

BAB VI
KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat diambil, di antaranya:

1. Terdapat *games addiction* dengan tingkat tinggi sebelum diberikan *craving behavior intervention ingame* pada remaja di Desa Sukadana Kabupaten Sumedang Jawa Barat.
2. Terdapat *games addiction* tingkat sedang setelah diberikan *craving behavior intervention ingame* pada remaja di Desa Sukadana Kabupaten Sumedang, Jawa barat.
3. Terdapat pengaruh *Craving Behavior Intervention Integrate Games* terhadap *games addiction* remaja di Desa Sukadana Kabupaten Sumedang, Jawa Barat dengan nilai *p-value* 0,000

6.2 Saran

Beriku beberapa saran yang bisa dilakukan terhadap penelitian ini:

1. Bagi Institusi

Penelitian ini dapat dijadikan bahan *literature* pengetahuan untuk mahasiswa maupun dosen tentang ilmu keperawatan jiwa dalam mengatasi *games addiction* pada remaja

2. Bagi Perawat

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan bagi bidang keperawatan jiwa dalam mengembangkan tindakan pencegahan dan sebagai acuan dalam memilih metode asuhan keperawatan yang tepat dalam upaya meningkatkan pelayanan kepada pasien dengan masalah *games addiction*. Kemudian peneliti akan berkolaborasi dengan puskesmas setempat untuk menerapkan tindakan pencegahan dalam *games addiction* dalam Pendidikan Kesehatan yang dilakukan kepada remaja.

3. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna.