

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan yang telah diuraikan di atas, peneliti menyimpulkan Bahwa Efektivitas Gawai Pada Saat PTMT Siswa Kelas 3 SDN Warungbambu II, maka disimpulkan bahwa aktivitas gawai terhadap siswa selama masa PTMT sangat berpengaruh bagi perilaku serta hasil proses belajar siswa selama di kelas atau pun di rumah. Masa PTMT bagi siswa dan orangtua sedikit banyak mempengaruhi proses belajar kerena terbatasnya waktu yang diberikan.

Penggunaan gawai berlebihan juga berpengaruh terhadap konsentrasi siswa selama belajar. Penggunaan gawai oleh siswa berdampak pada perilaku atau pun kosa kata yang tidak baik dalam berbicara. Aktivitas gawai terhadap siswa juga berpengaruh bagi semangat belajar siswa, hingga malas mengerjakan tugas sekolah.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Selalu tanamkan semangat belajar, dan kurangi bermain game online dan menonton video agar waktu luang bisa digunakan dengan hal yang positif.

2. Bagi Orangtua

Selalu membimbing dan memberi arahan mengenai penggunaan gawai terhadap siswa agar lebih baik lagi dalam memilih atau menggunakan aplikasi-aplikasi yang bermanfaat. Serta mengingatkan siswa akan kewajibannya sebagai seorang pelajar yaitu belajar.

3. Bagi guru

Agar selalu menggunakan metode belajar dengan lebih banyak mengikut sertakan siswa agar siswa tidak mudah bosan dan mengantuk selama di kelas. Juga selalu mengingatkan orangtua akan dampak buruk dari penggunaan gawai yang berlebihan terhadap siswa.