

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Berdasarkan pada penelitian ini memiliki kecanduan game online dalam kategori rendah yaitu sebanyak 115 responden (44.9%), dibandingkan dengan kecanduan game online kategori tinggi sebanyak 38 responden (15.4%), kemudian sisanya mempunyai kecanduan game online kategori sedang sejumlah 104 responden (40.6%).
2. Tingkat emosi yang dimiliki remaja SMAN 1 BANTARBOLANG kebanyakan dalam kategori tinggi yaitu 125 responden (48.3%), tingkat emosi dalam kategori sedang sebanyak 96 responden (37.8%), dan tingkat emosi dalam kategori rendah sebanyak 36 responden (13.9%).
3. Hasil penelitian membuktikan bahwa variabel kecanduan game online dinyatakan berpengaruh terhadap variabel tingkat emosi dengan nilai $(0.000) < \alpha = 0.05$ artinya adanya hubungan antara kecanduan game online dengan tingkat emosi pada remaja di SMAN 1 BANTARBOLANG.

B. Saran

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian yang dilakukan, diharapkan akan menambah pengetahuan bagi penulis, khususnya terhadap hubungan kecanduan game online dengan tingkat emosi pada remaja.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Mengembangkan pengetahuan mahasiswa keperawatan tentang hubungan kecanduan game online dengan tingkat emosi pada remaja, dan bekerja sama dengan institusi Pendidikan lain untuk bisa dilakukannya penyuluhan kepada remaja

mengenai kecanduan game online dan tingkat emosi untuk menambah wawasan remaja.

3. Bagi Responden

Responden diharapkan dapat memahami pentingnya hubungan kecanduan game online yang mempengaruhi terbentuknya dari tingkat emosi yang mereka miliki.

4. Bagi Keilmuan Keperawatan

Peneliti ini diharapkan dapat menambah keilmuan dibidang keperawatan dan juga dapat menjadi referensi, bahan, dan perbandingan untuk penelitian selanjutnya.