

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai simpulan dari hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan dari rumusan masalah serta saran yang sesuai dengan simpulan yang diambil.

5.1 Kesimpulan

Secara umum berdasarkan tentang Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa SMK Raden Rahmat Mojosari dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Intensitas penggunaan gadget pada siswa SMK Raden Rahmat Mojosari tergolong kategori penggunaan sedang.
2. Interaksi sosial pada siswa SMK Raden Rahmat Mojosari tergolong pada kategori baik
3. Hasil penelitian terdapat hubungan antara intensitas penggunaan gadget dengan interaksi sosial pada siswa SMK Raden Rahmat Mojosari dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) dan nilai koefisien korelasi sebesar -336. Hal ini menunjukkan arah hubungan negatif yang artinya semakin tinggi intensitas penggunaan gadget maka semakin kurang interaksi sosialnya

5.2 Saran

1. Bagi Responden

Diharapkan siswa lebih aktif mengikuti kegiatan sekolah, seperti organisasi, ekstrakurikuler, kerja kelompok, maupun kegiatan di lingkungan sekitar yang melibatkan interaksi secara langsung dengan teman sebaya. Siswa juga disarankan untuk membiasakan berkomunikasi secara tatap muka ketika bertemu dengan teman atau keluarga serta menghindari penggunaan gadget saat sedang berbincang, belajar kelompok, atau berkumpul bersama. Selain itu, penggunaan gadget sebaiknya diprioritaskan untuk kegiatan yang mendukung proses belajar, mencari informasi, dan berkomunikasi, sehingga manfaat gadget tetap diperoleh tanpa mengurangi kesempatan untuk berinteraksi secara langsung.

2. Bagi Orang Tua

Diharapkan orang tua dapat meningkatkan kualitas interaksi melalui komunikasi yang terbuka, melibatkan anak dalam kegiatan keluarga. Selain itu, diharapkan orang tua mendampingi penggunaan gadget pada remaja dengan menyepakati aturan penggunaan gadget di rumah sesuai dengan kebutuhan penggunaan masing-masing remaja serta menetapkan waktu bebas gadget (*gadget-free time*), seperti saat makan bersama atau berkumpul di rumah, sehingga kesempatan remaja untuk berinteraksi secara langsung semakin meningkat.

3. Bagi Instansi Pendidikan

Diharapkan pihak sekolah dapat menyelenggarakan lebih banyak kegiatan yang mendorong interaksi sosial antar siswa, seperti diskusi kelompok, proyek kolaboratif, kegiatan ekstrakurikuler, bakti sosial, maupun program pembelajaran berbasis kerja sama. Diharapkan juga pihak sekolah dapat bekerja sama dengan guru Bimbingan dan Konseling (BK) maupun tenaga kesehatan dalam memberikan edukasi mengenai penggunaan gadget yang sehat melalui penyuluhan atau konseling kelompok. Edukasi tersebut dapat mencakup cara mengatur durasi penggunaan gadget, menentukan prioritas penggunaan gadget untuk kegiatan yang bermanfaat seperti belajar dan komunikasi, mengurangi penggunaan gadget saat berinteraksi dengan orang lain, serta pentingnya menyeimbangkan aktivitas digital dengan interaksi sosial secara langsung.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variable lain yang dapat memengaruhi interaksi sosial maupun intensitas penggunaan gadget, seperti kontrol diri, pola asuh orang tua, komunikasi keluarga serta faktor-faktor yang lain. Selain itu penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan desain penelitian yang berbeda seperti longitudinal atau *mixed methods*, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam.