

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

2.1 Kesimpulan

Dari hasil temuan dan pembahasan yang sudah ada pada bab sebelumnya, maka kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah Ada Pengaruh *Nomophobia Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Pendidikan IPS Universitas Pendidikan Indonesia. Hal ini dilihat berdasarkan hasil yang sudah diuraikan pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa :

1. Berdasarkan perhitungan dapat disimpulkan bahwa presentase tingkat nomophobia gadget mahasiswa pendidikan IPS UPI dapat dikatakan dalam kategori sedang. Yaitu berjumlah sebesar 59,9%. Indikator dengan pengaruh yang paling besar terhadap tingkat nomophobia gadget ialah pada pernyataan mendapatkan banyak informasi melalui gadget. Pernyataan tersebut searah dengan pendapat (Herliyana, et al 2023) bahwa kecanduan pada gadget dialami individu dikarenakan kehadiran gadget yang saat ini menjadi alat yang siap membantu segala kebutuhan manusia kapan saja dan dimana saja.
2. Berdasarkan penelitian di lapangan mengenai pengaruh nomophobia gadget terhadap interaksi sosial sudah mengikuti esensi dengan mengedepankan kegunaan gadget yang akan membawa interaksi serta akademik ke arah positif. Hal ini didukung oleh indikator ke 3 dan 16 yakni mendapatkan banyak informasi melalui gadget dan memiliki komunikasi yang baik dalam bersosial media. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pengaruh nomophobia gadget terhadap interaksi sosial mengarah kepada hal-hal positif bagi mahasiswa Pendidikan IPS UPI. Serta mengarah pada hasil analisis uji hipotesis diatas, maka dapat disimpulkan bahwa nomophobia gadget berpengaruh positif dengan presentase sebesar 5,740 terhadap interaksi sosial mahasiswa Pendidikan IPS UPI.

2.2 Implikasi

Berdasarkan hasil pembahasan dan simpulan penelitian yang telah diperoleh, diketahui bahwa implikasi pada penelitian ini yaitu memperluas wawasan serta pengetahuan

mengenai Pengaruh *Nomophobia Gadget* Terhadap Interaksi Sosial. Implikasi lain dari penelitian ini yaitu pentingnya untuk memmanage diri agar bisa menjauhkan hal-hal negatif yang bisa di dapatkan dari adanya pengaruh media sosial. Untuk mengatasi implikasi *nomophobia gadget* terhadap literasi akademik, penting untuk mengembangkan kebiasaan penggunaan gadget yang sehat, mengintegrasikan literasi digital dan literasi informasi ke dalam kurikulum, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya keseimbangan antara kehidupan digital dan kebutuhan akademik.

Untuk memastikan penggunaan *gadget* yang sehat, diperlukan pemahaman yang baik terkait literasi etika dan moral. Artinya, individu perlu memiliki kesadaran dan pengetahuan tentang prinsip-prinsip etika dan moral yang berkaitan dengan penggunaan teknologi, seperti penghormatan terhadap privasi, tanggung jawab dalam berbagi informasi, dan perilaku yang etis dalam interaksi daring. Saat menggunakan media sosial, pertimbangkan etika dalam berinteraksi dengan orang lain. Hindari perilaku yang dapat merugikan reputasi diri sendiri atau institusi pendidikan. Dalam beretika moral juga mengharuskan mahasiswa untuk mengelola waktu penggunaan *gadget* dengan baik. Prioritaskan penggunaan *gadget* untuk tujuan yang produktif, seperti penelitian, studi, atau kolaborasi akademik. Hindari penggunaan yang hanya bersifat menghibur dan tidak mendukung pencapaian tujuan akademik. Melalui pemahaman dan praktik etika moral dalam menggunakan *gadget*, mahasiswa dapat memastikan bahwa mereka memberikan kontribusi positif dan membangun lingkungan kampus yang beretika baik. Etika moral yang diterapkan dalam penggunaan *gadget* tidak hanya mencerminkan integritas pribadi, tetapi juga mendukung atmosfer akademik yang sehat. Dengan memahami aspek-etika moral ini, seseorang dapat memastikan bahwa penggunaan *gadget*nya tidak hanya mendukung kesehatan fisik, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai moral dan etika yang baik.

2.3 Saran

Berdasarkan hasil temuan penelitian, disarankan agar mahasiswa Pendidikan IPS mengorientasikan perkembangan *nomophobia gadget* ke arah yang lebih konstruktif, dengan harapan dapat memberikan kontribusi positif bagi lingkungan sekitar. Hal ini bertujuan untuk mencegah *gadget* menjadi sarana untuk aktivitas negatif yang dapat merugikan baik diri sendiri maupun lingkungan sekitar. Diharapkan mahasiswa Pendidikan IPS juga dapat memanfaatkan *gadget* sebagai *platform* untuk menyebarkan informasi positif, ide-ide inspiratif, dan hasil karya kreatif. Dengan menyebarkan konten yang positif, mahasiswa dapat menjadi agen perubahan dan memotivasi orang lain.

Dengan menggunakan *gadget* secara bijak dapat memberikan kontribusi positif terhadap lingkungan kampus. Mahasiswa juga dapat aktif dalam kegiatan organisasi, menyebarkan informasi terkait kegiatan kampus, dan mempromosikan budaya yang positif.

Dengan menggunakan *gadget* secara bijak juga dapat mendorong mahasiswa untuk memberikan inspirasi dan motivasi bagi lingkungan sekitar seperti, menyebarkan konten yang menginspirasi, berbagi kutipan inspiratif, atau pengalaman pribadi yang memotivasi dapat mengangkat semangat dan menyebarkan energi positif. Lalu dapat memberikan saran pertumbuhan dan pengembangan diri secara baik seperti, membantu orang untuk terus belajar, berkembang, dan mencapai potensi terbaik mereka dengan informasi yang kita sebarkan melalui *gadget*. Dengan menyebarkan konten yang positif, individu yang menggunakan *gadget* memiliki potensi untuk menciptakan perubahan positif dalam interaksi sosial di sekitar mereka, yang pada akhirnya membantu membentuk lingkungan digital yang lebih bersahabat dan mendukung. Melalui pelaksanaan kebijakan dan tindakan positif ini, mahasiswa di masa depan akan berpotensi memberikan dampak positif pada kehidupan sehari-hari dan mendorong terjadinya perubahan yang baik.

Dengan demikian, penggunaan *gadget* yang bijak bukan hanya bermanfaat bagi perkembangan individu, tetapi juga dapat menciptakan lingkungan yang positif dan mendukung interaksi sosial dalam dunia akademik.