

## **BAB V**

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

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, rumusan masalah dapat dijawab dengan simpulan bahwa

5.1.1 Intensitas penggunaan gadget memiliki pengaruh kompleks terhadap kemampuan berbahasa anak usia dini di Kober ACCI Gambung. Pengaruh tersebut cenderung negatif ketika penggunaan gadget dilakukan secara berlebihan dan tanpa pengawasan atau bimbingan orang tua. Anak-anak yang menggunakan gadget dengan intensitas tinggi menunjukkan penurunan dalam kemampuan berbicara, seperti hal pelafalan, penguasaan kosakata, dan penyusunan kalimat yang benar. Selain itu, anak-anak tersebut juga mengalami kesulitan dalam memahami percakapan, menunjukkan ekspresi verbal, dan berinteraksi secara aktif dengan lingkungan sekitar. Namun, anak-anak yang menggunakan gadget secara terbatas dan diarahkan serta diawasi orang tua menunjukkan kemampuan berbahasa yang lebih baik, bahkan memperluas kosakata melalui tontonan ataupun permainan.

5.1.2 Pola penggunaan gadget pada anak usia dini di Kober ACCI Gambung sangat bergantung pada kebijakan dan *parenting* orang tua di rumah. Pola penggunaan gadget ini mencakup beberapa hal yaitu, durasi dan frekuensi; yang mana sebagian anak diberikan waktu penggunaan yang terjadwal dan dibatasi, yang lainnya lebih bebas dengan diberikan gadget sendiri, dan bebas mengakses konten tanpa pengawasan, yang menjadikan pola penggunaannya beragam mulai dari 30 menit per hari yang masih wajar, sampai 4 jam per hari yang sudah berlebihan. Dan jenis konten; yang mana umumnya anak menggunakan gadget untuk menonton video dan bermain *game*, beberapa anak juga meniru perilaku atau bahasa dari konten yang dilihat.

5.1.3 Upaya orang tua dalam mengelola penggunaan gadget untuk mendukung kemampuan berbahasa anak dilakukan melalui beberapa strategi penting. Orang tua secara aktif melakukan pengawasan dan pendampingan ketika anak menggunakan gadget agar penggunaannya tetap dalam konteks edukatif. Salah

satu bentuk pengelolaan tersebut adalah dengan memilihkan konten yang sesuai dengan usia anak seperti video lagu anak, cerita bergambar, dan permainan edukatif untuk menstimulasi perkembangan bahasa anak. Upaya lainnya dengan menerapkan pembatasan waktu penggunaan gadget untuk menghindari ketergantungan serta mengurangi dampak negatif terhadap interaksi sosial dan komunikasi verbal anak, orang tua memperkuat interaksi di rumah dengan melibatkan anak dalam percakapan sehari-hari, membacakan buku cerita, serta memberikan stimulasi komunikasi dua arah yang positif. Di sisi lain, orang tua juga menjalin kerja sama dengan guru untuk memantau perkembangan bahasa anak dan menyelaraskan penggunaan gadget dengan kegiatan belajar di sekolah. Dengan demikian, peran aktif orang tua menjadi faktor penting dalam mengarahkan penggunaan gadget agar tetap mendukung proses perkembangan bahasa anak secara optimal.

## **5.2 Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa implikasi teoritis ini berkaitan dengan temuan hasil penelitian ini dapat berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan di bidang pendidikan anak usia dini. Sedangkan untuk implikasi praktisnya adalah

### **5.2.1 Implikasi bagi Keluarga**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola penggunaan gadget di rumah sangat memengaruhi kemampuan berbahasa anak. Oleh karena itu, orang tua perlu lebih aktif dalam mengawasi serta mengontrol durasi dan jenis konten yang diakses anak. Pembatasan waktu penggunaan gadget, pendampingan saat menonton atau bermain, serta dorongan untuk berinteraksi dengan keluarga dan teman sebaya menjadi langkah yang krusial dalam mengoptimalkan perkembangan bahasa dan sosial anak. Selain itu, orang tua juga perlu menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi dan komunikasi langsung, seperti mengajak anak mengobrol, membaca buku bersama, dan memberikan stimulasi sosial yang cukup.

### **5.2.2 Implikasi bagi Guru dan Institusi Pendidikan**

Dalam lingkungan sekolah, peran guru sangat krusial dalam mengembangkan aspek bahasa dan sosialisasi anak. Guru dapat menciptakan metode pembelajaran

yang lebih interaktif, seperti bermain peran, bercerita, dan berdiskusi kelompok untuk melatih kemampuan berbicara anak. Selain itu, edukasi mengenai penggunaan gadget secara bijak juga dapat dijelaskan kepada anak agar memahami batasan dan dampak penggunaan dalam kehidupan. Guru juga perlu bekerja sama dengan orang tua dalam memberikan pemahaman tentang pentingnya pengelolaan gadget agar anak tetap mendapatkan stimulus yang optimal.

### 5.2.3 Implikasi bagi Kebijakan Pendidikan dan Masyarakat

Hasil penelitian ini juga memberikan wawasan bagi pembuat kebijakan pendidikan untuk mempertimbangkan regulasi terkait penggunaan gadget dalam lingkungan belajar. Kebijakan mengenai batasan *screen time* untuk anak, penyediaan media pembelajaran yang lebih interaktif, serta sosialisasi kepada orang tua dan pendidik mengenai dampak gadget menjadi langkah yang dapat diterapkan. Selain itu, komunitas dan lingkungan sosial juga berperan dalam menciptakan ruang bermain dan interaksi yang lebih luas bagi anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan secara alami tanpa ketergantungan pada perangkat digital seperti gadget.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti menyadari masih banyak sekali kekurangan, maka dari itu peneliti merekomendasikan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk mengembangkan penelitian seperti pendekatan eksperimental untuk menilai dampak gadget secara langsung, studi longitudinal untuk melihat dampak penggunaan gadget dalam jangka panjang, dan pengaruh jenis konten terhadap perkembangan bahasa dan sosial anak. Dengan memperluas cakupan penelitian dalam aspek-aspek ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan solusi yang lebih konkret dalam mengelola penggunaan gadget untuk mendukung perkembangan anak usia dini.