

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan

Estimasi prevalensi orang yang mengalami kecanduan game online di kalangan pemain game sekitar 6,1 % di Indonesia (Arjadi, 2015). Persentase pengguna game online di Indonesia pada tahun 2017 adalah 43,7 juta orang (Newzoo, 2017 dalam Yusuf, Krisnana, & Ibrahim, 2020). Hal tersebut menjelaskan bahwa banyaknya jumlah remaja yang mengalami kecanduan game online di Indonesia dan apabila dibiarkan maka akan terus mengalami peningkatan tiap tahunnya. Untuk itu, penulis memiliki kesempatan untuk membuat produk karya ilmiah yang berbentuk buku sebagai media pembelajaran kesehatan dengan judul “Kecanduan Game Online pada Remaja dan Penanganannya” dan sudah mendapatkan sertifikat Hak Cipta Kekayaan Intelektual (HKI).

Buku ini menjelaskan mengenai definisi remaja, ciri-ciri remaja, karakteristik pertumbuhan dan perkembangan remaja, tugas perkembangan remaja, definisi kecanduan game online, jenis game online, karakteristik kecanduan game online, faktor risiko kecanduan game online pada remaja, dampak kecanduan game online pada remaja, pencegahan kecanduan game online pada remaja, dan penanganan kecanduan game online pada remaja. Adapun pembuatan buku ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman remaja serta keluarga mengenai kecanduan game online dan faktor risiko terjadinya adiksi game online, meningkatkan pengetahuan dan pemahaman remaja serta keluarga mengenai dampak dan pencegahan yang dapat dilakukan pada remaja dengan ciri-ciri kecanduan game online, meningkatkan kesadaran remaja dan keluarga untuk melakukan penanganan yang tepat dalam mengatasi kecanduan game online, serta memberikan kemudahan remaja dalam mempelajari mengenai kecanduan game online dan penanganannya..

V.2 Saran

a. Bagi Tenaga Kesehatan

Diharapkan buku ini dapat dijadikan sebagai salah satu media edukasi dalam melakukan penyuluhan kepada pasien khususnya remaja ataupun di masyarakat tentang permasalahan kecanduan game online pada remaja sehingga dapat menurunkan angka kejadian kasus kecanduan gam online di kalangan remaja.

b. Bagi Institusi Pendidikan

Diharapkan buku ini dapat dijadikan bahan bacaan yang meningkatkan pengetahuan bagi pelajar dan sebagai referensi pendamping belajar dalam kegiatan belajar dan mengajar (KBM).

c. Bagi Penulis ataupun peneliti selanjutnya

Adanya buku ini diharapkan dapat menambah ataupun memperluas cakupan informasi yang belum ada di dalam buku ini sehingga tingkat keefektifan penanganan masalah kecanduan game online pada remaja semakin meningkat dengan adanya sumber atau rujukan terbaru terhadap permasalahan tersebut.

d. Bagi remaja dan Orangtua di Masyarakat

Diharapkan buku ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan bacaan yang dapat menambah pengetahuan dan pemahaman tentang permasalahan, dampak dari kecanduan game online pada remaja dan penanganannya sehingga orangtua dapat berperan aktif dalam mendidik dan memberikan arahan yang baik untuk remaja.