

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari total 63 siswa kelas empat dan kelas 5 di SD Negeri Puren Yogyakarta, 56 anak memiliki *smartphone* dengan intensitas penggunaan tinggi sebanyak 23 responden (41%)
2. Terdapat pengaruh karakteristik internal terhadap penggunaan *smartphone* pada anak kelas empat dan kelas lima SD Negeri Puren Yogyakarta. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai signifikansinya yaitu 0,001 dimana nilai ini lebih kecil dari 0,05 yang menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara karakteristik internal terhadap penggunaan *smartphone*. Karakteristik internal mencakup tujuan penggunaan *smartphone*, kegiatan ekstra kulikuler dan kegiatan luar sekolah yang diikuti responden.
3. Terdapat pengaruh karakteristik eksternal terhadap penggunaan *smartphone* pada anak kelas empat dan kelas lima di SD Negeri Puren Yogyakarta yang dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,001 dimana nilai ini lebih kecil dari 0,005. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh positif dan signifikan antara karakteristik eksternal dan penggunaan *smartphone*. Karakteristik eksternal mencakup pengaruh keluarga, teman sebaya dan terpaan media terhadap penggunaan *smartphone* pada anak.
4. Terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap interaksi sosial pada anak kelas

empat dan kelas lima SD Negeri Puren Yogyakarta yang dibuktikan dengan nilai signifikansi 0,000 dimana nilai ini lebih kecil dari 0,005 yang menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* berdampak pada interaksi sosial anak.

1.2. SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan maka saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masyarakat

Masyarakat khususnya para orang tua selalu memperhatikan penggunaan *smartphone* pada anak-anak mereka. Hal ini dikarenakan adanya hasil penelitian yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki *smartphone* yang digunakan untuk bermain game. Karena pada jangka panjang, jika secara terus menerus bermain game akan berpengaruh terhadap prestasi belajar dan interaksi sosial pada anak.

2. Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya yang ingin membahas mengenai permasalahan serupa dengan penelitian ini hendaknya menggunakan lokasi dan sampel dari lapisan masyarakat serta menambahkan metode penelitian yang lain, seperti wawancara langsung. Dengan demikian dapat ditemukan suatu hasil yang berbeda pula serta relevansinya dengan teori tertentu.