

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil pembahasan mengenai perilaku *gamers* pada usia remaja awal sebelum dan sesudah diberikan edukasi (Pendidikan Kesehatan) tentang bahaya *game online* di SMPN 1 Wates Blitar, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Perilaku subjek studi kasus 1 dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* di setiap kunjungan mengalami perubahan serta dibuktikan dengan hasil observasi pada setiap kunjungan menunjukkan adanya perubahan perilaku pada Sdr.A dengan prosentase 37,5% pada kunjungan pertama, 62,5% pada kunjungan kedua dan 75% pada kunjungan ketiga yang artinya perilaku berubah menjadi positif sejak hari kedua. Pemberian edukasi (Pendidikan Kesehatan) pada usia remaja awal menggunakan media *leaflet* dan ular tangga dinilai efektif karena menambah semangat siswa dalam belajar khususnya bagi usia remaja awal.
2. Perilaku subjek studi kasus 2 dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* mengalami perubahan jawaban yang disampaikan juga sudah sesuai dengan teori yang diberikan serta dibuktikan dengan hasil observasi pada setiap kunjungan menunjukkan adanya perubahan perilaku pada Sdr.B dengan prosentase 25% pada kunjungan pertama, 50% pada kunjungan kedua dan 62,5% pada kunjungan ketiga yang artinya perilaku berubah menjadi positif pada kunjungan ketiga. Dengan demikian, bahwa penelitian tentang perilaku *gamers* pada usia remaja awal sebelum dan sesudah diberikan edukasi (Pendidikan kesehatan) tentang bahaya *game online* mengalami

perubahan yang semula perilakunya masih negative menjadi positif dengan rentang 1 minggu dalam waktu dua hari sekali dan faktor lingkungan menjadi pengaruh bagi tumbuh kembang seorang anak. Latar belakang anak dengan keluarga tidak utuh perilakunya cenderung negatif dibandingkan dengan anak yang mempunyai keluarga yang utuh.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Subjek Studi Kasus

Diharapkan subjek studi kasus lebih memanfaatkan waktunya untuk aktivitas yang lebih bermanfaat seperti waktu untuk belajar ditingkatkan dan dapat mengurangi penggunaan *gadget* khususnya untuk bermain *game online*.

5.2.2 Bagi Tempat Penelitian

Karena tempat penelitian dapat mempengaruhi perilaku subjek studi kasus maka sebaiknya penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk materi pada penyuluhan yang dapat dilakukan di SMPN 1 Wates

5.2.3 Bagi Institusi Pendidikan

Setelah kita mengetahui bahwa perilaku *gamers* sebelum dan sesudah diberikan edukasi (Pendidikan kesehatan) tentang bahaya *game online* mengalami perubahan walaupun tidak signifikan maka diharapkan untuk peneliti selanjutnya agar memberikan edukasi dan observasi perilakunya lebih lama lagi.