

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji faktor-faktor yang mempengaruhi intensi penggunaan tablet pada anak balita meliputi faktor motivasi, sikap, ekspektasi kinerja dan pengaruh sosial. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 201 orang tua yang memiliki anak balita dan pernah menggunakan tablet di Bekasi Selatan, pengambilan sampel melalui penyebaran kuesioner kepada orang tua balita di Bekasi Selatan, yaitu Bimba AIUEO, TK Pelangi dan TK Islam Al – Iman. Metode analisis untuk pengolahan data penelitian menggunakan SPSS untuk *exploratory factor analysis* dan AMOS untuk *confirmatory factor analysis*. Setelah peneliti melakukan analisis mengenai pengaruh motivasi, sikap, ekspektasi kinerja dan pengaruh sosial terhadap intensi penggunaan tablet pada anak balita, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian telah menunjukkan bahwa variabel motivasi berpengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap intensi penggunaan. Memiliki nilai C.R (*Critical Ratio*) bernilai negatif yaitu sebesar $-1,227 < 2,00$. Sedangkan tidak signifikan dikarenakan memiliki nilai P sebesar $0,220 \geq 0,05$. Sehingga hipotesis pertama ditolak.
2. Hasil penelitian telah menunjukkan bahwa variabel sikap berpengaruh positif dan signifikan terhadap intensi penggunaan. Memiliki nilai C.R

(*Critical Ratio*) bernilai positif yaitu sebesar $0,318 < 2,00$. Sedangkan tidak signifikan dikarenakan memiliki nilai P sebesar $0,750 \geq 0,05$. Sehingga hipotesis kedua ditolak.

3. Hasil penelitian telah menunjukkan bahwa variabel ekspektasi kinerja berpengaruh positif dan signifikan terhadap intensi penggunaan. Memiliki nilai C.R (*Critical Ratio*) bernilai positif yaitu sebesar 4,450 > 2,00. Dan signifikan dikarenakan memiliki nilai P sebesar P^{***} (kurang dari 0,001) $\leq 0,05$. Sehingga hipotesis ketiga diterima.
4. Hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan variabel pengaruh sosial berpengaruh positif dan signifikan terhadap intensi penggunaan. Memiliki nilai C.R (*Critical Ratio*) bernilai positif yaitu sebesar $2,569 > 2,00$. Sedangkan signifikan dikarenakan memiliki nilai P sebesar $0,010 \leq 0,05$. Sehingga hipotesis keempat diterima.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka implikasi yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian adalah:

1. Berdasarkan hasil rata – rata hitung skor masing – masing indikator dari variabel intensi penggunaan (Y), faktor terendah yang mempengaruhi penggunaan tablet pada anak balita adalah faktor berniat untuk *download game* sebanyak-banyaknya sebesar 19.20%. Hal ini disebabkan masih minimnya niat orang tua untuk memberikan atau meminjamkan tablet pada anak balitanya sehingga memungkinkan si anak tidak dapat bermain menggunakan tablet secara intensif.

2. Berdasarkan hasil rata – rata hitung skor masing – masing indikator dari variabel motivasi (X1), faktor terendah yang mempengaruhi penggunaan tablet pada anak balita adalah faktor lebih mudah dipantau/diawasi aktivitasnya sebesar 7.11%. Hal ini disebabkan motivasi yang terbilang rendah dalam penggunaan tablet dikarenakan banyak pelanggan *gadget* terutama orang tua balita lebih memilih untuk menggunakan *smartphone* daripada tablet untuk diberikan kepada balitanya.
3. Berdasarkan hasil rata – rata hitung skor masing – masing indikator dari variabel sikap (X2), faktor terendah yang mempengaruhi penggunaan tablet pada anak balita adalah faktor bermain dengan menggunakan tablet adalah ide yang baik sebesar 14.66%. Hal ini disebabkan sikap negatif dari orang tua balita yang menganggap buruk fungsi dari penggunaan tablet. Karena berdasarkan wawancara peneliti di lapangan oleh beberapa orang tua balita, mereka mengungkapkan adanya perasaan khawatir akan sikap kecanduan *gadget/* tablet apabila anak balitanya diperkenankan untuk bermain dengan menggunakan tablet.
4. Berdasarkan hasil rata – rata hitung skor masing – masing indikator dari variabel ekspektasi kinerja (X3), faktor terendah yang mempengaruhi penggunaan tablet pada anak balita adalah faktor merasa tablet berguna untuk bermain *game* sebesar 24.73%. Hal ini disebabkan fungsi tablet dengan *smartphone* yang memiliki kesamaan untuk bermain *game*. Sehingga penggunaan tablet pada anak balita saat ini bukan digunakan

hanya untuk bermain *game* saja, akan tetapi mereka sudah dapat mengetahui fungsi tablet lainnya, seperti *streaming* youtube, belajar membaca, dll.

5. Berdasarkan hasil rata – rata hitung skor masing – masing indikator dari variabel pengaruh sosial (X4), faktor terendah yang mempengaruhi penggunaan tablet pada anak balita adalah faktor guru di sekolah akan membantu dalam bermain sambil belajar dengan menggunakan tablet sebesar 23.59%. Hal ini disebabkan masih kurangnya kesadaran sekolah untuk membuat tablet berguna sebagai media pembelajaran di Taman Kanak – Kanak. Sehingga tidak adanya pengaruh positif yang mendorong penggunaan tablet untuk digunakan dalam pembelajaran bagi anak balita.

C. Saran

Berdasarkan implikasi yang telah dikemukakan, maka beberapa saran dari hasil penelitian ini diantaranya:

1. Perlu pembentukan nilai positif mengenai penggunaan tablet pada anak balita, sehingga orang tua merasa tertarik dan berniat untuk memberikan atau meminjamkan tablet agar digunakan oleh anak balitanya.
2. Perlu membuat design tablet yang menarik agar tablet dapat lebih diminati oleh kalangan orang banyak khususnya orang tua anak balita, sehingga adanya dorongan yang tinggi dalam penggunaan tablet pada anak balita.
3. Perlu meningkatkan citra positif kepada orang tua dari penggunaan tablet khususnya apabila digunakan oleh anak balita. Dengan meningkatnya citra positif pada tablet, sehingga membentuk sikap yang positif pula

dalam diri orang tua anak balita untuk tidak merasakan khawatir akan terjadinya dampak buruk pada penggunaan tablet pada anak balitanya.

4. Perlu adanya nilai guna dari penggunaan tablet tersebut, seperti penggunaan tablet pada anak balita tidak digunakan hanya untuk bermain saja, akan tetapi tablet juga dapat digunakan sebagai alat komunikasi dengan keluarga maupun teman dan sarana menonton video atau film.
5. Perlu adanya pengaruh lingkungan yang positif untuk meningkatkan jumlah penggunaan tablet pada anak balita, seperti penggunaan tablet di Taman Kanak-Kanak sebagai sarana edukasi bagi anak balita misalnya untuk memperkenalkan huruf, angka, nama dan bentuk benda, nama dan macam-macam hewan, dll. Dengan meningkatnya jumlah pengaruh positif di lingkungan sosial anak balita tersebut, sehingga akan berdampak pada tingginya penggunaan tablet pada anak balita terutama sebagai sarana pembelajaran.