

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti kepada siswa kelas V sekolah dasar di UPTD SDN 1 Cipaisan, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

Gadget memiliki manfaat yang banyak sekali terhadap penggunanya, hal yang paling utama itu dalam hal berkomunikasi dengan orang lain menjadi lebih mudah. Penggunaan *gadget* yang tidak benar akan memberikan pengaruh negatif bagi penggunanya dalam hal ini siswa sekolah dasar. Salah satu pengaruh dari penggunaan *gadget* itu adalah bisa membuat penggunanya itu menjadi kecanduan. Anak yang sudah kecanduan *gadget* tidak akan bisa terlepas dari *gadget*. Anak yang sudah kecanduan akan selalu terfokus pandangannya pada *gadget* tersebut dan tidak akan peduli dengan lingkungan sekitarnya. Penggunaan *gadget* seharusnya dapat digunakan dengan baik oleh siapapun khususnya pada anak usia sekolah dasar. Berikut ini adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan minat belajar siswa sekolah dasar:

1. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial siswa sekolah dasar

Gadget memiliki pengaruh terhadap perilaku sosial siswa kelas V sekolah dasar dari 11 indikator ada beberapa indikator dari perilaku sosial yang menurut peneliti dikatakan kurang contohnya dalam hal keberanian, kebanyakan dari mereka menjawab masih kurang berani untuk tampil di depan umum. Sifat mandiri, CT, AF, FN, dan ASN ternyata masih kurang dalam hal kemandirian, mereka masih suka meminta bantuan kepada orang tuanya untuk mengerjakan tugas sekolahnya. Selanjutnya, sifat bergaul. Pergaulan mereka dengan teman-temannya saat bermain *gadget* bisa dikatakan juga kurang hal itu dibuktikan dari beberapa subjek menjawab kadang-kadang bermain dengan temannya bahkan ada yang menjawab tidak pernah. Itu pertanda mereka lebih suka bermain *gadget* sendirian (*introvert*) ketimbang bermain dengan temannya. Pada sifat simpatik, peneliti menanyakan perilaku mereka terkait sifat simpatik mereka. Dan mereka masih kurang akan rasa simpatik mereka ketika mendengar teman mereka terkena musibah. Dalam hal

bekerjasama ada beberapa subjek yang suka bekerjasama dalam mengerjakan tugas sekolah melalui *gadgetnya* ada juga yang beranggapan bahwa temannya itu merupakan saingannya. Sedangkan itu dari beberapa indikator lainnya bisa dikatakan baik.

2. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar siswa sekolah dasar

Setelah mengetahui perilaku sosial, selanjutnya peneliti menyimpulkan keempat subjek terkait pengaruh *gadget* terhadap minat belajar mereka ketika belajar *online*, saat peneliti memberikan beberapa pertanyaan kepada CT, AF, FN, dan ASN terkait kesukaan mereka apakah memiliki gairah dalam mengikuti pembelajaran, ketertarikan mereka terhadap materi pelajaran, perhatian mereka dalam mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir, dan juga keterlibatan mereka dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *gadget*. Akhirnya peneliti dapat menyimpulkan adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap minat belajar mereka semua. Mereka menginginkan agar bisa bersekolah kembali seperti biasa pergi ke sekolah dan bisa berjumpa dengan teman-temannya yang lain. Karena menurut mereka belajar *online* itu membosankan dan banyak sekali tugas yang diberikan guru sehingga tidak adanya kegairahan mereka dalam belajar kecuali terhadap mata pelajaran yang mereka sukai. Materi yang diberikan oleh guru pun bisa dikatakan kurang menarik karena peneliti mendengar jawaban dari subjek guru hanya memberikan tugas dalam bentuk foto tanpa adanya penjelasan terkait tugasnya hal itulah yang menjadi penyebab beberapa dari mereka kurang tertarik selain dengan mata pelajaran yang disukainya. Selain itu, mereka lebih tertarik dengan permainan yang ada pada *gadget*. Beberapa dari mereka pun ada yang mengatakan serius mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir ada juga yang hanya pada awalnya saja kesannya tidak memperhatikan pembelajarannya lagi itu pun karena orang tuanya yang meminta CT, AF, FN, dan ASN agar lebih serius untuk belajar. Dan mereka semua ternyata kurang aktif dalam hal bertanya kepada gurunya saat belajar melalui *gadget* karena mereka merasa malu untuk bertanya.

Secara keseluruhan penulis dapat menyimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan pengaruh yang positif terhadap perilaku sosial dan minat belajar pada siswa sekolah dasar.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Orang Tua

Orang tua merupakan orang yang paling dekat dengan anak sehingga orang tua dapat mengetahui apa yang terbaik untuk anaknya. Orang tua diharapkan agar terus mengontrol anaknya dalam penggunaan *gadget* agar tidak terjadi penyimpangan atau dampak negatif yang tidak diinginkan. Sebaiknya orang tua memberikan peraturan dalam waktu penggunaan *gadget* dan juga selalu mengawasi serta mendampingi ketika anak menggunakan *gadget*. Sehingga nantinya anak akan merasakan manfaatnya untuk kehidupan anak tersebut.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru ketika pembelajaran berlangsung agar tidak membosankan yaitu dengan membuat metode pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan dengan memanfaatkan *gadget*. Peran guru dalam pendidikan itu sangat penting terutama dalam proses pembelajaran, maka dengan hasil penelitian ini diharapkan guru bisa lebih membimbing siswanya dalam proses pembelajaran agar siswa lebih memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru melalui *gadget*.

3. Siswa

Siswa sebaiknya dapat mengontrol menggunakan *gadget* saat berada di sekolah maupun di rumah. Saat pembelajaran berlangsung siswa sebaiknya serius dan berkonsentrasi dengan baik mengikuti pembelajaran pada *gadget* yang diberikan oleh guru agar mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk mengadakan penelitian serupa untuk mencari yang lebih dominan dari unsur-unsur lain yang dapat mempengaruhi perilaku sosial dan minat belajar pada siswa.