

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Intensitas penggunaan *gadget* siswa di SDN Candirejo 01 Ungaran sebagian besar rendah (<3jam) sebanyak 45 responden (52,3%), dan yang menggunakan *gadget* pada intensitas tinggi (>3jam) sebanyak 21 (24,4%)
2. Prestasi belajar siswa di SDN Candirejo 01 Ungaran sebagian besar kurang sebanyak 50 responden (58,1%) dan yang baiksebanyak 36 responden (41,9%).
3. Ada hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan prestasi belajar siswa di SDN Candirejo 01 Ungaran dengan nilai $p=0,011 < \alpha=0,05$.

B. Saran

1. Bagi Responden

Responden yang menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam sehari diharapkan mengurangi waktu penggunaan dan menggunakan *gadget* untuk belajar bukan untuk game atau sekedar sosial media.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya selain memberikan penugasan yang melibatkan *gadget* sebagai media untuk menyelesaikan tugas, juga memberikan nasihat terkait dampak positif maupun negatif saat kita secara intens menggunakan *gadget*, dan memberikan penekanan bahwa sebaiknya tidak lebih dari 3 jam siswa menggunakan *gadget*, sehingga siswa dapat mengontrol dirinya sendiri untuk menggunakan *gadget* sesuai dengan keperluannya.

3. Bagi Orang tua

Orang tua diharapkan ikut mengawasi dan menasihati anaknya dalam menggunakan *gadget* sehingga dapat bermanfaat sebaik-baiknya untuk belajar bukan hanya untuk bermain game.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian serupa diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini, baik sebagai penelitian pengembangan, sehingga dapat menemukan hal-hal baru yang bermanfaat.