

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tentang perilaku pengguna *game online* di SMP Negeri 15 Kecamatan Pedurungan Semarang disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 214 responden terdapat 79% atau sebanyak 169 responden memiliki perilaku sosial baik dan sebanyak 21% atau sebanyak 45 responden yang memiliki perilaku sosial buruk. Tetapi tidak semua memiliki dampak negatif pada perilaku sosial remaja, meskipun mereka termasuk dalam pengguna *game online*. Sebagian besar responden masih sering bersosialisasi dengan orang lain di dunia nyata dari pada teman di *game online*. Sebagian besar responden juga tidak melupakan tugas-tugas sekolah dan mengerjakan tugas sekolah dan di rumah.
2. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 214 responden terdapat 83,2% atau sebanyak 178 responden memiliki perilaku psikologis baik dan sebanyak 16,8% atau sebanyak 36 responden yang memiliki perilaku psikologis buruk. Hal ini menunjukkan bahwa psikologis responden yang baik lebih banyak terjadi pada responden pengguna *game online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden tetap peduli terhadap lingkungan sekitar ketika bermain *game online*, tetap dapat berkonsentrasi dalam belajar dan dapat mengontrol diri pada *game online*.
3. Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 214 responden terdapat 67,8% atau sebanyak 145 responden memiliki perilaku kesehatan fisik yang baik dan sebanyak 32,2% atau sebanyak 69 responden yang memiliki perilaku kesehatan fisik yang buruk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat masalah kesehatan fisik

yang signifikan pada remaja pengguna *game online* di SMP Negeri 15 Kecamatan Pedurungan Semarang.

B. Saran

1. Bagi masyarakat

Diperlukan pengawasan langsung dari orangtua dan masyarakat terhadap pengguna *game online*.

2. Bagi Institusi pendidikan

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber kajian ilmiah khususnya pada remaja siswa SMP dan petugas kesehatan dapat melakukan promosi kesehatan kepada masyarakat dalam upaya mencegah terjadi adiksi pada remaja terhadap *game online* yang dapat berdampak buruk bagi perilaku sosial, kesehatan psikis dan fisik.

3. Bagi Layanan Kesehatan

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan yang bermanfaat dalam upaya peningkatan kesehatan remaja.

4. Bagi peneliti berikutnya

Dalam penelitian selanjutnya hendaknya peneliti melihat dan mengontrol status emosi, stress, pola makan, aktivitas, pola istirahat dan faktor lainnya dengan menambah lokasi dan topik penelitian.