

## BAB V SIMPULAN IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan tentang pengaruh perilaku *Phubbing* terhadap interaksi sosial generasi Z di Kota Bandung yang memfokuskan respondennya pada mahasiswa dari angkatan 2017 hingga angkatan 2020 di tiga universitas dengan latar belakang yang berbeda, sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

*Pertama*, penggunaan *Smartphone* dikalangan mahasiswa sebagai generasi Z bervariasi sesuai dengan kebutuhan dari masing-masing individu seperti sebagai sarana berkomunikasi, memperoleh informasi, dan dapat menjadi media untuk menghibur diri serta mengekspresikan diri di dunia maya. Hal ini dibuktikan dengan tingkat keaktifan setiap responden yang berbeda, sehingga berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh responden bahwa pemanfaatan *Smartphone* pada penelitian ini dapat ditentukan berdasarkan ketertarikan dan kebutuhan dari responden itu sendiri, sehingga *Smartphone* yang dimilikinya dapat menjadi media pemuas dirinya sendiri.

*Kedua*, perilaku *Phubbing* yang mulai menjamur diberbagai kalangan khususnya pada kalangan generasi Z muncul karena berbagai kemudahan yang diberikan oleh *Smartphone* yang membuat penggunaanya merasakan kecanduan dan sulit untuk lepas dengan *Smartphone* miliknya. Berdasarkan hasil dari analisis dan pengolahan data melalui tahapan kategorisasi interval, disimpulkan bahwa tingkat perilaku *Phubbing* dengan jumlah 15% atau 15 responden dikategorikan tinggi dan 69% atau 69 responden dikategorikan sedang. Maka dari itu dapat dinyatakan bahwa para mahasiswa sebagai generasi Z di Kota Bandung mengalami perilaku *Phubbing* pada kategori sedang.

*Ketiga*, pengaruh perilaku *Phubbing* terhadap interaksi sosial generasi Z di Kota Bandung memiliki pengaruh yang cukup besar yakni sebesar 54,9%. Adapun 45,1% atau selebihnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya selain perilaku *Phubbing* atau dengan kata lain faktor lainnya yang tidak diteliti dari penelitian ini.

## 5.2 Implikasi

Bedasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat implikasi yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagi pengguna *Smartphone*, penelitian ini mampu berimplikasi untuk memberikan pemahaman kepada berbagai kalangan pengguna *smartphone* terlebih mereka yang dikatakan kecanduan terhadap *smartphone* mengenai dampak yang akan ditimbulkan dari penggunaan *Smartphone* yang berlebihan, penggunaan *Smartphone* secara berlebihan dapat memberikan pengaruh terhadap kehidupan sosial seseorang salah satunya terhadap proses interaksi sosial dengan orang lain, perlu adanya pemahaman mengenai batasan dalam menggunakan *Smartphone* ini salahsatunya ketika sedang berada dengan orang disekitarnya.
- 2) Bagi masyarakat, penelitian ini mampu berimplikasi untuk memberikan pemahaman serta informasi mengenai dampak buruk dari penggunaan *Smartphone* secara berlebihan sehingga menimbulkan fenomena baru yaitu perilaku *Phubbing* yang secara tidak sadar sering terjadi pada masing-masing individu, sehingga dapat mencegah dan menghindari perilaku tersebut salah satunya dengan membatasi penggunaan *Smartphone* berlebihan.
- 3) Bagi Program Studi Pendidikan Sosiologi UPI, penelitian ini berimplikasi untuk menambah informasi dan menambah referensi dalam kajian Sosiologi Komunikasi dan Masyarakat Digital yang saat ini tengah ramai diperbincangkan. Sehingga dapat diimplikasikan sebagai kajian pustaka.
- 4) Bagi peneliti selanjutnya, implikasi yang diberikan adalah berupa gambaran mengenai pengaruh perilaku *phubbing* terhadap interaksi sosial yang mana bisa digunakan sebagai sumber rujukan atau referensi penelitian sejenis atau satu tema.
- 5) Bagi pembelajaran sosiologi, implikasi yang diberikan adalah kepada guru sosiologi pada tingkat SMA dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai materi pada KD 3.2 Kelas X.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian pada pembahasan sebelumnya, terdapat rekomendasi dari hasil penelitian ini yaitu:

- 1) Bagi pengguna *Smartphone*, diharapkan mampu bijak dalam menggunakan *Smartphone* miliknya yaitu dengan memanfaatkan *Smartphone* sebaik mungkin dan dapat menyesuaikannya pada situasi dan kondisi sehingga tidak hanya terpaku pada *Smartphone* miliknya.
- 2) Bagi masyarakat, diharapkan mampu untuk menyesuaikan diri dengan kondisi lingkungannya dimana ketika tengah berkumpul dengan orang terdekat hendaknya tidak membuka ponsel terlalu lama dan berlebihan. Tentunya hal ini menjadi langkah bijak yang dapat dilakukan untuk mencegah maraknya perilaku *Phubbing* pada masyarakat.
- 3) Bagi Program Studi Pendidikan Sosiologi, diharapkan dapat mengkaji lebih dalam mengenai fenomena yang tengah marak ini salah satunya pada kajian sosiologi komunikasi, sehingga pembekalan mengenai materi interaksi sosial dan segala bentuk fenomena baru dapat dipahami dengan lebih baik.
- 4) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan mendalami fenomena yang terjadi di masyarakat mengenai dinamika perubahan proses interaksi sosial khususnya yang dipengaruhi oleh teknologi dengan menghubungkannya dengan variabel lainnya. Selain itu menambah metode penelitian sehingga hasil penelitian dapat dianalisis secara lebih mendalam dan dapat dilihat dari berbagai sudut pandang.
- 5) Bagi pemerintah, diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi lembaga kemasyarakatan dan bagi pihak pemerintah terkait Perilaku *Phubbing* yang masih sering dijumpai disekitar kita yang kemudian nantinya mampu dijadikan pertimbangan atau sumbangsih data dalam membentuk kebijakan.
- 6) Bagi orang tua, diharapkan mampu mengontrol dan mengawasi penggunaan *smartphone* pada anak serta mampu memberikan pemahaman mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan *smartphone* agar tidak terjadi dampak buruk kedepannya.