

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Remaja di Desa Pandu Senjaya Kecamatan Pangkalan Lada sebagian besar responden tidak mengalami stress (normal) yaitu sebanyak 24 orang (35,8%)
2. Remaja di Desa Pandu Senjaya Kecamatan Pangkalan Lada memiliki tingkat *kecanduan Game online* ringan yaitu sebanyak 42 orang (62,7%).
3. Terdapat hubungan antara Tingkat stres dengan kejadian kecanduan *Game online* di Desa Pandu Senjaya Kecamatan Pangkalan Lada. Hasil uji statistik dengan uji *Chi Square* mendapatkan hasil nilai *p-value* sebesar $0,000 < \alpha (0,05)$, maka dapat disimpulkan bahwa

B. Saran

1. Bagi perawat

Dengan melakukan *screening* di masyarakat, diharapkan perawat kesehatan jiwa dan masyarakat umum mulai memperhatikan masalah kecanduan *game online*.

2. Kepada Remaja

Agar mereka dapat mengatur diri dan waktu mereka ketika bermain *Game online* dan agar mereka dapat menanamkan dan memahami tugas- tugas utama remaja atau pelajar dan agar mereka dapat mencari hobi lain yang lebih bermanfaat. Remaja juga harus memiliki pemahaman

dan kesadaran yang lebih besar tentang konsekuensi negatif dari penggunaan *Game online* yang berlebihan.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya harus dapat melihat elemen tambahan yang dipengaruhi oleh kecanduan *game online*, seperti perilaku sehari-hari, gaya hidup dan karakteristik lainnya, untuk mencapai hasil penelitian yang lebih akurat.

