

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan positif sangat signifikan antara kecanduan *gadget* dengan perilaku agresi pada remaja. Artinya semakin tinggi kecanduan *gadget*, maka semakin tinggi pula perilaku agresi pada remaja, dan sebaliknya, sehingga hipotesis diterima. Sumbangan efektif kecanduan *gadget* terhadap perilaku agresi pada remaja sebesar 47.47%.

#### 6.2 Saran

##### 1. Bagi Remaja

- a. Remaja hendaknya mengurangi penggunaan *gadget* secara berlebihan dengan cara mengatur waktu dengan baik dalam menggunakan *gadget*.
- b. Remaja hendaknya menempatkan diri secara inklusi di dalam kelompok sosial agar dapat bersosialisasi dengan teman maupun lingkungan dengan cara memperbanyak relasi pertemanan secara langsung.
- c. Remaja hendaknya menggunakan *gadget* seperlunya dengan cara menggunakan *gadget* sesuai dengan kebutuhan.
- d. Remaja hendaknya membatasi bermain *gadget* agar tidak mudah marah, tidak mudah tersinggung, dan tidak mengganggu prestasi dengan cara mengakses *gadget* untuk hal-hal yang positif terkait edukasi.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat memberikan keterangan lengkap pada setiap pilihan jawaban item untuk menghindari kesalahan perspektif pengisian jawaban dari subjek, serta dapat meneliti faktor perilaku agresi lainnya.

