

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

1. Remaja di SMP Negeri 3 Ungaran Kabupaten Semarang sebagian besar menggunakan gadget kategori sedang yaitu sebanyak 52 dari 91 responden (57,1%).
2. Remaja di SMP Negeri 3 Ungaran Kabupaten Semarang mempunyai agresifitas sebagian besar kategori sedang yaitu sebanyak 43 dari 91 responden (47,3%).
3. Ada hubungan yang bermakna penggunaan *gadget* dengan agresifitas remaja di SMP Negeri 3 Ungaran Kabupaten Semarang, dengan *p value* sebesar  $0,034 < 0,05 (\alpha)$ .

#### **B. Saran**

1. Bagi Ilmu Keperawatan

Diperkirakan bahwa temuan penelitian ini akan berfungsi sebagai panduan, memajukan pengetahuan, dan menginspirasi terciptanya teknik untuk menilai dampak penggunaan gadget yang sering dilakukan remaja terhadap agresi.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Temuan penelitian ini kemungkinan akan diperhitungkan saat mengembangkan rencana aksi untuk mengatasi masalah psikososial.

### 3. Bagi Orang tua

Kajian ini dapat dimanfaatkan sebagai informasi dan pengetahuan bagi para orang tua yang sedang mengawasi remaja khususnya pengguna elektronik. Orang tua juga harus bisa mengawasi penggunaan teknologi oleh anaknya.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti menyarankan untuk melakukan keterlibatan yang luas dengan pengguna gadget sebelum studi lebih lanjut untuk memastikan kerja sama yang positif. Selain itu, studi yang sebanding dapat dibuat dengan menggunakan variabel tambahan yang memengaruhi seberapa bermusuhan remaja yang menggunakan elektronik.

