

## **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.