

BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan di di SMAN 15 Padang di Kelurahan Limau Manis didapatkan kesimpulan :

1. Tingkat adiksi *game online* paling banyak ditemukan pada siswa usia 18 tahun dan siswa laki-laki lebih banyak mengalami adiksi *game online* di SMA Negeri 15 Padang.
2. Tingkat adiksi *game online* di SMA Negeri 15 Padang paling banyak tidak mengalami adiksi *game online*.
3. Lebih dari setengah responden siswa SMA Negeri 15 Padang mengalami kerentanan stres sedang. Sebagian besar mengalami kerentanan stres yang tinggi dan sedikit responden yang mengalami kerentanan stres sangat tinggi dan tidak rentan terhadap stres.
4. Terdapat hubungan yang signifikan antara adiksi *game online* dan kerentanan stres pada siswa SMA Negeri 15 Padang.

7.2 Saran

1. Bagi Masyarakat

Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk meningkatkan pengawasan masyarakat terutama orang tua/wali dalam membatasi penggunaan barang digital kepada anak sejak usia dini agar mengurangi resiko adiksi *game online* di masa yang akan datang.

2. Bagi institusi kesehatan

Bagi tenaga kesehatan diharapkan dapat sebagai sumber informasi dalam mensosialisasikan pengetahuan terkait bahaya adiksi *game online* dan hubungannya terhadap kerentanan stres kepada anak dan orang tua.

3. Bagi sekolah

Melakukan pengawasan serta membuat kebijakan penggunaan gadget saat proses belajar di sekolah dan mengajak orang tua murid untuk bekerjasama dalam pengawasan penggunaan barang digital, serta menyediakan layanan konseling terkait stres yang dialami siswa di sekolah.

4. Bagi peneliti

Diharapkan peneliti dapat melakukan pengisian kuesioner dalam bentuk wawancara kepada siswa, serta didampingi oleh guru/wali siswa untuk memperoleh gambaran yang lebih komperhensif mengenai gambaran adiksi *game online* dan hubungannya dengan kerentanan stres.

