

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Karakteristik responden dengan skor terbanyak adalah anak usia 9 tahun sebanyak 20 responden (26.3%). Pada jenis kelamin memiliki memiliki jumlah responden yang sama 38 responden (50%) pada laki laki dan pada perempuan. Gadget yang sering digunakan dengan skor terbanyak adalah *Handphone atau smartphone* sebanyak 65 responden (85.5%) dan lama penggunaan gadget dengan skor terbanyak adalah 1-2 jam sebanyak 40 responden (52.6%).
2. Kategori penggunaan gadget anak di SDN Bojong Braja dengan kategori rendah sebanyak 44 responden (57.9%).
3. Kategori perkembangan sosial anak di SDN Bojong Braja dengan kategori baik dengan 61 responden (80.2%).
4. Kategori perkembangan emosional anak di SDN Bojong Braja dengan kategori baik dengan 45 responden (59.2%).
5. Hasil penelitian tidak ada hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional pada Anak Usia Sekolah 6-12 Tahun di SDN Bojong Braja Masa Pandemi *Covid-19*

B. Saran

1. Untuk peneliti selanjutnya disarankan adanya penelitian lanjutan terkait penggunaan gadget pada anak-anak di sekolah yang lebih banyak memanfaatkan gadget dalam proses belajarnya dengan memperhatikan pola asuh, pendidikan orang tua yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional pada anak usia sekolah (6-12 tahun). Peneliti selanjutnya juga harus mengkaji faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi perkembangan anak usia sekolah (6-12 tahun) dengan sample yang lebih banyak agar taraf kesalahan akan semakin kecil.
2. Sekolah cukup efektif menerapkan aturan tidak memperbolehkan membawa/menggunakan gadget pribadi di sekolah, hal ini dapat dipertimbangkan untuk dijadikan aturan setiap sekolah demi mengurangi interaksi anak dengan gadget dan mengefektifkan proses belajar serta perkembangan anak di sekolah.
3. Orang tua diharuskan untuk memahami dan mengerti terkait penggunaan gadget, batasan waktu dan dampak yang akan ditimbulkan oleh gadget sehingga orang tua dapat menerapkannya pada anak agar penggunaan gadget pada anak terkontrol dan gangguan perkembangan sosial dan emosional anak dapat dicegah.