebagian besar memiliki masalah mental emosional dalam batas ambang (*borderline*) yakni 18 orang (52,9%), sedangkan sebagian kecil sebanyak 11 orang (32,4%) memiliki masalah mental emosional normal dan sebagian kecil lainnya sebanyak 5 orang (14,7%) memiliki masalah mental emosional abnormal.
3. Ada hubungan cukup antara antara frekuensi bermain *game online* dengan masalah mental emosional pada remaja di SMK Kesehatan Adi Husada, terbukti dengan hasil analisa data yang menunjukkan nilai p value sebesar $0,021 < \alpha (0,05)$ dari nilai *Correlation Coeficient* tabel = 0,395. Dari hasil penelitian ini dapat dinyatakan bahwa

semakin tinggi frekuensi bermain game online pada remaja, maka semakin buruk pula masalah mental emosional yang dialami oleh remaja.

5.2 Saran

1. Bagi Ilmu Keperawatan dan Iptek

Peneliti menyarankan dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dan masukan untuk mengembangkan ilmu keperawatan jiwa dan mengembangkan pengetahuan tentang masalah mental emosional.

2. Bagi Profesi Keperawatan

Bagi profesi keperawatan disarankan untuk mengadakan pelatihan, seminar dan sosialisasi dalam meningkatkan mutu asuhan keperawatan pada remaja yang mempunyai masalah mental emosional.

3. Bagi Instansi/ SMK Kesehatan Adi Husada

Peneliti menyarankan agar lebih meningkatkan program konseling pada remaja di sekolah agar anak terbekali dalam proses tumbuh kembangnya sehingga masalah mental emosional dapat dapat dicegah.

4. Bagi Peneliti

Dengan hasil penelitian ini, dapat menjadikan sebagai pedoman bagi peneliti dalam memberikan asuhan keperawatan kepada remaja yang mempunyai masalah emosional.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya.

Peneliti menyarankan agar dilakukan penelitian lebih lanjut dengan meningkatkan jumlah responden untuk mengetahui hubungan antara game online dan masalah mental emosional yang lebih spesifik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams E, & Rollings A. 2010. *Fundamental of Game Design 2nd*. CA: New Riders
- Anderson, K. J. 2010. *Internet Use Among College Student: An Exploratory Study*. *Journal of American College Health* 50(1) : 21-26
- Behrman, Kliegman, Arvin, 2011. *Nelson: Ilmu Kesehatan Anak*. Edisi 15. Jakarta: EGC.
- Bioulac, S., Arfi, L., Bouvard, M.P. 2008. *Attention Deficit/Hyperactivity Disorder and Games: A Comparative Study of Hyperactive and Control Children*. *European Psychiatry*, 23(2):134-141. Available: <http://www.cdgr.ucsb.edu/publications/attention-deficithyperactivitydisorder-and-video-games-a-comparative-study-of-hyperact> (Accessed: 30th September 2018)
- Damayanti, M, 2011. *Masalah Mental Emosional pada Remaja : Deteksi dan Intervensi*. Jakarta: Sari Pediatri.
- Dinas Kesehatan Sulawesi Selatan, 2014. *Pedoman Kesehatan Jiwa Remaja*. Available: <http://dinkessulsel.go.id/new/images/pdf/pedoman/pedoman%20kes%20jiwa%20remaja.pdf> (Accessed : 30th September 2018)
- Entertainment Software Association. 2013. *Essential Facts about The Computer and Video Game Industry*. Jakarta: YP2LPM
- Febrian, Jack, & Farida Andayani. 2002. *Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi*. Bandung: CV Informatika.
- Fromme, J. 2003. *Computer Games as a Part of Children's Culture*. *The International Journal of Computer Game Research*. 3(1): 17-25. Available: <http://www.gla.ac.uk/schools/education/research/publications/> (Accessed: 30 September 2018)
- Gentile, DA. 2009. *Pathological Game Use among Youth Ages 8 to 18*. *Psychological Science*. *Journal of Adolescence*, 20(5):594-602. Available: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/19476590> (Accessed: 30 September 2018)
- Goodman R, Scott S. 2009. *Comparing the Strengths and Difficulties Questionnaire and the Child Behavior Checklist: Is small beautiful?*. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 27, 17-24. Diunduh dari: <http://www.sdqinfo.org/py/sdqinfo/getabstract.py?id=goodmanscott1999&n=1> (Accessed: 30 September 2018)
- Griffiths, MD. 2008. *Diagnosis and Management of Game Online Addiction*. *New Directions in Addiction Treatment and Prevention*. Nottingham Trent University, 12:1-16. Available:

