

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Media massa semacam televisi, *video game*, media sosial, tayangan kekerasan, dan *smartphone* sangat mempengaruhi perilaku kekerasan pada remaja. Karena pada saat remaja mereka akan menjadi labil, mereka berusaha untuk menemukan jati diri mereka dan secara efektif menyerap informasi dari luar tanpa intuisi lebih jauh terlebih dahulu. Ketidakberdayaan kaum muda untuk mengawasi informasi dengan tepat dan menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan mereka saat ini adalah sesuatu yang mendukung perilaku agresif ini. Perilaku agresif ini bisa disebabkan oleh faktor, misalnya perasaan tidak ada perhatian, putus asa, memiliki koneksi yang buruk dan dampak dari pertontonan tayangan kekerasan pada media. (Restu, Yusri & Ardi 2013 dalam Hasanah 2020).

Dari semua remaja yang melakukan perilaku kekerasan mempunyai karakteristik yang berbeda-beda sebagaimana hal tersebut mampu dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti pemain video game remaja laki-laki cenderung melakukan perilaku kekerasan karena pengaruh orang tua yang kurang membatasi dalam bermain video game, ajakan teman sebaya dan rendahnya tingkat pengetahuan. Sedangkan pada remaja perempuan yang menggunakan media sosial melakukan agresif verbal karena remaja perempuan cenderung

meluapkan respon emosi mereka pada media sosial. *Smartphone Addiction* terjadi pada remaja laki-laki dan perempuan.

B. Saran

Berikut peneliti akan menyampaikan saran berhubungan dengan hasil Metode. *Literature Review* yaitu :

1) Bagi Institusi

Hasil Metode *Literature Review* ini bisa dijadikan *literature* atau penelitian terkait yang dapat dipergunakan untuk penelitian selanjutnya dan juga untuk bahan masukan ketika proses belajar mahasiswa mengenai penelitian atau *Literature Review*.

2) Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan ilmu pengetahuan keperawatan khususnya asuhan keperawatan jiwa untuk mengetahui penyebab perilaku kekerasan yang terjadi pada remaja.

3) Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk penelitian selanjutnya, untuk meningkatkan kemampuan perawat dengan cara melanjutkan penelitian ini dengan variabel yang lebih banyak lagi, dan dengan desain penelitian berupa eksperimen.