

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan kecanduan *online game* dengan depresi pada remaja usia 15-17 tahun di SMAK Frateran Surabaya tahun 2016, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Ada hubungan antara kecanduan *online game* dengan depresi dengan nilai signifikansi 0,021 dan kekuatan hubungan (ρ) sebesar 0,120 yang berarti sangat lemah. .
2. Responden yang tidak kecanduan *online game* sebanyak 201 orang dengan persentase 54,3% dan yang mengalami kecanduan sebanyak 169 orang dengan persentase 45,7%. Skor *online game addiction test* menunjukkan 54,3% siswa SMAK Frateran tidak kecanduan online game. Sebesar 30,8% mengalami kecanduan ringan, sebesar 13%

mengalami kecanduan sedang, dan sebesar 1,9% mengalami kecanduan berat

3. Responden yang tidak depresi sebanyak 249 orang dengan persentase 67,3% dan yang mengalami depresi sebanyak 121 orang dengan persentase 32,8%. Skor BDI-II menunjukkan sebanyak 67,3% siswa SMAK Frateran tidak depresi atau depresi minimal. Sebesar 20,3% mengalami depresi ringan, sebesar 11,4% mengalami depresi sedang, dan sebesar 1,1% mengalami depresi berat

6.2 Saran

1. Peneliti menyarankan untuk mengadakan penelitian lanjutan di lokasi yang berbeda
2. Peneliti menyarankan untuk mengadakan penelitian lanjutan dengan metode wawancara agar hasil yang didapat lebih akurat
3. Peneliti menyarankan SMAK Frateran untuk mengadakan penyuluhan mengenai kecanduan *online game*

DAFTAR PUSTAKA

1. Undang-Undang Republik Indonesia No 23 Tahun 1992 Tentang Kesehatan pasal 1. (dikutip 2016, 18 Maret). Diunduh dari : http://hukum.unsrat.ac.id/uu/uu_23_92.htm
2. Undang-Undang Republik Indonesia No 18 Tahun 2014 Tentang Kesehatan Jiwa pasal 1. (dikutip 2016, 18 maret).
3. Trihono. Riset Kesehatan Dasar 2013. Badan Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan: Kementrian Kesehatan RI; 2013. p. 125-128
4. Ariani, Sofi. 2012. Hubungan Kecanduan Online Game dengan Depresi Pada Remaja Laki-laki Pengunjung Game Centre di Kelurahan Jebres. Surakarta: Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret (dikutip 2016, 18 Maret)
5. Gaol, Theresia Lumban. 2012. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Skripsi. Jakarta:Prodi

Keperawatan Universitas Indonesia. Diunduh dari :

https://www.google.co.id/url?sa=t&ret=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwi1-rGUgOvMAhWGM48KHT7sCeIQFggeMAA&url=http%3A%2F%2Fflontar.ui.ac.id%2Ffile%3Ffile%3Ddigital%2F20313849-S42570-Huungan%2520kecanduan.pdf&usg=AFQjCNGvQdpk6GLX0e-gFt_LyI_YqZU_OA&bvm=bv.122448493,d.c2I

6. Kuss, Daria J. 2013. *Internet Gaming addiction: Current Perspective*. (dikutip 2016, 22 maret). Diunduh dari :

<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3832462/>

7. Bahrainian, Abdolmajid., Khazae, A. 2014. *Internet Addiction among Students: The Relation of Self-Esteem and Depression*. (dikutip 2016, 31 maret). Diunduh dari

http://www.bepils.com/feb_2014/Zohre1.pdf

8. *Depression : Major Depressive disorder. Mayo Clinic*. (dikutip 2016, 28 maret). Diunduh dari :

<http://www.mayoclinic.org/diseasesconditions/depression/basic/definition/con-20032977>

9. Halverson, Jerry L. 2016. *Depression*. Medscape. (dikutip 2016, 28 maret). Diunduh dari :

<http://emedicine.medscape.com/article/286759-overview#a3>

10. Maslim, Rusdi. *Diagnosis Gangguan Jiwa, Rujukan Ringkas PPDGJ III dan DSM 5*. Jakarta: Bagian Ilmu Kedokteran Jiwa FK Unika Atma Jaya; 2013. p.64-65.

11. Harista, Rivandi Arief. 2016. *Perbedaan Tingkat Depresi pada Penderita Diabetes Mellitus Tipe 2 Antara Pria dan Wanita di Puskesmas Kedaton Bandar Lampung*. Bandar Lampung: Fakultas Kedokteran Universitas Lampung. Skripsi. (dikutip 2016, 3 juni). Diunduh dari :

<http://digilib.unila.ac.id/21794/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>

12. Ginting, H., Naring, G., Van der Veld, WM., et.al. *Validating The Beck Depression Inventory-II in Indonesia's General Population and Coronary Heart Disease Patients*.

International Journal of Clinical and health Psychology. 2013;
13: 235-42

13. Sadock, Benjamin J., Sadock, Virginia A, editor.
*Kaplan and Sadock's: Comprehensive Textbook of Psychiatry
eight edition*. Philadelphia: Lippincot Williams and Wilkins;
2005. p. 1565-1574

14. Hamrin, Vanya., Margono Michelle. 2010.
*Assesment of Adolescent for Depression in the Pediatric
Primary Care Setting*. Medscape. (dikutip 2016, 23 april).
Diunduh dari :
http://www.medscape.com/viewarticle/722003_4

15. Cash, Hilarie., Rae, Cosette D., Steel, Ann H.,
Winkler, Alexander. 2012. *Internet Addiction: A Brief
Summary of Research and Practice*. (dikutip 2016, 29 maret).
Diunduh dari :
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3480687/>

16. Akin, Ahmet., Iskender, Munat. 2011. *Internet
Addiction and Depression, Anxiety, and Stress*. International
Online Journal of Educational Sciences. (dikutip 2016, 29

mare). Diunduh dari:

https://www.researchgate.net/profile/Murat_Iskender/publication/264550590_Internet_addiction_and_depression_anxiety_and_stress/links/549aa8ee0cf2d6581ab26eb7.pdf

17. Nestler, Eric J. 2005. The Neurobiology of Cocaine Addiction. US National Library of Medicine National Institutes of Health. (dikutip 2016, 6 juni). Diunduh dari:

<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC2851032/>

18. Alavi, SS. 2011. *The Effect of Psychiatric Symptoms on the Internet Addiction Disorder in Isfahan's University Students*. (dikutip 2016, 31 maret). Diunduh dari :

<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3214398/>

19. Notoatmodjo, Soekidjo. Metodologi Penelitian Kesehatan. PT. Rineka Cipta

20. Beck, Aaron T., Brown, Gregory K., Steer, Robert A. 1996. *Beck depression Inventory II*. Diunduh dari :

http://www.ibogaine.desk.nl/graphics/3639b1c_23.pdf

21. Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., Peter, J. 2009. *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescent*. Media psychology. Diunduh dari : <http://ccam-ascor.nl/research-measures/112>
22. Sarwono, Jonathan. Korelasi. Diunduh dari : <http://www.jonathansarwono.info/korelasi/korelasi.htm>
23. Soesanto, Wibisono. Biostatistik Penelitian Kesehatan : Biostatistik dengan computer SPSS 16 For Windows. Surabaya: Percetakan Duatujuh; 2008. p. 89