

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang menyebabkan penggunaan *smartphone* pada keempat subjek adalah pembelajaran daring selama pandemi Covid, fitur dalam *smartphone* yang digunakan untuk media hiburan untuk bermain *game*, melihat video, membuka sosial media, mencari informasi, dan komunikasi. Selain itu juga karena *smartphone* merupakan kebutuhan dan gaya hidup bagi subjek.

Terdapat dua dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *smartphone*, yaitu dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positifnya yaitu mudah untuk akses informasi secara lebih luas dan cepat, sarana belajar dan interaksi tanpa harus bertemu langsung dengan orangnya. Sedangkan dampak negatif adanya *smartphone* yaitu berkurangnya interaksi secara langsung karena keempat subjek lebih banyak berinteraksi dengan *smartphone*.

Adanya *smartphone* juga berkurangnya kualitas interaksi secara langsung, karena ketika sedang berkumpul dengan keluarga maupun teman hal yang dilakukan ketiga subjek adalah bermain *smartphone*. Sehingga menyebabkan dua subjek jarang komunikasi dan satu subjek mengalami miskomunikasi. Dampak penggunaan *smartphone* yang lain yaitu dapat menyebabkan keempat subjek menunda atau tidak langsung bergerak ketika

dimintai bantuan. Adanya *smartphone* juga menyebabkan ketiga subjek menjadi lebih agresif dengan mengeluarkan kata kasar. Selain mengeluarkan kata kasar, satu subjek juga memukul kursi dan mendorong temannya.

5.2 Saran

5.2.1 Subjek Penelitian

Penelitian ini memberikan masukan kepada subjek untuk dapat lebih bijak dalam menggunakan *smartphone*, supaya dapat memberikan pengaruh yang bersifat positif bagi diri sendiri dan kehidupan sosialnya.

5.2.2 Orang Tua

Penelitian ini memberikan masukan kepada orang tua agar lebih memberikan aturan kepada anak dalam menggunakan *smartphone*. Orang tua dapat meningkatkan kontrol dalam penggunaan *smartphone* pada anak terutama yang masih remaja.

5.2.3 Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini memberikan masukan kepada peneliti selanjutnya agar dapat menggali informasi secara lebih mendalam dan meneliti topik lain mengenai dampak penggunaan *smartphone* terhadap agresivitas pada remaja.