

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil analisis data dapat disimpulkan hubungan kecanduan gadget dengan gangguan emosi pada remaja sebagai berikut :

1. Lebih dari separoh (59,1%) remaja mengalami gangguan emosi di SMK Negeri 1 Padang tahun 2023.
2. Lebih dari separoh (56,1%) remaja memiliki kecanduan gadget tinggi di SMK Negeri 1 Padang tahun 2023.
3. Ada hubungan kecanduan gadget dengan gangguan emosi pada remaja di SMK Negeri 1 Padang tahun 2023.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, maka peneliti memiliki saran yang dapat dikemukakan :

1. Bagi Remaja

Diharapkan bagi remaja dapat mengontrol diri dalam penggunaan gadget setiap harinya maksimal selama 4 jam sehari dan jangan membuka konten yang menyimpang kepada hal-hal yang negatif yang beresiko dan selalu mengikuti saran dari orang tua tentang penggunaan gadget tersebut

2. Bagi Tempat Penelitian

Bagi pihak sekolah dapat memberikan informasi kepada remaja agar tidak bermain gadget di sekolah dan pihak sekolah melakukan razia gadget disekolah.

3. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan serta dapat mengaplikasikan ilmu metodologi penelitian yang didapat dibangku perkuliahan serta memberikan pengalaman bagi peneliti dalam hal melaksanakan penelitian.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian dapat dilakukan pada populasi yang lebih luas, sehingga dapat mewakili semua populasi usia. Selain itu, bisa dilakukan penelitian lebih lanjut, penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan variabel yang berbeda

