

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Kecerdasan Emosional pada Anak Usia Sekolah di SDN 02 Percontohan Bukittinggi, dengan jumlah responden sebanyak 138 orang, dapat disimpulkan bahwa :

1. Rerata kecerdasan emosional anak usia sekolah di SDN 02 Percontohan Bukittinggi adalah 28.51 termasuk kategori baik.
2. Rerata intensitas penggunaan gadget anak usia sekolah di SDN 02 Percontohan Bukittinggi adalah 2 jam 58 menit 8 detik termasuk kategori sedang.
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan kecerdasan emosional pada anak usia sekolah di SDN 02 Percontohan Bukittinggi ($p=0.000$)
4. Terdapat hubungan yang lemah ($r = -0.328$) dengan korelasi negatif yang berarti semakin tinggi intensitas penggunaan gadget maka kecerdasan emosional akan rendah.
5. Terdapat pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap kecerdasan emosional (0.000) dengan pengaruh sebesar 10.4%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, Adapun saran-saran yang diajukan oleh peneliti dari penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Orangtua dan Sekolah

Orang tua dan sekolah diharapkan dapat memberikan batasan penggunaan gadget serta melakukan pemantauan terhadap anak ketika menggunakan gadget. Melakukan pengontrolan penggunaan gadget diluar kebutuhan belajar.

2. Bagi Instansi Pendidikan Keperawatan

Hasil ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi mahasiswa dan tambahan pengetahuan dalam pengembangan keperawatan, khususnya dalam aspek psikologis anak usia sekolah.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan, pengalaman dan keterampilan serta menambah wawasan peneliti sendiri dalam melakukan penelitian ilmiah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, sebagai data dasar pada penelitian selanjutnya, dan juga dapat mengkaji lebih dalam baik secara kualitatif maupun observasional untuk mengetahui faktor-faktor lain yang mempengaruhi kecerdasan emosional dengan mengembangkan variabel lain.

5. Bagi Responden

Diharapkan responden dapat memajemen waktu dalam penggunaan gadget dan mengurangi frekuensi penggunaan gadget, serta menggunakan gadget kearah positif.

