

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **V.1 Simpulan**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan perilaku bermain *game online* dengan kejadian *Carpal Tunnel Syndrome* (CTS) pada remaja di Warnet Kecamatan Kota Depok. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan kepada 40 responden di warung internet (Warnet) Kecamatan Kota Depok, maka dapat disimpulkan bahwa:

- a. Gambaran karakteristik remaja bermain *game online* di Warnet Kecamatan Kota Depok yaitu berdasarkan usia lebih banyak responden berada di rentang usia remaja madya sebanyak 21 responden (52,5%).
- b. Gambaran karakteristik remaja bermain *game online* di Warnet Kecamatan Kota Depok yaitu berdasarkan jenis kelamin diperoleh hasil sebanyak 38 responden (95%) berjenis kelamin laki-laki.
- c. Gambaran karakteristik remaja bermain *game online* di Warnet Kecamatan Kota Depok yaitu berdasarkan pendidikan mayoritas responden berpendidikan tinggi (SMA dan Perguruan tinggi), yaitu sebanyak 36 responden (90%).
- d. Gambaran karakteristik remaja bermain *game online* di Warnet Kecamatan Kota Depok yaitu berdasarkan riwayat bermain *game online* lebih banyak di rentang > 12 bulan dengan jumlah 33 responden (82,5%).
- e. Gambaran karakteristik remaja bermain *game online* di Warnet Kecamatan Kota Depok yaitu berdasarkan lamanya bermain *game online* dalam sehari lebih banyak pada rentang < 2 jam dengan jumlah 29 responden (72,5%).
- f. Gambaran karakteristik remaja bermain *game online* di Warnet Kecamatan Kota Depok yaitu berdasarkan lamanya bermain *game online* dalam seminggu lebih banyak pada rentang 3 - 5 x seminggu dengan jumlah 20 responden (50%).

- g. Gambaran karakteristik remaja bermain *game online* di Warnet Kecamatan Kota Depok yaitu berdasarkan perangkat yang digunakan untuk bermain *game online* mayoritas menggunakan *keyboard* dan *mouse* dengan jumlah 27 responden (67,5%).
- h. Gambaran karakteristik remaja bermain *game online* di Warnet Kecamatan Kota Depok yaitu berdasarkan jenis *game* yang paling di periksa adalah MMOFPS dengan jumlah 31 responden (77,5%) dari 40 responden (100%).
- i. Gambaran perilaku bermain *game online* yang dapat menimbulkan kecanduan pada remaja dengan jumlah 21 responden (52,5%).
- j. Gambaran kejadian *carpal tunnel syndrome* lebih banyak yang mengalami gejala positif dengan jumlah 22 responden (55%).
- k. Hubungan perilaku bermain *game online* dengan kejadian *carpal tunnel syndrome* dari 21 responden yang kecanduan bermain *game online* diperoleh hasil sebanyak 14 responden (66,6%) positif mengalami gejala CTS. Pada 19 responden yang tidak kecanduan bermain *game online* diperoleh 15 responden (78,9%) negatif mengalami gejala CTS.
- l. Ada hubungan yang signifikan antara perilaku bermain *game online* dengan kejadian *Carpal Tunnel Syndrome* pada remaja, dengan nilai odds ratio sebesar 7,500 yang artinya remaja yang kecanduan bermain *game online* mempunyai peluang atau kesempatan untuk mengalami gejala CTS 7,500 kali lebih besar dibandingkan remaja yang tidak kecanduan. Hasil uji chi-square diperoleh p-value sebesar 0,010 (p-value < 0,05)

## V.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang perlu dijadikan sebagai perbaikan bagi beberapa pihak sebagai berikut:

### a. Bagi remaja

Hasil penelitian ini diharapkan remaja lebih bijaksana mengatur waktu saat bermain *game online* sehingga dapat mengurangi perilaku bermain *game online* yang buruk dan menghindari terjadinya berbagai komplikasi psikis

maupun fisik yang disebabkan oleh *game online*, seperti kecanduan bermain *game online* dan *carpal tunnel syndrome*.

b. Bagi keluarga

Hasil penelitian ini diharapkan keluarga lebih mengawasi dan memantau perilaku anak saat bermain *game online* agar tidak terlalu berlebihan saat bermain *game online* serta membantu dalam mengatasi sifat kecanduan anak dalam bermain *game online* supaya tidak terjadi komplikasi yang disebabkan oleh *game online*.

c. Bagi institusi kesehatan

Hasil penelitian ini diharapkan institusi kesehatan lebih mengatasi komplikasi yang ditimbulkan oleh kecanduan bermain *game online*, salah satunya seperti mengurangi kejadian *carpal tunnel syndrome* pada remaja yang suka bermain *game online* dan dapat menjadi bahan acuan dalam mengkategorikan remaja yang kecanduan bermain *game online* sehingga dapat membantu dalam mengatasi perilaku kecanduan pada remaja tersebut.

d. Bagi pelayanan kesehatan

Hasil penelitian ini diharapkan pelayanan kesehatan khususnya perawat komunitas dapat menjadikan penelitian ini sebagai masukan atau informasi untuk mengetahui kejadian *carpal tunnel syndrome* pada remaja akibat perilaku bermain *game online* yang berlebihan.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan menjadi pengaruh bermain *game online* dengan kejadian *carpal tunnel syndrome* dan dapat ditambahkan lagi faktor-faktor lain yang menyebabkan *carpal tunnel syndrome* pada pemain *game online*.