

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penggunaan gadget dalam pembelajaran di SDN Kolor II dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan siswa kelas V. Dengan mengintegrasikan teknologi secara bijak, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik. Penting bagi guru untuk memahami teknologi, merencanakan penggunaan *gadget* dengan baik, dan memilih aplikasi edukasi yang sesuai dengan kurikulum.

Selain itu, dorongan untuk kolaborasi dan kreativitas siswa dapat dimaksimalkan melalui proyek berbasis teknologi. Dengan pengaturan yang jelas dan pendidikan tentang etika digital, siswa dapat menggunakan *gadget* dengan cara yang positif dan produktif. Evaluasi rutin akan membantu dalam menilai efektivitas penggunaan *gadget* dan melakukan perbaikan yang diperlukan. Secara keseluruhan, pendekatan yang terencana dan sistematis akan memastikan bahwa *gadget* menjadi alat yang mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa di era digital.

B. Saran

Untuk saran, peneliti disini memberi saran bagi sekolah dan guru dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Bagi sekolah di harapkan untuk membuat kebijakan yang jelas tentang penggunaan *gadget* di sekolah, termasuk kapan dan bagaimana siswa boleh menggunakannya.

2. Bagi guru di harapkan untuk membuat rencana pembelajaran yang jelas dengan mengintegrasikan penggunaan *gadget* dan tentukan waktu dan jenis aktivitas yang memanfaatkan *gadget*, seperti penelitian, presentasi, atau diskusi.