

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Anak usia sekolah di SD Negeri Banyumanik 01 Kota Semarang sebagian besar kategori cukup yaitu sebanyak 66 dari 97 responden (68,0%).
2. Anak usia sekolah di SD Negeri Banyumanik 01 Kota Semarang mengalami kecanduan *gadget* sebagian besar kategori sedang yaitu sebanyak 58 dari 97 responden (59,8%).
3. Ada hubungan yang bermakna *digital parenting* dengan kecanduan *gadget* pada anak usia sekolah di SD Negeri Banyumanik 01 Kota Semarang, dengan *p value* sebesar 0,000 ($\alpha = 0,05$).

B. Saran

1. Bagi Institusi Pendidikan Kesehatan

Sebaiknya lebih aktif berpartisipasi dalam masyarakat dengan mengadakan penyuluhan dengan tema bahaya kecanduan *gadget* secara kontinyu dan berkesinambungan dengan materi, media dan metode yang bervariasi terutama untuk anak usia sekolah.
2. Bagi Siswa

Sebaiknya mengendalikan dalam penggunaan *gadget* dengan cara membagi waktu penggunaan *gadget* dengan waktu untuk aktifitas lain yang lebih produktif misalnya belajar berkelompok, mengikuti kegiatan keagamaan atau berolahraga.
3. Bagi Orangtua anak usia sekolah

Sebaiknya meningkatkan penerapan *digital parenting* dengan mengedepankan ketegasan dalam memberikan teguran ketika anak melanggar kesepakatan yang telah disetujui dengan anak terkait dengan penggunaan *gadget*.

4. Bagi SD Negeri Banyumanik 01 Kota Semarang

Sebaiknya sekolah aktif memberikan informasi kepada siswa tentang dampak kecanduan gadget bagi anak usia sekolah sehingga mereka dapat mencegah perilaku penggunaan *gadget* secara berlebihan..

5. Bagi Peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya sebaiknya meningkatkan hasil penelitian ini dengan mengendalikan faktor lain yang mempengaruhi penelitian ini misanya faktor lingkungan, iklan dan keterjangkauan harga *gadget* dengan menambahkan sebagai variabel independen sehingga diperoleh hasil penelitian lebih lengkap.