- <http://www.medfusion.net/templates/groups/6176/10622/Patkar,%20Ashwin%20CV.pdf> (Accessed: 30th September 2018)
- Griffiths, MD. 2010. Computer Game Playing and Social Skills: a Pilot Study. Aloma. Nottingham Trent University, 27:301-310.
- Kementrian Kesehatan Republik Indonesia. 2013. *Riset Kesehatan Dasar 2013*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan.
- Khan, M.K. 2007. *Emotional and Behavioral Effects of Video Games and Internet Overuse*. USA: Elsevier, 69(2):508-520. Available: <http://www.gla.ac.uk/schools/education/research/publications/> (Accessed: 30th September 2018)
- Nursalam. 2013. *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pedoman Skripsi, Tesis, dan Instrumen Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Prot S, McDonald KA, Anderson CA, et al. 2012. *Games: Good, Bad, or Other?*. Elsevier, 59(3):647-658.
- Santrock, J.W. (2007). *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Alih bahasa, Shinto B. Adelar; Sherly Saragih. Jakarta : Erlangga.
- Sarwono, S. W. & Eko, A. M. (2009). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Satgas Remaja IDAI. 2010. *Masalah Mental Emosional Remaja dalam Bunga Rampai Kesehatan Remaja*. Jakarta: Badan Penerbit Badan Ikatan Dokter Anak Indonesia.
- Selina, H.. 2010. *Guidelines for Adolescent Preventive Services (GAPS)*. Available from: <http://www.pediatricsundip.com/journal/GAPS%20Skринing%20Masalah%20Kesehatan%20Remaja%20-%20dr%20Hendriani%20Selina.pdf> (Accessed: 30 September 2018)
- Soetjningsih. 2004. *Pertumbuhan Somatik pada Remaja dalam Buku Ajar Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta: Sagung Seto
- Spilgames. 2013. *State of Online Game Report*. Available: http://spilgames.com/1384952861.25_state_of_gaming_2013_us_final (Accessed: 30 September 2018)
- Subrahmanyam K, Kraut RE, Greenfield PM, et al., 2010. *The Impact of Home Computer Use on Children's Activities and Development*. 10(2): 7-13
- Sumiati, Dinarti, Nurhaeni, H., Aryani, R.. 2009. *Kesehatan Jiwa Remaja dan Konseling*. Jakarta : Keperawatan dan Kebidanan.
- Trisnawati, E. (2010). *Hubungan Antara Frekuensi Bermain Video Game Jenis Kekerasan Dengan Kecenderungan Agresi Pada Siswa SMK Ttiguna Utama Ciputat Tahun 2010*. Diakses tanggal 29 September 2018.

- Trisnawati, J., Nauli, F.A. , & Agrina. (2014). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Agresif Remaja Di SMK Negeri 2 Pekanbaru*. Jurnal Ilmu Keperawatan.
- WHO. 2010. *World Population Monitoring Adolescent and Youth*. Department of Economic and Social Affairs of United Nations. New York: United Nations Publication
- Wiguna, T.2010. *Masalah Kesehatan Mental Remaja di Era Globalisasi dalam The 2nd Adolescent Health National Symposium, Current Challenges in Management*. Jakarta: Departemen Ilmu Kesehatan Anak FK UI.