

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah penulis lakukan mengenai “Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di PAUD Kober Karisma Bkn Jati Karang Sari Binong”, Penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Bentuk penggunaan gadget anak prasekolah sangat bervariasi, anak menggunakan gadget dengan durasi yang berbeda lebih dari satu jam/hari menggunakan gadget untuk bermain game, menonton video kartun, menonton youtube dan tiktok. Penggunaan perangkat oleh anak pra sekolah di PAUD Kober Karisma Bkn Jati Karang Sari Binong Subang memiliki dampak terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah salah satu contohnya, anak menonton konten yang terdapat unsur kekerasannya, bila disalahgunakan oleh anak akan menirukan pada temannya dan anak akan menjadi sedikit arogan. sehingga anak mudah sensitif saat berinteraksi dengan temanya di sekolah maupun di lingkungan sekitar. Anak acuh saat dipanggil orang tua ketika sedang menggunakan gadget, bahkan anak kecanduan akan bermain gadget daripada bermain dengan teman sebayanya dan orang disekitarnya.
2. Durasi penggunaan gadget pada anak pra sekolah, rata-rata anak menggunakan gadget dalam durasi >1 jam / perhari, dengan berbagai tontonan tanpa pengawasan orangtua, serta tanpa pemantauan pemberian durasi pada anak akan memberikan dampak negatif

kecanduan pada anak. Durasi penggunaan gadget pada anak pra sekolah di PAUD Kober Karisma Bkn Jati Karang Sari Binong Subang, mempunyai pengaruh terhadap perkembangan sosial anak pra sekolah, seperti anak terus menggunakan handphone tanpa batas waktu dan pemantauan orang, penggunaan gadget yang dilakukan di luar rumah sehingga dikhawatirkan berpengaruh buruk pada anak. Anak yang kecanduan akan penggunaan gadget lebih banyak menghabiskan waktu di depan gadget dibandingkan bermain dengan teman, atau berkumpul dengan orang sekitar.

3. Dalam hal penggunaan gadget, peran orang tua dalam penggunaan gadget pada anak pra sekolah sangat penting, karena dalam hal ini orang tua berpengaruh penting bagi perkembangan sosial anak agar tidak menimbulkan dampak negatif pada perkembangan sosial anak. Dari hasil penelitian bahwa dari keenam informan dalam peran orang tua dalam penggunaan gadget, ada yang diawasi oleh orang tuanya dalam penggunaan gadget, dan ditegur orang tuanya jika menggunakan gadget lama-lama, ada orang tua yang tidak mengawasi anaknya saat menggunakan gadget, dan membiarkan anaknya bermain gadget sepuasnya daripada anak marah karena handphone nya di ambil orang tuanya.
4. Peran guru berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa triangulasi sumber, maka peneliti telah memperoleh kesimpulan terkait peran guru dalam penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak di PAUD Kober Karisma Bkn Jati Karang Sari Binong Subang. Jawaban yang

diperoleh dari keenam informan peran guru dalam penggunaan gadget, sangat berpengaruh karena sebagian besar anak mendengarkan perintah guru di sekolah, karena guru dapat mengembangkan kreativitas anak dan membangun karakter anak sehingga membantu orang tua dalam mengurangi penggunaan gadget di sekolah.

5. Dari hasil wawancara terhadap beberapa triangulasi sumber, serta observasi yang telah dilakukan. Peneliti memperoleh hasil terkait dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak pra sekolah. Jawaban yang diperoleh dari keenam informan bahwa penggunaan gadget berdampak pada perkembangan sosial seperti anak ketika makan harus sambil menonton handphone, tidak adanya ide atau ingin bercerita pada anggota keluarga jika tidak ditanya, kurangnya rasa ingin berbagi dengan teman saat di sekolah, hal itu didukung dengan jawaban orang tua/ pengasuh di rumah, jika dipanggil susah untuk menjawab, dan tidak bisa dilarang jika sedang makan harus menonton handphonenya. Perilaku dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial ini akan berdampak negatif untuk perkembangan anak jika tidak ditangani segera dengan berbagai upaya pengalihan anak untuk mengurangi penggunaan gadget.
6. Dalam meminimalisir penggunaan gadget pada anak, ada beberapa orang tua melakukan pengalihan dengan cara anak untuk jajan, tidak sedikit orang tua yang menggunakan pengalihan dengan memberikan anak untuk belajar, atau dengan mengajak anak bercerita, bahkan tidak ada pengalihan pada anak untuk mengajak waktu anak rekreasi di

sekeliling rumah. Di sekolah upaya penanganan pada anak yang pasif memberikan tugas yang dapat membangun rasa kerjasama antar teman, seperti bermain peran dan permainan tradisional lainnya untuk membangun rasa percaya diri dan rasa empati.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari kesimpulan yang telah penulis buat, maka penulis memberikan masukan berupa saran, guna untuk mencegah dan upaya penerapan dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak pra sekolah sebagai berikut :

1. Bagi Orang Tua

Sebagai orang tua kita harus menjadi role play bagi anak, dimana anak akan meniru aktifitas yang orang tua lakukan setiap hari di dalam rumah. Oleh karena itu, orang tua diharapkan mampu memperhatikan lagi untuk memberikan mainan kepada anak, terutama pada pemberian izin anak bermain gadget. Hal ini diperlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua untuk memberikan pemantauan batasan durasi dan penggunaan gadget pada anak, hal ini dilakukan untuk pencegahan terhadap anak agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak terutama pada perkembangan sosial anak pra sekolah. Anak-anak di bawah 6 tahun sebaiknya tidak menggunakan perangkat utilitas karena pada usia ini anak-anak lebih cenderung melakukan aktivitas dengan kegiatan di lingkungan agar mudah berintegrasi ke dalam masyarakat.

2. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya. Khususnya bagi peneliti yang akan melihat dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak prasekolah.

3. Bagi Institusi Pendidikan

Lembaga pendidikan atau sekolah harus terus mempertimbangkan dan mengidentifikasi perkembangan sosial anak dan perubahan yang terjadi pada perkembangan sosial anak ketika anak berada di bawah pengawasan guru, sehingga guru dapat merangsang semua siswa dalam bentuk kegiatan sosial untuk perkembangan sosial prasekolah.

4. Pelayanan Kebidanan

Hasil penelitian ini bagi pelayanan kesehatan dapat dijadikan sebagai landasan dalam memberikan promosi kesehatan tentang dampak penggunaan gadget pada anak pra sekolah dan upaya penanganan meminimalisir penggunaan gadget bagi anak itu sendiri, orang tua, maupun pihak sekolah melalui penyuluhan untuk lebih meningkatkan pengetahuan dan wawasan terutama terkait dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak prasekolah.