

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan pada BAB IV, dapat disimpulkan bahwa:

1. Gambaran tingkat adiksi *game online* pada responden berada pada kategori tingkat ringan (<55%) sebanyak 76%.
2. Sebagian besar responden yang bermain *game online* ialah laki-laki sebanyak 53% responden dan rata-rata berumur 16 tahun sebanyak 83%.
3. Jenis *game online* yang dimainkan mayoritas ialah *Mobile legends* bang-bang sebanyak 53%.
4. Sebagian besar frekuensi bermain *game online* pada responden dalam sehari dalam kategori ringan (1-2 kali sehari) sebanyak 56% responden.
5. Sebagian sebagian besar waktu yang diperlukan responden untuk bermain *game online* ialah pada kategori ringan (1-2 jam) sebanyak 66%.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil dari penelitian tentang tingkat adiksi *game online* pada remaja di SMAN 1 Kasihan Bantul, ada beberapa saran yang didapat sebagai bahan pertimbangan yaitu: Tingkat adiksi *game online* pada responden berada pada kategori tingkat ringan (<55%) sebanyak 76%.

1. Bagi Siswa-siswi

Dari hasil penelitian ini semoga bisa dijadikan sebagai bahan Ilmu pengetahuan untuk meningkatkan informasi dan minat baca tentang bahaya serta yang perlu diketahui dari adiksi *game online* pada remaja.

2. Bagi perawat di Prodi keperawatan

Dapat memberikan pendidikan kesehatan terkait faktor-faktor pada remaja yang bermain, waktu yang dianjurkan untuk bermain *game online*, dan bahaya adiksi *game online*.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat meneliti tentang hubungan prestasi akademik dengan adiksi *game online*, menggunakan jumlah sampel yang lebih banyak, menggunakan metode yang berbeda, serta diharapkan dapat menganalisis tentang prestasi akademik remaja yang bermain *game online*.

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI YOGYAKARTA  
PERPUSTAKAAN