

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini dilakukan demi mengetahui pengaruh pemakaian *gadget* terhadap perilaku sosial remaja di desa Kuin-kecil. Dan berdasarkan hasil dari penelitian ini adalah diperoleh t_{hitung} sebesar 2.859. Dan untuk nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $N = 30$, maka diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2.048. Untuk variabel *gadget smartphone* memiliki tingkat signifikansi/probabilitas $0,08 > 0,05$ yang berarti tidak signifikan. Jadi diperoleh nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ yakni $2.859 > 2.048$ maka H_a diterima dan H_o ditolak, dapat ditarik kesimpulan jika memang terdapat pengaruh yang signifikan antara *gadget smartphone* dengan perilaku remaja di desa Kuin-kecil. Yakni sebesar 22.6% dan sebanyak 77.4% dipengaruhi oleh faktor lain. Adapun kemungkinan faktor lain yang mempengaruhi ialah media sosial, game online, pergaulan bebas dan komunikasi orang tua terhadap anak.

Dan untuk perilaku remaja di desa Kuin-kecil masih dalam kategori baik, hal ini di buktikan dengan pemanfaatan *gadget smartphone* yang mana mereka menggunakannya untuk kepentingan sekolah seperti menerjemahkan kamus, masih memperdulikan lingkungan sekitar walau mereka memiliki *gadget*, dan masih bertegur sapa dengan teman saat bertemu. Pada dasarnya *gadget* akan bermanfaat jika digunakan dengan bijak dan sebaliknya *gadget* akan berpengaruh negatif jika pemakaiannya tidak dibatasi (dikontrol).

B. Saran

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, oleh karena itu saran yang bisa peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Untuk sekolah diharapkan terus bisa mempertahankan peraturan-peraturan yang telah dijalankan sejak dulu hingga kini perihal *gadget*.
2. Di harapkan semoga guru bisa membuat metode pembelajaran yang menyenangkan/aktif dengan menggunakan media *gadget*.
3. Untuk siswa semoga bisa mempertahankan perilaku sosial yang baik juga sopan serta diharapkan semoga bisa meningkatkan prestasi dengan menggunakan teknologi yang berkembang pesat saat ini.
4. Kepada orang tua semoga bisa mengawasi anak-anak mereka dalam penggunaan *gadget* agar anak tidak terpengaruh dalam candu *gadget* dan melakukan penyimpangan.
5. Dan untuk peneliti selanjutnya semoga bisa menjadi acuan yang lebih baik, dan bisa mengembangkan lebih jauh mengenai pengaruh perilaku remaja selain faktor *gadget smartphone*, contohnya seperti peran orang tua, pertemanan remaja, komunitas remaja, dan keharmonisan keluarga.