

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Gambaran kecanduan gadget remaja di SMA Negeri 6 Tasikmalaya sebagian besar responden mengalami kecanduan dalam kategori rendah sebanyak 180 responden (58.3%)
2. Gambaran kesehatan mental remaja di SMA Negeri 6 Tasikmalaya sebagian besar responden mengalami kesehatan mental yang dalam kategori baik sebanyak 180 responden (58.3%)
3. Ada hubungan gadget dengan kesehatan mental remaja di SMA Negeri 6 Tasikmalaya dengan nilai p value 0,000 dan nilai koefisien korelasi sebesar -0.148

B. Saran

1. Bagi remaja
Diharapkan remaja bisa membatasi penggunaan gadget dengan durasi selama kurang dari 2 jam sehari dengan menggunakan gadget sesuai fungsinya dengan baik
2. Bagi sekolah
Diharapkan pihak sekolah dapat mendorong dan mengedukasi siswanya untuk mengontrol penggunaan gadget dan memberikan peraturan penggunaan gadget saat disekolahan

3. Bagi peneliti selanjutnya

diharapkan peneliti selanjutnya bisa meneliti dengan menggunakan instrumen yang berbeda dan bisa meneliti faktor lain yang berhubungan dengan kecanduan gadget atau kesehatan mental remaja