

BAB V

SIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada 83 siswa kelas tinggi SD Negeri 2 Srowot maka kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Tingkat durasi penggunaan *gadget* siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi dengan kategori sangat tinggi sebanyak 13 siswa atau 15%, kategori tinggi sebanyak 30 siswa atau 36%, kategori sedang sebanyak 27 siswa atau 32%, kemudian kategori rendah sebanyak 13 siswa atau 15% artinya siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi durasi penggunaan *gadget* yang tinggi.
2. Tingkat keterampilan sosial siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi dengan kategori sangat tinggi sebanyak 15 siswa atau 18%, kategori tinggi sebanyak 26 siswa atau 31%, kategori sedang sebanyak 28 siswa atau 33%, kemudian kategori rendah sebanyak 14 siswa atau 16% artinya siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi memiliki tingkat keterampilan sosial yang sedang.
3. Hasil diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,296 dengan signifikansi (p) sebesar 0,07 dengan demikian bahwa durasi penggunaan *gadget* dan keterampilan sosial yang dimiliki siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi, kedua variabel tidak memiliki hubungan karena nilai signifikansi yang di peroleh lebih dari 0,05.

Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat durasi penggunaan *gadget* yang dimiliki siswa SD Negeri 2 Srowot kelas tinggi termasuk dalam kategori tinggi, sedangkan tingkat keterampilan sosial siswa termasuk dalam kategori sedang. Serta tidak terdapat hubungan signifikan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap keterampilan sosial siswa.

B. Saran

1. Bagi Siswa

Besar harapan dari hasil penelitian ini dapat menjadi dorongan bagi siswa untuk lebih bijak dalam menggunakan *gadget* di rumah. Siswa diharapkan mampu membatasi durasi penggunaan *gadget* untuk hiburan seperti bermain game online atau media sosial, serta lebih banyak meluangkan waktu untuk berinteraksi langsung dengan teman sebaya maupun keluarga.

Dengan demikian, keterampilan sosial seperti komunikasi, empati, dan kerja sama dapat berkembang secara optimal. Dengan adanya penelitian ini, siswa diharapkan mampu melewati kebiasaan yang membuat mereka pasif, serta lebih percaya diri dalam berpartisipasi dalam kegiatan sosial di sekolah maupun lingkungan sekitar.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat membantu sekolah dalam memahami kondisi sosial siswa yang sebagian besar dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* di luar sekolah. Sekolah diharapkan mampu menyusun strategi pembelajaran yang menyeimbangkan pemanfaatan teknologi dengan kegiatan tatap muka, misalnya melalui diskusi kelompok, permainan edukatif, atau proyek kolaboratif yang mendorong keterampilan sosial siswa.

Dengan adanya penelitian ini, sekolah juga diharapkan dapat bekerja sama dengan orang tua untuk memberikan sosialisasi mengenai pentingnya pengawasan durasi penggunaan *gadget* di rumah agar tidak menghambat perkembangan sosial siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti berikutnya dalam bidang pendidikan dasar, khususnya terkait dengan durasi penggunaan *gadget* dan keterampilan sosial. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menambahkan variabel lain, seperti faktor lingkungan keluarga dan teman sebaya, guna mencapai keterampilan sosial siswa, kemudian yang kedua dapat dilakukan dengan pendekatan eksperimen maupun kualitatif.