

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 KESIMPULAN**

1. Penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak di Indonesia sangat tinggi dengan rata-rata jam penggunaan gadget sebanyak 6,8 jam
2. Anak-anak di Indonesia memiliki kecenderungan untuk mengakses konten sosial media ketika menggunakan *gadget*.
3. *Google Data Studio* dapat digunakan untuk membuat visualisasi data *dashboard* dari hasil data yang telah diperoleh selama pengumpulan data dengan mengakses data dari *google spreadsheet* kedalam *google data studio*.

#### **5.2 SARAN**

1. Peran orang tua sangat penting untuk membuat anak-anak lebih bijak dalam menggunakan *gadget*.
2. Analisis data *dashboard* ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada pembaca mengenai pentingnya kesadaran akan literasi terkhusus kepada generasi muda yang akan menjadi penerus bangsa.
3. *Dashboard* ini diharapkan dapat menjadi referensi data untuk mendukung penelitian-penelitian yang membahas mengenai literasi digital dan minat baca.