

yang memang belum matang dari segi pemikiran dan pengalaman. Seperti yang diketahui menurut (Notoatmodjo 2018) dalam penambahan usia, tingkat kematangan dalam berpikir dan bekerja sangat berpengaruh, sehingga orang yang belum cukup umur belum banyak memiliki pengalaman.

BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian mengenai “Gambaran Pengetahuan Remaja Terhadap Kecanduan *Game Online* Di Masa Pandemi Covid - 19 Di Cibodas RT 01 RW 04” maka dapat disimpulkan sebanyak (54.2%) remaja memiliki pengetahuan kurang terhadap kecanduan game online..

6.2 Saran

- 1) Bagi UPT Puskesmas Cikajang

Diharapkan penelitian ini bisa dijadikan bahan masukan atau sebagai acuan mengenai kecanduan game online di masa pandemi covid - 19 karena diperoleh hasil pengetahuan yang masih kurang dengan demikian perlu diadakan sosialisasi mengenai kecanduan game online di masa pandemi ini.

2) Bagi Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya peneliti menyarankan untuk melakukan penelitian tentang “sikap remaja mengenai kecanduan game online”

DAFTAR PUSTAKA

- Dona Febriandari, Fathra Annis Nauli, Siti Rahmalia H. 2016, *Hubungan Kecanduan Bermain Game online Terhadap Identitas diri Remaja*, Jurnal Keperawatan Jiwa 4, No. 1:50
- FK UI. 2019. Jumlah Pecandu Game Online di Indonesia Diduga Tertinggi di Asia.<https://fk.ui.ac.id/infosehat/jumlah-pecandu-game-online-di-indonesia-diduga-tertinggi-di-asia/>, diakses pada 10 April 2021
- Jaya, Edo. 2018. *WHO tetapkan kecanduan game sebagai gangguan mental, bagaimana “gamer” Indonesia bisa sembuh?*
- Kemenkes RI. Kecanduan Game Adalah Gangguan Perilaku. <https://www.kemkes.go.id/article/view/18062500003/kemenkes-kecanduan-game-adalah-gangguan-perilaku.html>, Jakarta, 21 Juni 2018. Diakses pada tanggal 22 April 2021
- Kusumawati. 2017. *Perbedaan Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja* Vol 8, No 1