

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penggunaan *gadget* pada siswa kelas V-B lebih banyak digunakan untuk hiburan seperti menonton video, dan bermain game dibandingkan belajar. Mengakses aplikasi-aplikasi dan game online dari total keseluruhan pemakaian, dengan rata-rata penggunaan dalam seharinya berkisar 3-4 jam dalam sehari. Hal ini termasuk penggunaan *gadget* dengan intensitas tinggi (kecanduan) yang dapat mengakibatkan dampak buruk pada perkembangan emosional dan perkembangan kognitifnya. Sementara penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan kurang dari 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian dalam sehari.
2. Penggunaan *gadget* pada siswa sekolah dasar dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan mereka. Diantara perkembangan tersebut yaitu emosional dan kognitif siswa. Diketahui bahwa siswa yang terlalu sering menggunakan *gadget* cenderung mengalami kesulitan dalam mengatur emosi mereka sendiri, karena mungkin lebih mudah terpengaruh oleh konten yang mereka akses. Luapan emosi yang ditampilkan siswa akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan yaitu siswa tidak dapat mengontrol penggunaannya, sering marah, mengamuk dan berontak saat tidak diperbolehkan menggunakan *gadget*. Ketika disekolah-pun saat siswa sedang kesal atau marah mereka cenderung melampiaskan emosi tersebut

dengan ungkapan-ungkapan yang kurang pantas bahkan berkata kasar. Selain berdampak pada perkembangan emosional, penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak terkontrol dapat menurunkan kemampuan siswa dalam mengingat materi pembelajaran, mengganggu fokus, berkonsentrasi dalam belajar bahkan menghalangi eksplorasi anak. Selain itu siswa juga menjadi malas, bahkan tugas-tugas yang diberikan oleh guru banyak yang terbengkalai karena keasyikan bermain *gadget*, sehingga mempengaruhi prestasi akademis mereka.

3. Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosi dan kognitif siswa dikelas V-B merupakan masalah yang signifikan. Untuk mengatasinya, orang tua memegang peranan penting dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak-anaknya, karena dapat memengaruhi kecerdasan emosi dan kemampuan kognitif mereka. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa penggunaan *gadget* seimbang dan dipantau. Orang tua dan pendidik dapat mengambil langkah-langkah untuk mendorong penggunaan *gadget* secara bertanggung jawab di kalangan siswa. Ini termasuk menetapkan batasan penggunaan *gadget*, mendorong aktivitas fisik dan interaksi sosial, serta menggunakan *gadget* sebagai alat untuk belajar dan pendidikan. Pada akhirnya, terdapat keseimbangan dalam penggunaan *gadget* dan dampak negatif dari penggunaan *gadget* dapat diminimalkan sehingga perkembangan emosional serta kognitif siswa tetap optimal.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini, maka saran yang dapat peneliti sampaikan adalah:

1. Guru Kelas

Diharapkan kepada para guru kelas agar memperhatikan pengetahuan muridnya tentang dampak penggunaan *gadget* pada siswa Sekolah Dasar dengan cara memberikan penyuluhan dan informasi mengenai pentingnya pengetahuan tentang dampak penggunaan *gadget*.

2. Siswa

Siswa diharapkan untuk dapat mengatur waktu dalam penggunaan *gadget* dan waktu belajar dengan baik dan menggunakan *gadget* untuk keperluan yang positif.

3. Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan kognitif siswa Sekolah Dasar.