

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berinteraksi menggunakan media komunikasi seperti telepon genggam menjadi kebutuhan pada saat ini, begitu pula pada mahasiswa yang menggunakan *smartphone* sebagai media berinteraksi. Perkembangannya, penggunaan *smartphone* memberikan pengaruh pada aktivitas mahasiswa. Dibawah ini merupakan simpulan dari penelitian yang telah dilakukan dengan uraian sebagai berikut:

1. Aplikasi yang sering digunakan merupakan aplikasi media komunikasi berbasis internet atau media sosial yaitu *BlackBerry Messenger*, *Instagram*, *Facebook* dan *Line*. Diikuti web browser *google chrome* yang digunakan mahasiswa dalam mencari bahan bacaan materi perkuliahan berikutnya adalah aplikasi foto B612 dan Photo grid dan aplikasi game *candy crush* dan *subway* yang sering digunakan mahasiswa.
2. Akibat yang ditimbulkan dari pemakaian *smartphone* pada mahasiswa yaitu lupa waktu saat sudah asik menggunakan *smartphone* dan sikap memaksakan diri untuk selalu terhubung dengan internet dengan cara menggunakan *wifi*, *hotspot* dan menyisihkan uang khusus untuk membeli paket data.
3. Ketergantungan yang ditunjukkan mahasiswa dalam menggunakan *smartphone* ditunjukkan saat mahasiswa berinteraksi langsung sesama mahasiswa yang dimana banyak dari mereka memainkan *smartphonanya*.

5.2 Saran

Kehadiran *smartphone* tidak hanya mempermudah segala aktivitas komunikasi para penggunanya. Akan tetapi dampak dari kemudahan itu juga terasa pada bentuk interaksi tatap muka yang biasanya dilakukan sebelum kehadiran *smartphone*. Kini, dengan penggunaan *smartphone* mahasiswa semakin jarang bertatap muka dan berbicara langsung. Adapun saran yang dapat penulis berikan antara lain:

1. Beri jatah waktu dalam menggunakan *smartphone* setiap harinya terutama saat sedang berada dalam kampus agar tidak ketergantungan.
2. Luangkan waktu untuk berinteraksi secara langsung pada orang sekitar dimulai dari orang-orang terdekat maupun orang baru untuk menambah relasi nyata dalam kampus.
3. Untuk menghindari bosan, biasakan diri untuk melakukan permainan edukatif bersama teman dekat. Hal itu berfungsi untuk meningkatkan hubungan sosial antar mahasiswa.
4. Untuk prodi Pendidikan Antropologi dan dosen dapat memberikan sanksi tegas yang berlaku bagi mahasiswa pelanggar kontrak kuliah mengenai larangan menggunakan *handphone* saat berada di kelas.
5. Para orang tua dapat mengawasi penggunaan *smartphone* yang berlebihan kepada anaknya baik yang kost maupun tinggal bersama orang tua.