

BAB 5

KESIMPULAN

Dalam bab ini akan disajikan kesimpulan dari hasil dan pembahasan tentang Penelitian yang telah peneliti lakukan untuk menjawab pertanyaan, serta saran-saran sesuai dengan kesimpulan yang diambil.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang hubungan lama penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak prasekolah di KB TK Asy Syifa Bangsal Mojokerto dapat disimpulkan bahwa :

1. Lama penggunaan gadget pada anak prasekolah sebagian besar penggunaan gadget ≤ 1 jam sehari sebanyak 19 responden (54,3%). Semakin anak bermain gadget dalam rentang waktu normal yang sudah ditentukan oleh para ahli maka semakin baik pula tingkat interaksinya.
2. Interaksi sosial pada anak prasekolah sebanyak 11 responden (31,4%) memiliki interaksi sosial tinggi. Interaksi sosial anak yang tinggi disebabkan karena selain pengasuhan yang baik dari orang tua, pengajaran dari guru dapat diterima dengan baik oleh anak sehingga dapat membentuk karakter anak dalam kehidupan sosialnya, saat melakukan pengambilan data disekolah anak sedang waktu istirahat sekolah anak menghabiskan waktu bersama teman-teman dengan mainan ayunan bersama dan bermain mainan, yang lainnya, dan saat bertemu dengan guru anak juga mengucapkan salam dan berjabat tangan dengan guru, selain itu penggunaan gadget dalam batas

normal yang sudah di tentukan oleh ahli kesehatan juga berpengaruh terhadap interaksi sosial.

3. Ada hubungan lama penggunaan gadget dengan interaksi sosial anak prasekolah, penggunaan gadget yang normal menurut para ahli yaitu ≤ 1 jam per hari mempengaruhi interaksi sosialnya, semakin rendah lama penggunaan gadget semakin baik interaksi sosialnya.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Anak

Dapat memberikan wawasan dan informasi dampak penggunaan gadget jika digunakan melebihi batas waktu yang ditentukan oleh para ahli, pada anak terutama anak yang kecanduan bermain gadget.

5.2.2 Bagi Orang Tua

Dapat memberikan pengetahuan dan informasi tentang dampak penggunaan gadget. Sehingga orang tua dapat mengambil kebijakan membatasi penggunaan gadget pada anak-anak mereka dan mendorong mereka untuk berkembang lebih banyak lagi, terutama dibidang interaksi sosial.

5.2.3 Bagi Sekolah

Dapat memberikan informasi mengenai dampak gadget dengan interaksi sosial anak. Sehingga dari pihak sekolah nantinya dapat memberikan pengarahan atau cara penggunaan yang sesuai agar anak mau membatasi kebiasaannya bermain gadget untuk anak yang bermain gadget

berlebihan dari batas waktu yang sudah ditentukan oleh para ahli. Untuk anak yang sudah bermain gadget dengan batas waktu yang sudah ditentukan oleh para ahli, pihak sekolah harus tetap memberikan pengarahannya supaya tetap patuh dengan batas waktu normal bermain gadget.

5.2.4 Bagi Peneliti selanjutnya

Diharapkan agar peneliti selanjutnya tertarik melakukan penelitian lama penggunaan gadget pada sektor perkembangan yang lainnya. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan penelitian ini dengan wilayah yang lebih luas dan sampel yang lebih banyak sehingga dapat memberikan hasil yang lebih baik.

