

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, terdapat beberapa simpulan antara lain:

- 5.1.1 Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif pada anak. Dampak negatifnya yaitu perilaku tidak sopan, tingkat emosional anak sangat tinggi (anak mudah marah), kurangnya respon anak, belajar anak terhambat, dan masalah kesehatan terutama pada mata. Namun, ada juga dampak positifnya, seperti kemampuan anak lebih mudah menyerap ilmu dari *gadget*, pembentukan nilai agama dan moral, serta meningkatkan fisik motorik anak melalui interaksi dengan video animasi yang mengandung gerakan dan musik. Penting bagi orang tua untuk membatasi penggunaan *gadget* agar dampak negatif dapat diminimalisir sambil tetap memanfaatkan dampak positifnya.
- 5.1.2 Beberapa strategi yang digunakan oleh orang tua untuk mengatasi anak yang kecanduan *gadget*. Salah satunya adalah memberikan batasan waktu penggunaan *gadget*, dimana anak diperbolehkan bermain *gadget* selama 4 jam per hari. Orang tua juga menggunakan pengawasan baik langsung maupun tidak langsung, dengan memantau aktivitas anak melalui aplikasi yang terhubung dengan *gadget* orang tua. Upaya lain yang dilakukan adalah mengalihkan perhatian anak dari *gadget*, misalnya dengan mengajak anak bermain mainan di rumah, berolahraga, atau pergi ke tempat-tempat rekreasi.
- 5.1.3 Ada beberapa tantangan yang dihadapi orang tua dalam menangani anak yang kecanduan *gadget*: 1) Reaksi anak ketika tidak diberikan *gadget*; 2) Peran orang tua dalam pendidikan anak; 3) Pendekatan sosial untuk anak; 4) Memberikan bimbingan dan penghargaan; 5) Edukasi tentang penggunaan *gadget*. Memberitahu anak mengenai penggunaan *gadget* juga bisa menjadi tantangan.

5.2 Implikasi

Berdasarkan pada hasil penelitian dan simpulan maka dapat diimplementasikan, yaitu:

- 5.2.1 Dalam menghadapi era digital, orang tua memainkan peran penting dalam mengelola dampak penggunaan *gadget* pada anak. Kesadaran akan implikasi dari penggunaan *gadget* membantu orang tua untuk membuat keputusan yang lebih baik dan memastikan perkembangan anak tetap seimbang dan positif.
- 5.2.2 Penerapan strategi-strategi menunjukkan pentingnya peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *gadget* anak sambil memanfaatkan dampak positifnya. Memahami implikasi dari strategi ini membantu orang tua dalam membentuk kebiasaan yang sehat dalam menggunakan teknologi serta mendukung perkembangan anak secara keseluruhan.
- 5.2.3 Dengan memahami implikasi dari tantangan-tantangan, orang tua dapat mengambil langkah yang lebih bijaksana dalam mengatasi kecanduan *gadget* anak dan menciptakan lingkungan yang seimbang serta mendukung perkembangan anak secara keseluruhan.

5.3 Rekomendasi

- 5.3.1 Pastikan orang tua secara rutin memantau aktivitas anak di *gadget*, terutama untuk anak. Aplikasi pengawasan dapat membantu, tetapi komunikasi langsung dengan anak juga penting diterapkan;
- 5.3.2 Tetapkan batasan waktu harian untuk penggunaan *gadget*. Misalnya, anak diperbolehkan bermain *gadget* selama 1-2 jam per hari. Ini membantu mengurangi risiko dampak negatif dan memastikan anak memiliki waktu untuk aktivitas lain;
- 5.3.3 Orang tua dapat menjadi contoh teladan yang baik untuk anak. Tunjukkan kepada anak bagaimana penggunaan *gadget* harus seimbang dengan aktivitas lain, seperti interaksi sosial, membaca, atau bermain di luar.
- 5.3.4 Jadikan waktu bersama sebagai momen berharga. Gunakan *gadget* sebagai alat untuk interaksi positif bersama anak.