

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Karakter Negatif Siswa Sekolah Dasar”, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Bentuk penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar bahwa kebanyakan siswa sudah memiliki *gadget* pribadi dengan durasi yang rata-rata lebih dari dua jam dalam sehari. Bentuk aplikasi yang digunakan siswa adalah *games*, *youtube* dan *tiktok*.
2. Penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar di Gg.Arjuna Buntu Perum Bumi Telukjambe Blok T rt/rw 006/011, Des. Sukaharja Kec.Telukjambe Timur Kab. Karawang mempunyai pengaruh terhadap karakter siswa sekolah dasar. Contohnya anak menjadi malas bahkan dalam beraktifitas untuk dirinya sendiri seperti mandi, makan, dll. Emosionalnya menjadi tinggi, siswa mudah marah serta arogan apa lagi di saat sedang bermain *game*. Tutur bahasa bahkan ucapan yang keluar dari mulut siswa menjadi kurang baik karena faktor tontonan di *youtube* yang memiliki bahasa yang tidak baik, jadi siswa meniru apa yang masuk kedalam panca indera pada mata dan telinganya.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil dari kesimpulan yang telah dirumuskan sebelumnya, maka penulis memberikan masukan berupa saran, sebagai berikut :

1. Bagi Orang Tua

Diharapkan orang tua lebih selektif lagi dalam memberikan *gadget* kepada anak, terutama aplikasi-aplikasi yang digunakan. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi penggunaan

*gadget* pada anak, agar tidak memberikan dampak yang lebih buruk yang dapat merubah karakter anak.

Penggunaan gadget sebaiknya belum di berikan seutuhnya kepada anak, karena saat usia tersebut anak belum bisa memilah yang mana yang baik dan yang buruk.

## 2. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya.