

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian-uraian yang telah dijabarkan, maka dapat diambil kesimpulan berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

Melalui uji Chi-Square, diperoleh nilai hitung sebesar 47,329 dengan nilai signifikansi (Asymp. Sig. (2-sided)) sebesar 0,000. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, terlihat bahwa nilai hitung ($47,329$) > table ($7,815$) serta nilai signifikansi ($0,000$) < ($0,05$) maka H_0 ditolak.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan ketergantungan berinteraksi di dunia maya menurut jenis kelamin. Dari segi frekuensi penggunaan *smartphone*, perempuan cenderung lebih sering dalam mengecek *smartphonenya*. Dari hasil penelitian lapangan didapat bahwa 28,6% perempuan mengecek *smartphone* mereka lebih dari 10 kali dalam satu hari. Sedangkan untuk laki-laki hanya 15,9%. Untuk perbedaan tingkat ketegantungan berinteraksi di dunia maya antara laki-laki dan perempuan hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam kategori “tinggi” untuk perempuan yaitu sebanyak 30,3% laki-laki 12,6%.

B. SARAN

Setelah mengadakan penelitian pada mahasiswa dan mahasiswi FISIP Universitas Lampung jurusan Sosiologi tentang hubungan antara penggunaan *smartphone* dengan ketergantungan berinteraksi di dunia maya, maka peneliti bermaksud memberikan saran sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa hendaknya tidak menggunakan *smartphone* secara berlebihan hingga mengganggu aktifitas dan mengupayakan untuk menggunakan *smartphone* hanya untuk hal-hal yang penting saja.
- 2) Dengan adanya beberapa keterbatasan dalam penelitian ini, peneliti tetap mengharapkan agar penelitian ini dapat berguna bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian yang serupa atau melakukan penelitian lanjutan atas topik yang sama dengan mengambil wilayah penelitian yang lebih luas, responden yang lebih banyak dan beragam.