BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan permasalahan yang telah dikemukakan oleh peneliti sesuai dengan hasil observasi, wawancara dan studi dokumentasi mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di SMAS PGRI 05 Rawak, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan *Gadget* di SMAS PGRI 05 Rawak: Siswa di SMAS PGRI 05 Rawak banyak menghabiskan waktu untuk menggunakan *gadget*, terutama *handphone*, dengan durasi mencapai 2-10 jam perhari. Penggunaan *gadget* ini bervariasi tergantung pada konteks, dimana siswa menggunakannya untuk belajar, hiburan, dan bersosialisasi. Meskipun *gadget* berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, terdapat kecenderungan siswa untuk lebih fokus pada hiburan dan media sosial, yang dapat mengurangi interaksi langsung dengan teman sebaya.
2. Perilaku Sosial di SMAS PGRI 05 Rawak: Perilaku sosial siswa di SMAS PGRI 05 Rawak menunjukkan adanya interaksi yang baik di antara teman sebaya, meskipun terdapat kecenderungan untuk mengandalkan *gadget* dalam berkomunikasi. Siswa yang aktif berinteraksi secara langsung memiliki keterampilan sosial yang lebih baik, namun ketergantungan pada *gadget* dapat mengurangi frekuensi komunikasi tatap muka. Keterlibatan dalam kegiatan kelompok dan partisipasi dalam kegiatan sosial di sekolah dan luar sekolah juga

dipengaruhi oleh penggunaan *gadget*, dimana siswa yang lebih terhubung dengan dunia digital cenderung kurang berpartisipasi dalam interaksi sosial secara langsung.

3. Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Gadget* di SMAS PGRI 05 Rawak: Penggunaan *gadget* di SMAS PGRI 05 Rawak memiliki dampak positif dan negatif terhadap perilaku sosial siswa. Disisi positif, *gadget* memfasilitasi komunikasi yang lebih efisien dan kolaborasi antar siswa, serta memperkuat hubungan dengan keluarga. Namun, disisi negatif, ketergantungan pada *gadget* dapat mengurangi interaksi langsung, menyebabkan siswa lebih cenderung terisolasi secara sosial, dan mengalami kesulitan dalam membangun keterampilan komunikasi yang baik. Selain itu, kecemasan dan stres saat tidak menggunakan *gadget* juga menjadi masalah yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan keseimbangan antara penggunaan *gadget* dan interaksi sosial langsung untuk mendukung perkembangan sosial dan emosional siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa di SMAS PGRI 05 Rawak, maka peneliti memberikan saran kepada berbagai pihak sebagai berikut:

1. Bagi guru

Guru sebaiknya mengoptimalkan peran sebagai fasilitator dengan memberikan bimbingan tentang penggunaan *gadget* yang tepat dan

bertanggung jawab. Guru juga dianjurkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif tanpa bergantung sepenuhnya pada *gadget*, sehingga komunikasi dan kolaborasi antar siswa dapat tetap berjalan dengan baik.

2. Bagi siswa

Siswa diharapkan dapat menggunakan *gadget* secara bijak dan seimbang dengan interaksi sosial secara langsung, agar tidak mengurangi kemampuan komunikasi dan kerjasama di lingkungan sekolah. Selain itu, siswa perlu mengatur waktu penggunaan *gadget* dengan baik agar tetap fokus pada pembelajaran serta tetap aktif mengikuti kegiatan sosial dan ekstrakurikuler.

3. Bagi sekolah

Diharapkan SMAS PGRI 05 Rawak dapat meningkatkan membuat kebijakan yang jelas dan tegas terkait penggunaan *gadget* selama kegiatan belajar mengajar, serta menyediakan program edukasi mengenai penggunaan teknologi yang sehat dan bermartabat. Selain itu, sekolah harus menyediakan kegiatan alternatif yang mendorong siswa untuk berinteraksi langsung dan mengurangi ketergantungan pada *gadget*, sekaligus melibatkan orang tua dalam pengawasan pemanfaatan *gadget* di rumah. Bagi sekolah

4. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Hasil penelitian ini dapat menambah referensi perpustakaan kampus dan sebagai acuan bagi pelajar dan siswa dalam membentuk

karakter disiplin. Diharapkan dapat berguna dan memberikan manfaat serta dapat dijadikan sumber untuk menambah wawasan atau pengetahuan bagi pembaca terutama kepada seluruh mahasiswa STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.

5. Bagi pembaca

Untuk menambah dan memperkaya wawasan mengenai pengaruh teknologi terhadap perkembangan perilaku sosial pada remaja. Khususnya dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa.

6. Bagi peneliti

Bagi peneliti yang ingin meneliti dengan topik yang sama dari penelitian ini untuk memberikan masukan dalam merancang penelitian yang berkaitan dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dengan pendekatan penelitian yang berbeda, sehingga akan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan yang bersumber dari hasil penelitian.