

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya dapat ditarik kesimpulannya, yaitu terdapat pengaruh *gadget* terhadap daya ingat anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Kota Gorontalo Provinsi Gorontalo.

Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata pretest yaitu 12,7 dan nilai rata-rata posttest 21. Yang menunjukkan peningkatan sebelum dan setelah pemberian perlakuan. Selanjutnya dibuktikan dengan uji hipotesis menggunakan statistic uji T dalam hal ini yaitu uji T merupakan suatu pengujian yang digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata data hasil pretest dan data hasil posttest. Dasar pengambilan keputusan pada uji T independen sampel yaitu : Jika nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka terima H_0 dan tolak H_1 dan jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka tolak H_0 dan terima H_1 .

Berdasarkan nilai t_{tabel} dan t_{hitung} diperoleh bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Oleh karena nilai $0,68 < 1,22$ maka hipotesis diterima. Dengan demikian, hipotesis penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh *gadget* terhadap daya ingat anak di kelompok B di TK Negeri Pembina Kota Gorontalo Provinsi Gorontalo.

5.2 Saran

Adapun saran dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan *gadget* pada anak usia dini, dan membantu peneliti dalam menyelesaikan studi.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan informasi dan sebagai bahan pertimbangan penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini.

c. Bagi Anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan suasana belajar anak lebih menarik dan menyenangkan, memberikan pengalaman bagi anak, serta dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan daya ingat melalui media *gadget*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardini Pupung Puspa, 2018. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Adjie CV Media Nusantara. CV
- Ardini Pupung Puspa, 2019. *The Circuit Games Modification To Stimulate The Manipulative Movement For Kingdergarten Student*. *Journal Of Indonesia*
- Baharun Hasan, 2018. *Penguatan Daya Ingat Mahasatri Indonesia Melalui Menemanic Learning*. *Jurnal Nasional* Vol 05. No. 02
- Chusna Puji Asmaul, 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Jurnal Nasional* Vol 17. No. 2
- Dahlan Kasmadi, 2004. *Development Of The Memory Implement In Learning Universitas Riau*
- Dharmawan Triadib, 2015. *Musik Klasik Dan Daya Ingat Jangka Pendek Pada Remaja Malang*: *Jurnal Nasional* Vol. 03. No. 02
- Delfita Riri, 2012. *Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Gambar Dalam Bak Pasir Di Taman Kanak-Kanak Bina Anaprasa Medan Sari Padang*. Vol 1
- Fitri, Anisa Eka, 2017. *Perencanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. *Junal Nasional* Vol. 2
- Hassanah Muhimmatul :2017 *Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak*. *Jurnal Nasional*. Vol. 2. No. 2

- Hafiz M. Ayoubi Al : 2017. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anaka Usia Dini: Bandar Lampung*
- Jony : 2013. *Memory Game Menggunakan Kinec* Vol. 1 No. 1
- Nuvindra, Rudi : 2018. *Ingatan Lupa Dan Transfer Dalam Belajar Dan Pembelajaran.* Jurnal Nasional Vol. 2
- Oktaviana, Rida: 2017. *Pengaruh Warna Terhadap Short TermMemory Pada Siswa.* Jurnal Nasional Vol. 3 No.1
- Prima, Elen: 2016. *Cognitive Science Dan Cognitive Development Dalam pembrosesan informasi (information processing) pada anak.* Jurnal Komunika Vol.10 No.2
- Rahmat, Andi Budhy: 2018. *Pengaruh Brain Gym Terhadap Daya Ingat Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Basowa Makasar:* Jurnal Nasional Vol. 18 No.1
- Ramlah : 2015. *Pengaruh Kemampuan Mengingat Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI MI AN-NASHAR Makassar*
- Rosa, Wista: 2019. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Permainan Engklek Modifikasi di TK Islam Iqra' Kinali Pasaman Barat.* Vol.01 No. 02
- Safitri Danawati: 2014. *Peningkatan kemampuan daya Ingat Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun*
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Bandung:* Alfabeta CV.

- Sugiyono, 2016. *Metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono, 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung. Alfabeta
- Sugiyono, 2013. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung. Alfabeta
- Sukardi, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sukardi, 2009. *Penggunaan Tes Dalam Konseling*. Surabaya: Usaha Nasional
- Yuniarni, Desni: 2004, *Peningkatan kemampuan Daya Ingat Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun*