

BAB V

PENUTUP

Berikut ini adalah kesimpulan dan saran penulis berdasarkan pembahasan di bab empat di atas:

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Nurul Azizi Medan, hasilnya adalah sebagai berikut:

1. Siswa/i SDIT Nurul Azizi sebagian besar memiliki durasi bermain *gadget* cenderung lama (>2 jam/hari) yaitu sebanyak 60% sedangkan yang memiliki durasi bermain *gadget* cenderung singkat hanya 40%.
2. Siswa/i SDIT Nurul Azizi mayoritas memiliki nafsu makan yang rendah yaitu sebanyak 62,9% sedangkan yang memiliki nafsu makan tinggi hanya 37,1%.
3. Terdapat korelasi dari hasil uji *chi-square* antara variabel X (durasi bermain *gadget*) dengan variabel Y (nafsu makan).

5.2 Saran

1. Orang tua dan sekolah harus bekerjasama untuk mengawasi nafsu makan anak. Orang tua juga harus membuat batasan waktu pada anak dalam memainkan *gadget*.
2. Penulis berharap selanjutnya bisa dilaksanakan penelitian dengan variabel yang berkaitan dengan *gadget* dan nafsu makan.