

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa Gambaran Pengetahuan Remaja Tentang Dampak Psikologis Game Online di Desa Sekarpuro, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang dengan jumlah Responden 50 remaja menunjukkan bahwa hampir setengahnya 22 remaja (44%) memiliki tingkat pengetahuan cukup dan hampir setengah responden lagi 22 remaja (44%) memiliki tingkat pengetahuan kurang namun hanya 6 remaja (12%) memiliki tingkat pengetahuan baik sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat pengetahuan remaja sebagian besar cukup dan kurang.

5.2 Saran

Saran yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian yang ditemukan sebagai berikut:

1. Bagi Masyarakat

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada masyarakat baik kepala RT, RW atau yang lainnya agar dapat melakukan pendekatan pada remaja untuk mencegah terjadinya dampak psikologis dari game online.

2. Bagi Orang Tua

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada orang tua agar dapat memberikan pengawasan yang lebih terhadap remaja dalam perkembangan psikologisnya.

3. Bagi Responden

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada responden agar dapat mencegah terjadinya gangguan psikologis yang disebabkan karena game online.

4. Bagi Peneliti

Dari hasil penelitian ini dapat menambah wawasan mengenai dampak psikologis remaja terhadap game online.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, dari hasil penelitian yang saya lakukan dapat menjadikan bahan kajian dan mengembangkan penelitian terkait dengan dampak-dampak dari game online.



DAFTAR PUSTAKA

- Andhini, N. F. (2017) No Title No Title', *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), Pp. 1689–1699.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Astuti, L. N. (2018). *Buku Ajar Psikologis Perkembangan Anak Dan Remaja*. Kudus: Universitas Muria Kudus.
- Falk, M. Et Al. (2014). *Hubungan Pengetahuan Dengan Perilaku Perempuan Obesitas Tentang Pencegahan Resiko Penyakit Akibat Obesitas*, *Research Policy*, 9(2), Pp. 155–162.
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. (2016). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Identitas Diri Remaja*. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 10.
- Hidayat, A.A. 2009. *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Edisi Pertama. Jakarta: Salemba Medika
- Jahja, Y. (2011). *Psikologis Perkembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Maemuna, Jaya, M., & Sofyan, M. N. A. (2018). *Hasanuddin Student Journal*. *Hasanuddin Student Journal*, 2(1), 180–188.
- Notoatmodjo (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Notoatmodjo (2014). *Promosi Kesehatan Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nursalam. (2016). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Octavia, S. A. (2020). *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Rahmat, A. (2014). *Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di kecamatan klojen kota malang*. *Skripsi Psikologi*, 1–133.
- Solihudien, Y. (2020). *Strategi Melesatkan Trio Raksasa Kecerdasan Anak*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan*

R&D.Bandung: Alfabeta.CV

Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. Jom. Fisip, Vol. 4 No. 1.



