BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah disajikan pada bab IV, maka dapat ditarik simpulan:

1. Penggunaan *gadget* dilakukan secara rutin, tanpa mengenal ruang dan waktu. Penggunaan *gadget* ketika pembelajaran, waktu istirahat dan pulang sekolah. Bentuk *gadget* yang digunakan oleh anank-anak kelas IV MI Al Muhajirin adalah *handphone*. Penggunaan *gadget* juga di dukung oleh orangtua di rumah, sebagai sarana bermain anak, solusi belajar selain buku dan tempat bimbel, dan juga sebagai media komunikasi dalam keluarga.
2. Dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial memang terlihat dalam dua aspek, baik positif maupun negative. Penggunaan yang rutin menyebabkan perubahan-perubahan dalam diri anak khususnya dalam hal perilaku sosial yang lebih mengarah pada perubahan negatif dalam sikap sosial anak. Dampak yang di timbulkan dalam bentuk positif dan negatif.
   a. Dampak positif
      1) Memperbanyak teman;
      2) Memudahkan komunikasi jarak jauh;
      3) Lahan pengetahuan dalam bidang informasi;
   b. Dampak negatif
      1) Kurangnya rasa solidaritas dan kebersamaan;

2) Anak menjadi lebih arogan serta anarkis;
3) Keterampilan komunikasi anak menjadi berkurang;
4) Kurang akhlak beragama;

B. Saran

Gadget sangatlah penting digunakan dalam lingkungan pendidikan, khususnya pada K13 yang sedang diterapkan di MI Al Muhajirin Banjarmasin. Namun alangkah lebih baiknya jika penggunaa *gadget* dalam lingkungan pendidikan bisa membawa kearah perubahan positif. Agar hal tersebut terwujud, peniliti menyarankan kepada:

1. Sekolah

   Dalam penyediaan fasilitas untuk mendukung terhadap perkembangan teknologi harus diimbangi dengan pengawasan yang ketat atau adanya kontrol kepada anak. Sekolah juga bisa mengajak orangtua untuk sama-sama mematuhi peraturan sekolah perihal penggunaan *gadget* terutama *handphone*.

2. Guru

   Guru berperan sebagai orangtua di lingkungan sekolah, guru hendaknya mengingatkan kembali dan memberikan ketegasan kepada siswa mengenai penggunaan *gadget*, serta apa saja yang boleh ditiru dan tak boleh ditiru ketika anak menonton konten pada *gadget*. Anak-anak lebih ditanamkan lagi tentang perilaku sosial yang baik dan memberikan gambaran dampak buruk dari perilaku menyimpang di

sekolah seperti anak menjadi lebih arogan dan anarkis dalm bersikap, anak-anak menjadi lebih sering menggunakan kata mengumpat pada teman dan orang disekolah.

3. Siswa

   Siswa sebagai pengguna *gadget* aktif sebaiknya bisa lebih memilih dalam menggunakan *gadget*, siswa harus bisa memfilter terhadap perkembangan teknologi. Teknologi harus bisa dikuasai oleh siswa sejak dini, namun jangan sampai dikuasai teknologi. Siswa diharapkan dapat menggunakan *gadget* sesuai dengan keperluan, khususnya dalam menambah informasi terkait subjek atau suatu pelajaran.