

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan mengenai literasi digital pada anak sekolah dasar yang dilakukan oleh peneliti, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan gawai pada anak tentu harus didukung dengan peran orang tua dalam mendampingi anak ketika menggunakan gawai. Sebagai orang tua memiliki banyak peran agar anak tidak terpapar dengan hal negatif yang ada pada gawai. Pada penelitian ini ditemukan hasil orang tua yang mengedukasi anak, membatasi anak bermain gawai, memantau ketika bermain gawai, mengarahkan anak pada aplikasi yang sesuai umur, mencari kegiatan yang menarik untuk anak tapi juga ada orang tua yang acuh pada anak sehingga membiarkan anak bermain dalam jangka waktu yang cukup panjang. Selain itu ada orang tua yang sangat menghindari anaknya dalam menggunakan gawai.
2. Anak mendapatkan akses penggunaan gawai dari smartphone milik orang tua dan pribadi. Orang tua memberikan akses penggunaan gawai dengan mempertimbangkan waktu penggunaan gawai pada anak, sedangkan anak yang memiliki gawai pribadi tidak memiliki batasan waktu bermain dengan gawai. Fasilitas umum yang memiliki jaring internet gratis membuat akses anak pada internet lebih mudah terjangkau, hal ini dimanfaatkan oleh anak untuk mengakses internet melalui gawai milik temannya. Anak biasanya menggunakan gawai untuk mencari hiburan dan informasi yang terkait dengan tugas sekolah, selain itu terkadang anak menggunakan gawai untuk

berkomunikasi baik itu dengan temannya maupun dengan guru sekolah melalui pesan grup. Hasil penelitian menunjukkan anak belum mampu untuk menentukan sumber informasi yang terpercaya sehingga anak sering kali menggunakan informasi yang terletak paling atas. Penggunaan gawai membuat budaya baru pada anak yaitu budaya digital yang membiasakan berkomunikasi melalui perangkat digital. Aktivitas anak menggunakan gawai menjadikan anak berpartisipasi dalam aktivitas sosial digital, anak memberikan peran sosial dalam kehidupan digital seperti membuat konten yang sedang tren saat itu ataupun aktivitas sosial bermain *game online*. Penggunaan gawai juga memberikan perubahan perilaku pada anak baik buruk maupun perubahan perilaku baik.

## 5.2 Saran

1. Sebelum mengizinkan anak menggunakan *smartphone* akan lebih baik orang tua memberikan edukasi mengenai literasi digital pada anak. Hal ini akan membuat anak menjadi pribadi yang mampu bertanggung jawab terhadap penggunaan *smartphone*. Agar anak tidak kecanduan dalam bermain *smartphone* berikan peraturan yang jelas pada anak mengenai batasan-batasan yang perlu dipatuhi dan berikan alasan kenapa orang tua membatasi hal tersebut. Hal ini bertujuan agar anak tidak bertanya-tanya kenapa penggunaan gawai pada dirinya dibatasi.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat mengkaji literasi digital pada anak di perkotaan yang mana penggunaan alat elektronik lebih beragam dari pada anak di pedesaan.