

BAB VI

PENUTUP

VI.1 Kesimpulan

- a. Hasil yang didapatkan dari pasien kelolaan dan pasien resume An. V dan An. F sebelum dilakukannya intervensi yaitu An. V dan An. F bahwa tingkat pengetahuan kecanduan *game online* pada An. V sebelum dilakukan intervensi dengan metode token ekonomi pada pada hasil kuisisioner *pretest* yaitu tingkat pengetahuan kecanduan sedang dengan 67 %. Sedangkan pada An. F sebelum dilakukan intervensi dengan metode token ekonomi pada pada hasil kuisisioner *pretest* yaitu tingkat pengetahuan kecanduan sedang dengan 65 %.
- b. Hasil yang didapatkan dari pasien kelolaan dan pasien resume An. V dan An. F setelah dilakukannya intervensi yaitu An. V dan An. F bahwa tingkat pengetahuan kecanduan *game online* pada An. F setelah dilakukan intervensi dengan metode token ekonomi pada pada hasil kuisisioner *posttest* mengalami perubahan yaitu tingkat pengetahuan kecanduan ringan dengan 90 %. Sedangkan pada An. F setelah dilakukan intervensi dengan metode token ekonomi pada pada hasil kuisisioner *posttest* mengalami perubahan yaitu tingkat pengetahuan kecanduan ringan dengan 85 %.
- c. Berdasarkan intervensi yang telah di terapkan mengenai penerapan metode token ekonomi dalam mengatasi masalah kecanduan *game online* dalam waktu 4 kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2023 sampai dengan tanggal 27 Januari 2023 pada pasien kelolaan dan pasien resume yaitu An. V dan An. F didapati hasil yaitu pada An. V sebelum dilakukan intervensi dengan metode token ekonomi pada pada hasil kuisisioner *pretest* yaitu tingkat kecanduan sedang dengan 67 %. Sedangkan pada An. F sebelum dilakukan intervensi dengan metode token ekonomi pada pada hasil kuisisioner *pretest* yaitu tingkat kecanduan sedang dengan

Siti Alifah Nadia Putri, 2023

ANALISIS ASUHAN KEPERAWATAN KELUARGA DENGAN REMAJA YANG KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN INTERVENSI INOVASI METODE TOKEN EKONOMI DI RW 001 KELURAHAN JATIRANGGON BEKASI

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Kesehatan, Program Studi Pendidikan Profesi Ners Program Profesi

[www.upnvj.ac.id

www.library.ac.id

www.repository.upnvj.ac.id]

65 %. Kemudian, pada An. V setelah dilakukan intervensi dengan metode token ekonomi pada pada hasil kuisioner *posttest* mengalami perubahan yaitu tingkat kecanduan ringan dengan 90 %. Sedangkan pada An. F setelah dilakukan intervensi dengan metode token ekonomi pada pada hasil kuisioner *posttest* mengalami perubahan yaitu tingkat kecanduan ringan dengan 85 %. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa metode token ekonomi berpengaruh mengatasi masalah kecanduan *game online* pada remaja. Metode token ekonomi berfungsi sebagai dapat merubah perilaku individu dari yang tidak diinginkan berubah menjadi perilaku yang diinginkan pada kalangan remaja saat ini.

VI.2 Saran

a. Bagi Remaja

Bagi remaja dapat meningkatkan pengetahuan mengenai kecanduan *game online* sangatlah penting.

b. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang melakukan penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut dengan menambahkan faktor-faktor lainnya.

c. Perkembangan Keilmuan Keperawatan Komunitas

Disarankan bagi perawat komunitas agar melakukan kerja sama dengan RT dan RW setempat mengadakan pendidikan kesehatan terhadap kelompok-kelompok remaja yang rentan mengalami kecanduan terhadap *game online*.

d. Keluarga dan Masyarakat dengan Remaja

Intervensi yang dilakukan dengan metode token ekonomi diharapkan dapat menjadi wadah untuk para remaja untuk mengetahui dampak dari kecanduan *game online* dan penanganannya.