

BAB VII

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

1. Karakteristik umur penggunaan *gadget: handphone* pada anak usia Sekolah Dasar Di SD Negeri Pengadilan Kota Tasikmalaya paling banyak adakah usia 11 tahun sebanyak 46 orang (60.5%).
2. Karakteristik pendapatan orang tua penggunaan *gadget: handphone* pada anak usia Sekolah Dasar Di SD Negeri Pengadilan Kota Tasikmalaya paling banyak yang berpenghasilan lebih dari Rp. 1.700.000 sebanyak 47 orang (61.8%).
3. Karakteristik lamanya penggunaan *gadget: handphone* pada anak usia Sekolah Dasar Di SD Negeri Pengadilan Kota Tasikmalaya paling banyak yang menggunakan >2 jam per hari sebanyak 52 orang (68.4%).
4. Karakteristik jenis layanan penggunaan *gadget: handphone* pada anak usia Sekolah Dasar Di SD Negeri Pengadilan Kota Tasikmalaya paling banyak digunakan untuk bermain media sosial sebanyak 41 orang (53.9%).
5. Karakteristik visus penggunaan *gadget: handphone* pada anak usia Sekolah Dasar Di SD Negeri Pengadilan Kota Tasikmalaya paling banyak dengan penglihatan normal sebanyak 50 orang (65.8%).

B. SARAN

1. Bagi Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam pembelajaran tentang gambaran penggunaan *gadget: handphone* pada anak usia sekolah dasar.

2. Bagi Profesi Perawat

Diharapkan peran perawat terutama bidang keperawatan anak mampu memberikan pendidikan kesehatan atau penyuluhan terkait tumbuh kembang anak. Penyuluhan terkait pengenalan tahap tumbuh kembang hingga berbagai stimulus yang mampu memberikan dampak positif ataupun negatif terhadap perkembangan anak, agar para orang tua lebih selektif dan peduli lagi terhadap tumbuh kembang anak-anak mereka terutama dalam penggunaan *gadget: handphone* yang baik dan benar seperti penggunaan *gadget* dengan frekuensi 1-2 kali per hari selama 30 menit. Jenis layanan yang digunakan difokuskan pada pencarian materi pembelajaran.

3. Bagi SD Negeri Pengadilan

Hasil penelitian ini diharapkan agar pihak sekolah memberikan tambahan edukasi terkait tentang *gadget: handphone*, baik dampak positif yaitu membantu guru dan siswa dalam pembelajaran sehingga menjadi lebih kreatif dan dampak negatif yang akan terjadi jika menggunakan *gadget: handphone* yaitu menjadikan kurangnya sosialisasi siswa dengan

orang yang ada di sekitarnya. Sehingga siswa mengetahui apa saja sisi positif dan negatifnya, agar mereka juga bisa berhati-hati dalam menggunakan *gadget: handphone*.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneliti tentang bagaimana hubungan karakteristik anak SD yang menggunakan *gadget: handphone* terhadap prestasi belajar.

