

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terkait motif dan kepuasan penggunaan *gadget* oleh santri pondok pesantren Sharif Hidayatullah Rejomulyo Kota Kediri, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Motif informan dalam menggunakan *gadget* dipengaruhi oleh lima kategori motif yang sesuai dengan teori *uses and gratification*, meliputi: motif kebutuhan kognitif, kebutuhan afektif, kebutuhan integrasi pribadi, kebutuhan integrasi sosial, dan yang terakhir kebutuhan pelepasan.
2. Kepuasan yang diperoleh informan dari penggunaan *gadget* meliputi hal berikut ini: Pertama, kepuasan dalam mendapatkan informasi. Kedua, kepuasan dalam hal hiburan. Ketiga, kepuasan dalam meningkatkan kepercayaan diri. Keempat, kepuasan meningkatkan hubungan sosial dengan orang lain. Kelima, kepuasan meredakan stres.

#### B. Saran

Melihat dari hasil penelitian dan kesimpulan terkait motif penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh santri pondok pesantren Sharif Hidayatullah Rejomulyo Kota Kediri, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai upaya untuk membenahi permasalahan penyalahgunaan *gadget*. Berikut

saran dari peneliti yaitu:

1. Bagi subjek penelitian santri pondok pesantren sharif hidayatulla rejomulyo kota kediri, penulis berharap agar selalu bisa menyaring informasi dengan baik karena pada *gadget* sangat banyak informasi yang bisa diakses, jadi sangat mudah sekali munculnya berita hoax. Dengan banyaknya konten-konten yang menarik pada media sosial diharapkan mahasiswa dapat menggunakan sesuai dengan porsinya, agar tidak menggunakan *gadget* secara berlebihan sehingga mengakibatkan tidak disiplin terhadap aturan pondok.
2. Bagi peneliti selanjutnya, semoga setelah ini penelitian dapat meneliti lebih dalam lagi mengenai teori *uses and gratification*, dan juga dapat menjadi rujukan atau referensi dalam penelitian selanjutnya.
3. Bagi masyarakat, semoga dengan adalah penelitian ini dapat menggunakan dan memanfaatkan *gadget* dengan baik. dapat menambah pemahaman mengenai fitur-fitur yang terdapat pada *gadget*.