

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, dan REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan gadget memiliki korelasi negatif dengan kecerdasan interpersonal anak usia 4-5 tahun, dan memiliki kekuatan korelasi dalam kategori sedang. Penelitian ini menunjukkan bahwa menurunnya tingkat penggunaan gadget, dapat menyebabkan kenaikan pada kecerdasan interpersonal anak. Artinya, penggunaan gadget yang tidak berlebihan dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk melakukan aktivitas lain di lingkungan sekitarnya, sehingga kecerdasan interpersonal anak dapat berkembang dan ditingkatkan dengan lebih baik

Hasil temuan ini juga menunjukkan bahwa orangtua ikut terlibat di dalam penggunaan gadget anak, yaitu ditunjukkan dengan adanya kesepakatan antara orangtua dan anak dalam pembatasan waktu bermain gadget, sehingga kecerdasan interpersonal mereka masih dapat dikatakan berada pada kategori baik, karena penggunaan gadget yang tidak terlalu sering atau mendominasi dalam aktivitas anak. Artinya, orangtua memegang peranan yang penting dalam pembatasan penggunaan gadget, guna menghindarkan anak dari kecanduan dan kesibukan bermain ponsel, sehingga kemampuan interpersonal anak dapat berkembang dengan baik.

#### **5.2 Implikasi**

Penelitian ini diharapkan bisa membantu memberikan pemahaman serta berbagi informasi kepada para pembaca, khususnya bagi orangtua yang mempunyai anak usia dini, untuk lebih sering mengajak anak berbaur dan berinteraksi dengan orang lain serta tempat-tempat yang menyenangkan bagi anak. Seperti contohnya, mengajak anak untuk ikut berolahraga pagi dengan jalan-jalan di lingkungan rumah, mengajak anak untuk bermain di rumah dengan peralatan sederhana yang anak punya, misalnya bermain

Jihan Nurul Afifah, 2024

*HUBUNGAN ANTARA PENGGUNAAN GADGET DENGAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [Perpustakaan.upi.edu](https://Perpustakaan.upi.edu)

masak-masakan dan bermain peran menjadi profesi yang anak suka, mengajak anak untuk pergi ke tempat bermain yang ramai oleh anak seumurannya. Orangtua juga bisa mengajak anak untuk belanja atau membeli makanan yang diinginkannya.

Sebagai seorang pendidik yang juga terlibat dalam tumbuh kembang anak di sekolah, hendaknya mampu mendekati dan sering mengajak anak untuk mengobrol, baik ketika sesi pembelajaran atau istirahat berlangsung. Misalnya bertanya kepada anak bekal apa yang dia bawa, apa kesukaannya, apa yang biasa anak lakukan ketika libur atau di rumah, dan pertanyaan lainnya. Pendidik atau guru juga bisa ikut bermain bersama anak agar mereka merasa senang dan tidak malu ketika mencoba untuk berbaur dan berinteraksi. Ketika sedang berkomunikasi, sisipkan pula pembicaraan mengenai kenapa penggunaan gadget yang berlebihan tidak terlalu baik untuk mereka, menggunakan kalimat yang mudah dimengerti dan contoh yang dapat diterima serta dipahami anak dengan baik, seperti penggunaan gambar atau video animasi.

Kegiatan tersebut dapat bermanfaat baik bagi perkembangan sosial anak agar tidak melulu bermain dengan gadgetnya. Anak bisa mengenal lebih banyak hal secara langsung, dengan menggunakan seluruh panca indra yang dimiliki selain hanya menatap layar ponsel saja. Selain itu, terapkan aturan atau kesepakatan antara orangtua dan anak untuk pembatasan waktu bermain gadget seperti, hanya 1-2 jam per hari dan bersikap tegas ketika anak rewel ingin meminta tambahan waktu. Orangtua juga bisa mengalihkan perhatian anak dengan membawanya atau mengajaknya untuk melakukan aktivitas sosial lain seperti yang telah dijelaskan sebelumnya.

Peneliti menyadari jika pembahasan pada penelitian ini pasti akan ditemukan pada penelitian-penelitian serupa lainnya. Karenanya, dengan adanya temuan ini, dapat sekaligus meyakinkan kembali kepada para pembaca bahwa penggunaan gadget yang baik dan tidak berlebihan, dapat membantu anak untuk meningkatkan kecerdasan interpersonalnya, sebab

anak memiliki kesempatan dan banyak waktu untuk bersosialisasi dengan orang lain dan tempat-tempat di sekelilingnya.

### **5.3 Rekomendasi**

Penelitian ini tentu masih memiliki kekurangan dan keterbatasan dalam proses penelitian serta penyusunannya, seperti ketidaktahuan peneliti tentang bagaimana suasana hati responden saat sedang mengisi kuisioner. Hal ini bisa saja mempengaruhi proses pengisian angket yang dilakukan oleh responden. Kemudian, peneliti hanya menguji pada aspek penggunaan gadget oleh anak dengan kecerdasan interpersonal saja. Penelitian ini juga terbatas hanya pada satu sekolah. Karena itu rekomendasi untuk penelitian selanjutnya diperlukan, yang dapat dilihat sebagai berikut:

1. Penelitian selanjutnya diperlukan untuk mengeksplorasi variabel lain, seperti peran orangtua dalam penggunaan gadget anak
2. Menggunakan metode lain selain analisis korelasi, agar pembahasan dan temuan dari penelitian bisa lebih banyak menjawab rumusan masalah, dan memperkaya hasil temuan penelitian
3. Memperluas dan memperbesar sampel pada penelitian
4. Menambah instrumen penelitian selain angket seperti wawancara atau lembar observasi untuk lebih menguatkan temuan penelitian

Dengan adanya rekomendasi yang telah disebutkan sebelumnya, peneliti berharap akan adanya perbaikan-perbaikan pada penelitian selanjutnya agar temuan baru dapat muncul dan semakin memperkaya ilmu serta informasi bagi para pembaca.