

BAB 5

SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan disajikan simpulan dari hasil pembahasan tentang penelitian yang telah peneliti lakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian, serta saran-saran yang sesuai dengan simpulan yang diambil.

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang berjudul Hubungan Durasi Penggunaan Gadget dengan Interaksi Sosial Anak Prasekolah di TK Pertiwi Kota Mojokerto dengan sebanyak 50 responden dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Durasi penggunaan gadget pada anak usia prasekolah sebagian besar penggunaan gadget > 1 jam sehari sebanyak 26 responden (52%). Semakin anak bermain gadget dalam melebihi batas normal maka semakin rendah pula tingkat interaksinya
- 2) Interaksi sosial pada anak usia prasekolah sebanyak 24 responden (48%) memiliki interaksi sosial sedang. Interaksi sosial anak yang sedang disebabkan karena bermain gadget yang berlebih dan pengawasan orang tua yang kurang.
- 3) Ada hubungan durasi penggunaan gadget dengan tingkat interaksi sosial pada anak usia prasekolah, penggunaan gadget yang berdurasi tinggi yaitu > 1 jam sehari mempengaruhi interaksinya, semakin tinggi durasi penggunaan gadget semakin sedang interaksinya.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Anak

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan dan informasi bahaya dampak gadget jika dimainkan lebih dari batas waktu yang ditentukan oleh para ahli, pada anak terutama anak yang kecanduan bermain gadget.

5.2.2 Bagi Orang Tua

Dari penelitian ini orang tua bisa mengetahui informasi mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan interaksi sosial. Sehingga untuk kedepanya orang tua dapat mengambil sikap membatasi lama anak bermain gadget dan tidak bermain gadget didepan anak.

5.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini mampu memberikan informasi mengenai pengaruh gadget dengan interaksi sosial anak. Sehingga dari pihak sekolah nantinya dapat memberikan pengarahan atau cara penggunaan yang sesuai agar anak mau membatasi kebiasaan bermain gadget untuk anak yang bermain gadget lebih dari batas waktu yang sudah di tentukan oleh para ahli. Untuk anak yang sudah bermain gadget dengan batas waktu yang sudah di tentukan oleh para ahli, pihak sekolah diharapkan tetap memberikan pengarahan supaya tetap patuh dengan batas waktu noral bermain gadget.

5.2.4 Bagi Masyarakat

Disarankan untuk masyarakat agar lebih bijak dalam penggunaan gadget khususnya pada di depan anak-anak, dengan cara membirkan contoh yang baik dalam penggunaan gadget, dan durasi penggunaan gadget.

5.2.5 Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan menjadi manfaat bagi peneliti selanjutnya, agar peneliti selanjutnya tertarik melakukan penelitian durasi penggunaan gadget pada sektor interaksi sosial anak yang lain. Peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan penelitian ini dengan wilayah yang lebih luas dan sampel yang lebih banyak sehingga dapat memberikan hasil yang lebih sempurna.

