

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 3-4 Tahun di POS PAUD Budi Utomo Desa Kedungdowo”, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini sangat beragam, ada yang menggunakannya untuk belajar, untuk main game, menonton video dan melihat youtube. Namun di POS PAUD Budi Utomo ini rata-rata anak menggunakannya untuk bermain game dan menonton youtube. Durasi pemakainnya pun beragam, tidak sama pada masing-masing anak.
2. Penggunaan *gadget* di POS PAUD Budi Utomo mempengaruhi perkembangan sosial bagi anak. Dampak yang ditimbulkan berupa dampak positif dan dampak negative. Dalam hal ini peran orang tua sangat diperlukan untuk membimbing dan memilih konten yang sesuai dengan usianya. Orangtua harus benar-benar memberikan pengarahan kepada anaknya mengenai dampak buruknya penggunaan gadget, karena apabila disalah gunakan akan membawa dampak yang buruk bagi perkembangan sosial anak tersebut. Dampak negative yang ditimbulkan di POS PAUD Budi Utomo dapat diminimalisir dengan program yang di laksanakan oleh

3. pihak sekolah. Program tersebut adalah pembelakuan lembar kegiatan harian anak. Program tersebut dinilai membawa perubahan pada pola penggunaan *gadget*. Intensitas pemakaian *gadget* pada anak jadi berkurang.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari kesimpulan yang telah dirumuskan sebelumnya, maka penulis memberikan masukan berupa saran, sebagai berikut :

1. Bagi Orang Tua Diharapkan orang tua lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak, terutama pemberian izin bermain *gadget*. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi dan penggunaan *gadget* oleh anak, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak terutama perkembangan sosialnya. Penggunaan *gadget* sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 6 tahun, karena seharusnya pada usia tersebut anak lebih diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk bersosialisasi. Selain itu orang tua juga harus memiliki berbagai alternative cara agar anak tidak bermain *gadget*. Bisa dengan menemaninya belajar, bermain, ataupun melakukan kegiatan sehari-hari.

2. Bagi peneliti Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini.
3. Bagi lembaga Pendidikan atau pihak sekolah sebaiknya selalu memperhatikan dan mengidentifikasi perkembangan psikososial anak serta perubahan yang terjadi pada perkembangan psikososial anak ketika anak berada dilingkungan pengawasan guru, sehingga guru dapat memberikan stimulus dalam bentuk kegiatan sosial pada seluruh siswa untuk perkembangan psikososial anak usia pra sekolah (3-6 tahun). Selain memperhatikan psikologis anak, guru juga harus memberikan pengetahuan tentang dampak-dampak negative dari penggunaan *gadget*. Karena terkadang anak akan mudah mengerti dan percaya apa yang dikatakan gurunya dari pada orang tuanya.