

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berlandaskan hasil penemuan di lapangan dan pembahasan yang sudah dipaparkan pada bab IV, mengenai dampak *gadget* dalam perkembangan emosional anak usia dini maka bisa diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

*Gadget* merupakan perangkat elektronik yang memiliki banyak fungsi. Selain untuk berkomunikasi, saat ini *gadget* sudah memiliki banyak fitur canggih yang bisa digunakan sebagai sarana hiburan juga untuk mempermudah hidup manusia. *Gadget* memiliki berbagai macam dampak, baik yang positif ataupun yang negatif. Dampak positif *gadget* bagi anak yaitu; 1). Sebagai sarana edukasi digital; 2). Sarana komunikasi saat orang tua sedang tidak dirumah; 3). Mempersiapkan anak menghadapi dunia digital. Disamping itu, dampak negatif *gadget* bagi anak usia dini yaitu; 1). Kurangnya interaksi dengan lingkungan sosialnya; 2). Mengurangi keterampilan emosionalnya; 3). Masalah perilaku (sulit berkonsentrasi, ketergantungan, tantrum); 4). Prokastinasi (menunda pekerjaan).

Anak yang diberikan kebebasan untuk bermain *gadget* cenderung menimbulkan dampak negatif pada kehidupannya. Anak-anak yang terbiasa memainkan *gadget* pada kehidupan sehari-harinya mengalami kesulitan dalam mengontrol emosinya, emosi anak sering meledak-ledak jika ia merasa terganggu. Anak yang terlalu nyaman dengan dunianya di dalam *gadget* akan kesulitan untuk mengendalikan dan mengungkapkan emosinya kepada orang lain. Perubahan sikap dan perilaku menjadi hal yang perlu diperhatikan orang tua agar anak tidak kehilangan jati dirinya dimasa depan kelak. Jika hal ini dibiarkan secara terus-menerus, kehidupan anak dikemudian hari mungkin akan secara perlahan hilang dan tidak terselamatkan.

#### **5.2 Implikasi**

Berlandaskan hasil kesimpulan yang sudah dipaparkan, maka bisa diketahui bahwa *gadget* bisa memberikan dampak yang negatif terhadap perkembangan emosional anak usia dini. Pemakaian *gadget* yang berlangsung lama bisa

mengganggu perkembangan emosional anak, bahkan pada aspek perkembangan lainnya. Berkaitan dengan hal itu, penting bagi orang tua tetap memperhatikan dan mendampingi anak saat bermain *gadget*, guna menghindari dampak yang tidak diinginkan dikemudian hari. Hal ini bisa menambah pengetahuan penulis dan pembaca mengenai dampak dari penggunaan *gadget* bagi anak usia dini. Informasi yang didapatkan selanjutnya yakni peran orang tua dalam mengurangi dampak negatif *gadget* bagi anak.

### **5.3 Rekomendasi**

Dari hasil penelitian yang sudah didapatkan, Ada juga rekomendasinya yakni:

#### **5.3.1 Pada Orang Tua**

Bagi orang tua diharapkan bisa memperdalam pengetahuan mengenai perkembangan teknologi. Orang tua diharapkan menjaga ketegasan, komunikasi dan kepeduliannya terhadap anak juga untuk meluangkan waktu bermain bersama anak agar anak tidak kehilangan peran orang tuanya, sebab orang tualah yang paling mengerti kondisi dan perkembangan anak.

#### **5.3.2 Pada Peneliti Selanjutnya**

Berlandaskan hasil observasi dan wawancara, peneliti menyadari bahwa ada banyak kekurangan dalam penyusunan hasil penelitian ini. Berkaitan dengan hal itu, diharapkan peneliti selanjutnya bisa melakukan penelitian mengenai analisis dampak *gadget* terhadap perkembangan emosional anak usia dini dengan tambahan teknik analisis data melalui angket dan menambahkan aspek perkembangan lainnya dalam penelitiannya seperti aspek sosial, bahasa, moral, dll.