

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Remaja di Desa Lupak Timur Kecamatan Kapuas Kuala Kabupaten Kapuas serta analisis dalam bagian pembahasan, maka ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Bentuk penggunaan gadget yang digunakan oleh remaja di Desa Lupak Timur Kecamatan Kapuas Kuala Kabupaten Kapuas yaitu untuk bermain game dan sosial media. Namun ada sebagian remaja yang memanfaatkannya untuk mengerjakan tugas sekolah dan menambah wawasan ilmu pengetahuan. Selain itu penggunaan gadget Di Desa Lupak Timur Kecamatan Kapuas Kuala Kabupaten Kapuas menempati kategori sedang.
2. Perkembangan kognitif remaja di Desa Lupak Timur Kecamatan Kapuas Kuala Kabupaten Kapuas menempati kategori rendah.
3. Tidak ada dampak antara penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif remaja di Desa Lupak Timur Kecamatan Kapuas Kuala Kabupaten Kapuas. Hal ini berdasarkan hasil perhitungan antara dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif remaja di Desa Lupak Timur Kecamatan Kapuas Kuala Kabupaten Kapuas dengan menggunakan rumus korelasi koefisien kontingensi.

#### **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari temuan penelitian mengenai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Remaja di Desa Lupak Timur Kecamatan Kapuas Kuala Kabupaten Kapuas, beberapa saran yang di ajukan peneliti, di antaranya:

1. Bagi kepala desa, aparat maupun staf desa Lupak Timur, diharapkan dapat bekerja sama dengan baik untuk menciptakan lingkungan desa yang mampu memberikan wadah dan kesempatan bagi para remaja untuk mengembangkan minat dan bakatnya dibandingkan hanya menghabiskan waktu luang dengan gadget dengan bermain game maupun sosial media.
2. Bagi orangtua remaja diharapkan untuk lebih mengawasi penggunaan gadget bagi remaja agar tidak kecanduan dan salah dalam menggunakan gadget serta memberikan kesibukan yang lebih bermanfaat bagi remaja.
3. Bagi remaja di desa Lupak Timur Kecamatan Kapuas Kuala Kabupaten Kapuas, diharapkan agar dapat memperhatikan dan menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari guna tercapainya perkembangan kognitif yang optimal sebagai makhluk yang berpikir serta batasi durasi waktu dalam penggunaan gadget dan manfaatkan fungsi gadget kepada hal-hal yang bersifat positif.