

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data yang didapat dan yang telah dipaparkan mengenai penggunaan *gadget* dapat dikatakan bahwa penggunaan *gadget* anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo melebihi batas penggunaan *gadget* yang operasional pada anak usia 5-6 tahun. Penggunaan *gadget* pada anak usia 5-6 tahun, sebaiknya tidak lebih dari 2 jam per hari diluar jam penggunaan untuk kebutuhan belajar. Kebutuhan belajar dalam arti belajar online atas nama sekolah. Terdapat perbedaan tingkat penggunaan *gadget* oleh anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo. Pertama, ada 2 anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo dengan tingkat intensitas tinggi, yaitu responden A dan responden G yang menggunakan *gadget* sekitar 5 jam per hari diluar jadwal penggunaan *gadget* dengan tujuan sekolah online. Responden menggunakan *gadget* dengan frekuensi 2 kali pemakaian per hari.

Kedua, ada 2 anak usia 5-6 tahun di Dusun 1 Desa Ketaren Kabupaten Karo dengan tingkat intensitas sedang, yaitu responden B,C,D,E,F, dan H. Pada anak yang menggunakan *gadget* selama 5 jam per hari diluar penggunaan dengan tujuan sekolah online, menggunakan *gadget* dengan frekuensi 3 kali pemakaian per hari.

Hasil yang ditemukan dari penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar tersebut, antara lain yaitu dapat menambah pengetahuan anak, melatih kreativitas, beradaptasi dengan jaman, dan berkembangnya imajinasi anak.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dirumuskan dari hasil penelitian, ada beberapa masukan berupa saran yang dapat diberikan oleh peneliti, yaitu:

a. Bagi Orang tua

Sama seperti yang diketahui orang tua, bahwa penggunaan *gadget* dapat menjadi sarana belajar anak dan penggunaan *gadget* tersebut memiliki batasan waktu. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak dapat menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan dan mata rusak.

Orang tua hendaknya menyeimbangkan kegiatan anak selama dirumah. Hal tersebutlah yang dapat menjadi solusi mengatasi penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar anak di rumah sampai melewati batas wajar. Memberikan anak aktivitas yang menarik dan menyenangkan membuat anak semakin kurang dalam penggunaan *gadget*.

b. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian serupa diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini, baik sebagai penelitian pengembangan, maupun penelitian terkait dengan penggunaan *gadget* sebagai sumber belajar anak usia 5-6 tahun., sehingga dapat menemukan hal-hal baru yang bermanfaat bagi dunia pendidikan.