

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Potensi Belajar Siswa di SDN No 108030 Siboras Desa Silau Padang Kecamatan Sipispis Kabupaten Serdang Bedagai dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Bentuk Penggunaan *Gadget* Pada Siswa kelas V di SDN No 108030 Siboras adalah Penggunaan *gadget* pada anak sekolah dasar biasanya dipakai untuk bermain *game* dari total keseluruhan pemakaian. Sedangkan pemakaian *gadget* lainnya hanya untuk bermain di media sosial seperti *facebook*, *whatsapp*, *tiktok*, *instagram* dan lain-lain, hanya sedikit sekali yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang lain atau melihat dan mencari pengetahuan serta melihat video pembelajaran. Itu sudah dibuktikan dari wawancara yang dilakukan peneliti dengan narasumber seperti Guru, Orang Tua, dan Sebagian Siswa Kelas V.
2. Bagaimana dampak positif dan negatif penggunaan *Gadget* Terhadap potensi belajar siswa yaitu dari penelitian yang telah dilakukan di SDN No 108030 Siboras, maka dapat dipaparkan bahwa Penggunaan *Gadget* Terhadap Potensi Belajar siswa di SDN No 108030 Siboras, dapat diketahui dari beberapa bukti yang sah yaitu hasil wawancara yang dilakukan oleh Peneliti dengan Guru, Orang Tua, dan juga beberapa murid kelas V.
 - 2.1 Dampak positif antara lain :
 - a. Wawasan semakin bertambah
 - b. Gaya bahasa lebih baik
 - c. Banyak hiburan
 - d. Dapat menghilangkan stress
 - e. Lebih mudah berkomunikasi dengan orang melalui jarak jauh
 - f. Banyak informasi terbaru yang didapatkan dari *Gadget*
 - 2.2 Dampak negatif antara lain :
 - a. Menjadi pribadi yang tertutup
 - b. Gaya bahasa meniru orang dewasa
 - c. Kurangnya komunikasi dengan teman atau orang-orang sekitar

- d. Suka menyendiri pada saat bermain *Gadget*
- e. Paparan radiasi yang tidak baik untuk kesehatan
- f. Lupa dengan kewajiban sebagai seorang peserta didik yaitu belajar
- g. Melawan kepada orang tua seperti menunda-nunda pekerjaan yang diperintahkan kepada anak
- h. Turunnya motivasi belajar dan Pudarnya kreativitas anak akibat *Gadget*

B. REKOMENDASI

Dari kesimpulan diatas, maka dapat direkomendasikan beberapa hal terkait masalah tersebut, sebgai berikut :

1. Bagi Guru

Guru hendaknya lebih cermat lagi dalam memahami anak-anak yang hidup di zaman milenial, karena tidak terlepas dari yang namanya *gadget (Handphone)* sudah menjadi hal yang lumrah bagi anak-anak, remaja, orang dewasa bahkan bagi orang tua untuk menggunakannya. Jadi seharusnya sebagai guru, harus lebih bisa memberi pemahaman bagi murid untuk tidak terlalu terpacu dalam menggunakan *gadget* yang berlebihan, karena dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* yang berlebihan lebih banyak hal negatifnya daripada hal positifnya yang akan ditemukan, khususnya bagi anak-anak yang belum cukup umur untuk menggunakan *gadget*. Sebab karena *gadget* juga, maka proses belajar-mengajar akan terasa sulit dilakukan.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepada Kepala Sekolah harus terus berupaya untuk mengatasi permasalahan yang ada di sekolah, contohnya sering mengadakan rapat antara guru dan wali murid, guna untuk memperlancar kerjasama agar anak didik bisa melakukan pembelajaran dengan lebih baik lagi.

3. Bagi Siswa

Siswa hendaknya mendengarkan nasehat yang diberikan guru di sekolah, dan mendengarkan nasehat orang tua juga ketika sedang berada di rumah, karena pada dasarnya guru dan orang tua adalah orang yang menginginkan anak-anaknya menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

4. Bagi Orang Tua

Orang tua hendaknya selalu memberikan nasehta kepada anak supaya anak lebih bisa memahami mana yang baik dilakukan dan mana yang buruk untuk dilakukan, dan sebaiknya untuk orang tua harus selalu bisa bekerja sama dengan guru dan pihak sekolah agar anak-anak tetap terpantau perubahannya.

