

BAB V KESIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan Uraian data hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan gadget dalam membentuk karakter berbasis potensi diri siswa di kelas III SD Negeri Betokan 2 Demak dari berbagai aspek yaitu arakter anak dri aspek perkembangan fisik, karakter anak dari aspek perkembangan kognitif, karakter anak dari aspek perkembangan sosial dan emosional, karakter anak dari aspek perkembangan agama, karakter anak dari aspek perkembangan bahasa, karakter anak dari aspek perkembangan psikologi.
2. Penggunaan gadget di SD Negeri Betokan 2 tidak hanya di kelas 3 yaitu usia 8 tahun namun penggunaan gadget sudah digunakan di kelas rendah seperti kelas 1 dan 2 maupun kelas tinggi yaitu usia 9-11 tahun. Anak yang memegang gadget kebanyakan adalah anak laki-laki digunakan untuk bermain games online dengan mabar (main bareng) seperti game *Mobile Legend dan Free Fire*. Interaksi mereka kebanyakan sharing mengenai game bukan soal pelajaran di sekolah. Pengamatan peneliti siswa kelas III yang sering bermain gadget membuat interaksi guru dan siswanya sedikit terhambat seperti dalam pembelajaran ada beberapa siswa tidak bisa fokus saat diajak interaksi. Saat guru bertanya menganai pembelajaran ada beberapa siswa yang melamun dan diam saat ditanya karena tidak fokus mendengarkan guru.
3. Strategi mengatasi pengaruh gadget terhadap karakter siswa di kelas III SD Negeri Betokan 2 Demak. Guru berperan penting bagi penanaman karakter peserta didik dan pendidikan, dengan itu guru diharapkan untuk mampu menanamkan norma norma dalam memanfaatkan smartpone dan membimbing juga mengontrol siswa dalam pemanfaatan gadget. Maka dari itu guru dan orang tua mempunyai strategi agar anak tidak kecanduan gadget dan berdampak pada karakternya.

B. Saran-saran

Setelah mengamati hasil penelitian yang diperoleh, peneliti bermaksud memberikan saran, yaitu:

1. Bagi Sekolah
 - a. Guru sangat berperan penting pada pendidikan anak maka dalam hal ini guru menanamkan karakter yang berkualitas

- pada siswa sehingga siswa tidak akan menyimpang di zaman era digital ini.
- b. Pihak sekolah memberikan sosialisasi pada wali siswa terkait pendampingan atau pembatasan gadget pada siswa agar tidak berpengaruh buruk dan berupaya untuk bekerja sama dengan wali siswa terkait permasalahan yang dialami siswa. Seperti siswa sering tidak berangkat sekolah dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran.
2. Siswa
Siswa bisa hendaknya dapat membatasi waktu antara bermain gadget, bermain dan belajar saat dirumah
 3. Peneliti selanjutnya
Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti tentang pengaruh gadget terhadap karakter siswa disarankan untuk meneliti lebih luas dan lebih dalam lagi

