

BAB 6 PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap siswa SMAN 15 Padang di kelurahan Limau Manis pada bulan Juni 2021 sampai bulan Oktober 2021 didapatkan kesimpulan:

1. Siswa dengan adiksi *game online* terbanyak pada usia 15 tahun dan tinggi kejadiannya pada laki-laki.
2. Siswa SMAN 15 Padang dengan adiksi *game online* terbanyak pada kategori adiksi *game online* ringan.
3. Psikopatologi yang paling banyak ditemukan pada siswa SMAN 15 Padang dengan adiksi *game online* adalah gejala ansietas, kecenderungan marah dan psikotik.

6.2 Saran

1. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan jenis penelitian analitik dengan populasi penelitian pada *gamers online* untuk melihat bagaimana adiksi *game online* dapat berkembang menjadi psikopatologi atau menggunakan populasi penelitian pada siswa yang sehat untuk membandingkan psikopatologi pada siswa dengan adiksi *game online* dan siswa tanpa adiksi *game online*.

2. Sekolah: melakukan pengawasan dan membuat kebijakan penggunaan gadget saat siswa berada di sekolah serta mengajak orangtua murid untuk bekerjasama dalam memberikan pengawasan pemakaian barang digital kepada anak saat di rumah.

3. Masyarakat terutama untuk orangtua diharapkan menerapkan pembatasan pemakaian barang digital kepada anak sejak usia dini agar mengurangi resiko anak berkembang menjadi kecanduan *game online* di masa yang akan datang.

4. Individu dengan adiksi *game online* yang memiliki gejala psikopatologi yang berat dapat melakukan konsul ke bagian psikiatri untuk mendapatkan perawatan.