

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti laksanakan selama berada di lapangan, peneliti menarik kesimpulan bahwa mayoritas remaja di Nagari Aia Manggih menggunakan *smartphone* karena adanya kebijakan dari dan belajar di rumah saat pandemi, karena pihak guru di sekolah masih menggunakan aplikasi pada *smartphone* untuk memberikan akses pada remaja untuk bisa belajar, sehingga orangtua membelikan anak remaja tersebut *smartphone* untuk menunjang aktivitas belajar anaknya.

Namun pada kenyataannya, remaja di Nagari Aia Manggih lebih banyak melakukan akses pada aplikasi yang tidak berhubungan dengan pendidikan, dan dalam durasi akses waktu yang lebih lama dibandingkan dalam mengakses aplikasi yang berhubungan dengan pendidikan untuk digunakan sebagai media belajar. Hal ini terlihat pada lama penggunaan mencapai lebih kurang 8 jam, dari aplikasi yang sering digunakan seperti *facebook*, *mobile legend*, *tiktok* dan sebagainya, sedangkan aplikasi pendidikan seperti *whatsapp group* dan *google meet* yang hanya digunakan rata-rata lebih kurang 2 jam, tentu ini menampakkan perubahan pada fungsi awal dari difasilitasinya remaja Nagari Aia Manggih dengan *Smartphone*.

Terjadinya perubahan perilaku remaja yang terjadi di Nagari Aia Manggih disebabkan oleh adanya penggunaan dari teknologi *smartphone*. Penggunaan dari *smartphone* ini dapat memberikan dampak positif dan juga

negatif terhadap remaja di Nagari Aia Manggih, dimana awalnya fungsi dan penggunaan dari kepemilikan *smartphone* sebagai sarana untuk menunjang proses pembelajaran secara *online*, tempat untuk mencari tugas dan belajar, namun setelah semakin lama waktu penggunaan, menjadi lebih banyak menimbulkan dampak negatif.

Dampak negatif muncul karena penggunaan dari *smartphone* oleh remaja di Nagari Aia Manggih menjadi salah satu kebiasaan maupun budaya baru yang masuk dalam kehidupan serta aktivitas mereka sehari-hari dimana para remaja menggunakannya untuk mengakses berbagai macam aplikasi-aplikasi yang tersedia di dalam *smartphone* yang kemudian lebih banyak dijadikan sebagai sarana hiburan oleh para remaja dengan alokasi waktu penggunaan yang cukup lama.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa terjadinya perubahan perilaku pada remaja, seperti kebiasaan remaja yang dahulu bekerja untuk bisa menambah uang jajan dengan bekerja mencari kayu, membuka pinang, mencari pasir, menolong orangtua ke sawah dan sebagainya juga untuk membantu ekonomi rumah tangga keluarganya, lalu terjadinya pengaruh pada perubahan perilaku remaja di Nagari Aia Manggih. dampak lainnya adalah kepada komunikasi yang kurang secara lisan yaitu pada hubungan sosial remaja di lingkungannya, serta banyak dari para remaja lebih memilih untuk menikmati menggunakan *smartphone* mereka dengan bermain *game mobile legend* atau *tiktok* dan aplikasi dalam *smartphone*, dibandingkan memilih untuk melakukan kegiatan yang lebih bermanfaat.

B. Saran

1. Saran Untuk Remaja di Nagari Aia Manggih :

Dalam penggunaan *smartphone* para remaja diharapkan agar lebih bijak dalam penggunaannya, penggunaan *smartphone* untuk belajar atau menambah ilmu pengetahuan akan lebih bermanfaat kedepannya, serta untuk intensitas lama pemakaian *smartphone* sebisa mungkin dikurangi dan aktivitas diisi dengan kegiatan yang lebih bermanfaat seperti membantu orangtua atau berkumpul bersama teman.

2. Saran untuk orangtua Remaja di Nagari Aia Manggih :

Penggunaan *smartphone* oleh anak remaja tetap harus diawasi dan juga di kontrol, karena usia remaja merupakan usia yang masih dalam tahap transisi menuju kedewasaan, sehingga para remaja masih memiliki rasa ingin tahu tinggi, dan belum begitu matang dalam hal pola pikir dan juga mengambil keputusan bijak terutama dalam hal penggunaan *smartphone*.

