

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

1. Sebelum pandemi covid-19 Anak Madrasah Ibtidaiyah Pada lingkungan Keluarga di Kecamatan Banjarmasin Selatan menggunakan *gadget* diperuntukkan bermain *Game Online* ataupun *Offline*, media sosial seperti *Tiktok*, *Youtube*, *Instagram*, dan komunikasi seperti menelepon keluarga. Saat masa pandemi covid-19 Anak Madrasah Ibtidaiyah Pada lingkungan Keluarga di Kecamatan Banjarmasin Selatan menggunakan *gadget* diperuntukkan bermain *Game Online* ataupun *Offline*, media sosial seperti *Tiktok*, *YouTube*, *Instagram*, dan komunikasi seperti menelepon keluarga. Pemanfaatan *gadget* sebagai media pembelajaran baru ada saat pandemi covid-19 dimana pemerintah mewajibkan belajar dari rumah dengan sistem online dikarenakan alasan kesehatan dan untuk memutus rantai penyebaran covid-19. Anak-anak memanfaatkan *gadget* untuk mencari jawaban di internet, dan menyimak materi serta penjelasan yang diberikan guru melalui media sosial seperti *Whatsapp*, *YouTube*, *Google Classroom* dan *Zoom*. Durasi penggunaan *gadget* 1 jam, 2 jam, 6 jam hingga hampir seharian.
2. Bimbingan orang tua pada Anak Madrasah Ibtidaiyah di lingkungan Keluarga Kecamatan Banjarmasin Selatan menggunakan *gadget* di luar pembelajaran berupa pembatasan waktu penggunaan dan teguran. Dan di

saat pembelajaran berlangsung bentuk bimbingan orang tua terhadap anak seperti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa ponsel, paket data internet, alat tulis belajar, melakukan bantuan ketika anak kesulitan memahami pelajaran. Kemudian saat pembelajaran dan di luar pembelajaran orang tua hanya kadang-kadang membimbing dan mengawasi anak menggunakan gadget dikarenakan pekerjaan rumah, hingga tidak bisa melakukan bimbingan dan pengawasan dikarenakan pekerjaan di luar rumah.

3. Manfaat yang dirasakan terhadap penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran bagi anak madrasah ibtidaiyah pada lingkungan keluarga di kecamatan Banjarmasin selatan adalah memudahkannya mencari jawaban di internet, menolong pembelajaran jarak jauh, menjadikan anak belajar mandiri serta anak bertambah wawasan di bidang teknologi seperti mengedit foto dan video, mencari jawaban dengan menggunakan perintah suara. Kendala yang dihadapi adalah bertambahnya biaya pembelian kuota internet, jaringan yang tidak stabil, perangkat ponsel yang tidak memadai, menyita waktu orang tua, keterbatasan pemahaman orang tua terhadap mata pelajaran dan penggunaan perangkat pembelajaran, dan anak sulit memahami pelajaran.

## **B. Saran**

Sebagai saran, peneliti memberikan beberapa saran yang ditujukan kepada pihak-pihak yang berkepentingan:

1. Kepada pemerintah dan sekolah, penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran di saat pandemi sekarang ini adalah keniscayaan, namun demikian dampak penggunaan *gadget* oleh anak secara terus menerus juga harus menjadi perhatian bersama, para pihak yang berkepentingan harus memberikan edukasi tentang cara pemanfaatan *gadget* yang tepat kepada anak didik baik saat pembelajaran atau diluar pembelajaran. mengoptimalkan pemberian bantuan kuota internet agar penggunaannya bisa digunakan dengan baik.
2. Kepada guru agar bisa meningkatkan kemampuan dan pengetahuan di bidang IT dan desain pembelajaran. melakukan komunikasi secara intens kepada orang tua murid tentang masalah dan kesulitan selama pembelajaran dan melakukan kunjungan ke rumah siswa yang sulit memahami pelajaran dan yang minim sarana pra sarana pembelajaran daring.
3. Bagi orang tua hendaknya melakukan kesepakatan dan aturan tegas terhadap anak tentang penggunaan gadget, jika diluar pembelajaran para orang tua bisa menggunakan aplikasi pemantau, memberikan kaca mata anti radiasi ketika selama pelajaran berlangsung atau pun diluar pembelajaran berlangsung, meningkatkan komunikasi dengan guru terkait masalah dan kendala selama proses pembelajaran, mengedukasi diri dan anak tentang penggunaan gadget yang baik dan benar, selalu tingkatkan kesabaran dan bimbingan, luangkanlah waktu untuk membimbing anak.