

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan kesimpulan pada penelitian ini besarnya tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi remaja di desa Japura Kidul Kecamatan Astanajapura yaitu 72% variabel X (Kecanduan Gadget) dibuktikan dengan SPSS uji *one sample t-test*. Dengan test value 72% data dinyatakan valid dan ketika value diatas atau dibawah 72% maka data dinyatakan tidak valid karena signifikansinya kurang dari 0,05. Sedangkan variabel Y (Gangguan Emosi) yaitu 65% dibuktikan dengan SPSS uji *one sample t-test*. Dengan test value 65% data dinyatakan valid dan ketika value diatas atau dibawah 65% maka data dinyatakan tidak valid karena signifikansinya kurang dari 0,05.

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel klasifikasi koefisien korelasi pearson product moment kecanduan gadget dengan gangguan emosi pada remaja di desa Japura Kidul dapat dikategorikan cenderung kuat. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya hubungan positif dan signifikansi antara kecanduan gadget dengan gangguan emosi yang ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi 0,742 dan nilai signifikansi (P) = 0,000 yang artinya semakin tinggi kecanduan gadget maka semakin tinggi juga gangguan emosi remaja.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa kecanduan gadget dengan gangguan emosi memiliki nilai korelasi yang kuat yaitu sebesar 0,742. Hal ini menunjukkan bahwa responden laki-laki dan perempuan usia 15-17 tahun diharapkan dapat mengurangi bermain gadget yang berlebihan karena pada usia tersebut remaja harus pandai dalam hal belajar dan dapat mengatur waktu dengan baik agar bisa menjadi murid yang berprestasi di sekolah.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi anak remaja di desa Japura Kidul

Diharapkan dapat menyadari bahwa penggunaan gadget dengan waktu yang terlalu lama dapat merusak mata, sikap emosi berlebihan, dan dapat mengurangi waktu tidur.

2. Bagi orang tua

Diharapkan orang tua lebih berhati-hati dalam memberikan keleluasaan anak dalam menggunakan gadget, terutama dengan memberikan batasan waktu untuk anak bermain gadget serta diharapkan kepada orang tua dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan anak untuk lebih mengenali emosi diri sendiri, mengelola emosi, memotivasi diri, dan dapat membina hubungan dengan orang lain.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Pada penelitian kali ini terdapat beberapa keterbatasan peneliti, maka untuk peneliti selanjutnya diharapkan bias mengkaji lebih luas mengenai kecanduan gadget terhadap gangguan emosi.