

BAB 7

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan kecanduan *onlinegame* dengan gangguan *mood* pada remaja di SMAK. St. Louis 2 Surabaya tahun 2017 dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Responden yang mengalami kecanduan *gameonline* sebanyak 98 orang (54,4%) dimana tingkat kecanduan masing-masing: 40% kecanduan ringan 11,1% kecanduan sedang dan sisanya 3,3% kecanduan berat.
- Dari 151 responden sebesar 43,3% mengalami gangguan *mood*, 40,6% probable gangguan *mood* dan sisanya 16,1% tidak gangguan *mood*.
- Ada hubungan yang berkaitan antara kecanduan *online game* ($p=0,003$).

7.2 Saran

- Terkait dengan besarnya persentase siswa atau siswi yang kecanduan *game online* dan gangguan *mood* yang di kumpulkan pada penelitian ini, maka mungkin perlu

dilakukan penelitian lanjutan dengan sampel yang merata di beberapa lokasi.

- Peneliti menyarankan untuk mengadakan penelitian lanjutan dengan metode wawancara agar hasil yang di dapatkan lebih akurat, Peneliti menyarankan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai kecanduan *game online* terhadap gangguan *mood* sesuai dengan klasifikasi DSM V
- Peneliti menyarankan SMAK St.Louis 2 Surabaya untuk mengadakan penyuluhan mengenai kecanduan *game online* dan gangguan *mood* melakukan evaluasi berkala terhadap kecanduan *game online*, serta mengatasi sedini mungkin gangguan *mood* yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

1. Kepmenkes R. Situasi Kesehatan Reproduksi Remaja. Jakarta: Pusat Data dan Informasi Kementerian Kesehatan RI. 2015.
2. eHealth T. Pola Asuh Keluarga Yang Benar Dapat Cegah Risiko Gangguan Jiwa Pada Remaja. 2016. Jumantik (Jurnal ilmiah penelitian kesehatan). 2017;1(1):104-20.
3. Young K. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*. 2009;37(5):355-72.
4. Ariani S, Suwito D, Dharmawan R. Hubungan Kecanduan Online Game dengan Depresi pada Remaja Laki-laki Pengunjung Game Centre di Kelurahan Jebres. *Nexus Pendidikan Kedokteran dan Kesehatan*. 2012;1(1).
5. Young K. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*. 2009;37(5):355-72.
6. Elia H. Kecanduan Berinternet dan Prinsip-Prinsip untuk Menolong Pecandu Internet. 2009.
7. Pratiwi PC, Andayani TR, Karyanta NA. Perilaku Adiksi Game-online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan

Sosial pada Remaja di Surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa*. 2012;1(2).

8. Bartholow BD, Anderson CA. Effects of violent video games on aggressive behavior: Potential sex differences. *Journal of Experimental Social Psychology*. 2002;38(3):283-90.

9. Syahrani R. Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*. 2015;1(1):84-92.

10. Young K. Addiction to MMORPGs: Symptoms and treatment. Retrieved, April. 2006;9:2009.

11. Achab S, Nicolier M, Mauny F, Monnin J, Trojak B, Vandel P, et al. Massively multiplayer online role-playing games: comparing characteristics of addict vs non-addict online recruited gamers in a French adult population. *BMC psychiatry*. 2011;11(1):144.

12. Amalia P, Syam HM. Hubungan Intensitas Bermain Game Onilne Berunsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresif Anak Di Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*. 2017;2(3).

13. Kementerian Kesehatan R. Riset kesehatan dasar (Riskesdas) 2013. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan. 2013.

14. Rudiyanisah. Dampak Game Online Terhadap Pelajar Dan Mahasiswa (Studi Kasus Game Center Di BTP Kelurahan Tamalanrea). 2014.
15. Nikmah LF. Hubungan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar pada siswa laki-laki kelas VII SMPN 13 Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim; 2015.
16. Yee N. The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. Presence: Teleoperators and virtual environments. 2006;15(3):309-29.
17. Dinata O. Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game Online Clash Of Clans pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau). Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau. 2017;4(2):1-15.
18. Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. Media psychology. 2009;12(1):77-95.
19. Akin A, Iskender M. Internet addiction and depression, anxiety and stress. International online journal of educational sciences. 2011;3(1):138-48.
20. Nestler EJ. The neurobiology of cocaine addiction. Science & practice perspectives. 2005;3(1):4.

21. Kuss DJ. Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology research and behavior management*. 2013;6:125.
22. Maramis W, Maramis A. Catatan ilmu kedokteran jiwa edisi 2: gangguan neurotik, gangguan somatoform, dan gangguan terkait stres. Surabaya: Airlangga University Press; 2009.
23. Maslim R. Diagnosis gangguan jiwa, rujukan ringkas PPDGJ-III dan DSM-5. Jakarta: BagianIlmuKedokteranJiwaAtmaja. 2013:64-7.
24. Association AP. Diagnostic and statistical manual of mental disorders; DSM-III. Washington DC. 1980.
25. Martinez R. *Gangguan Mood*. 2015.
26. Indarjo S. Kesehatan Jiwa Remaja. 2009;5:48--57.
27. Febriandari D, Nauli FA. Hubungan kecanduan bermain game online terhadap identitas diri remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*. 2016;4(1):50-6.
28. Alavi SS, Maracy MR, Jannatifard F, Eslami M. The effect of psychiatric symptoms on the internet addiction disorder in Isfahan's University students. *Journal of research in medical sciences: the official journal of Isfahan University of Medical Sciences*. 2011;16(6):793.

29. Anderson CA, Bushman BJ. Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological science*. 2001;12(5):353-9.

30. Hirschfeld RM, Williams JB, Spitzer RL, Calabrese JR, Flynn L, Keck Jr PE, et al. Development and validation of a screening instrument for bipolar spectrum disorder: the Mood Disorder Questionnaire. *American Journal of Psychiatry*. 2000;157(11):1873-5.