

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan kepada 5 anak di TK X Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung melalui observasi, wawancara dan dokumentasi mengenai dampak penggunaan *Gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini, peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Durasi penggunaan *Gadget* pada anak usia dini di TK X beragam sesuai dengan konten yang dikonsumsi anak diantaranya konten aplikasi edukasi dan video games. Terdapat dua dari lima anak yang memiliki total durasi penggunaan gadget dengan konten aplikasi edukasi selama 2 hingga 3 jam dalam sehari. Adapun tiga dari lima anak lainnya memiliki total durasi penggunaan gadget dengan konten video *games* selama lebih dari 3 jam dalam sehari. Durasi penggunaan *gadget* tertinggi dengan konten video games dari kelima anak tersebut ditunjukkan pada 1 anak yakni durasinya mencapai 6 jam dalam sehari. Sedangkan rata-rata durasi penggunaan gadget dari seluruh anak di TK X yakni 4 jam dalam sehari. Temuan penelitian menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget pada anak usia dini melebihi batas yang dianjurkan oleh para ahli dan hasil penelitian sebelumnya, yang merekomendasikan penggunaan gadget maksimal selama 1 jam per hari untuk anak usia dini.
2. Kemampuan bersosialisasi pada anak usia dini dalam berinteraksi dengan teman sebaya ataupun orang dewasa di TK X berhubungan dengan durasi penggunaan gadget pada anak. Ditemukan bahwa tiga dari 2 anak yang memiliki durasi penggunaan gadget lebih dari 3 jam dalam sehari dengan jenis konten video games yang dikonsumsi cenderung berdampak penurunan terhadap kemampuan bersosialisasi anak khususnya dalam aspek berkolaborasi dan

menyelesaikan konflik. Hal tersebut dapat terbagi menjadi 5 kategori, yakni kategori “sangat tinggi” ditemukan pada 1 anak dengan kondisi anak yang mampu bersosialisasi secara mandiri dan membantu temannya yang belum mencapai sehingga mengartikan bahwa anak yang menempatkan kategori ini memiliki kemampuan yang baik pada interaksi sosialnya. Sama halnya dengan pernyataan di atas, anak dalam kategori “tinggi” ditemukan pada 1 anak dengan kondisi anak mampu bersosialisasi tanpa bantuan dari guru. Sedangkan, anak dalam kategori “cukup” ditemukan pada 2 anak dengan kondisi mampu bersosialisasi tetapi masih harus diingatkan oleh guru. Terakhir, anak dalam kategori “rendah” ditemukan pada 1 anak dengan kondisi mampu bersosialisasi tetapi harus dengan bantuan guru sehingga mengartikan bahwa anak dengan kategori dan kondisi tersebut memiliki kemampuan bersosialisasi yang tidak baik cenderung terhambat seperti tampak kurang responsif terhadap lingkungan sosial, lebih suka bermain sendiri, serta menunjukkan kesulitan dalam berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya maupun orang dewasa.

3. Perubahan perilaku sosial pada anak usia dini di TK X yang terjadi akibat dampak penggunaan gadget berdasarkan hasil observasi terhadap lima anak dan wawancara kepada lima orang tua menunjukkan adanya perubahan perilaku negatif pada tiga anak yang menggunakan gadget secara berlebihan dengan konten yang dikonsumsi yakni video games. Perilaku tersebut seperti meningkatnya sifat individualis, penurunan empati, dan kecenderungan agresif ketika penggunaan *Gadget* dibatasi. Ditemukan bahwa tiga dari lima anak menunjukkan penurunan pada aspek mengelola diri dan emosi dengan skor terendah yakni 10 dengan kategori “rendah”. Sedangkan dua anak lainnya yang menggunakan gadget dengan jenis konten aplikasi edukasi selama 2 hingga 3 jam dalam sehari termasuk dalam kategori “tinggi” baik dalam aspek mengelola diri dan emosi maupun aspek menjalin hubungan sosial.

5.2 Implikasi

Berdasarkan data temuan dari hasil penelitian yang telah dipaparkan, terdapat implikasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap penguatan teori perkembangan sosial, terutama yang menekankan pentingnya interaksi langsung dalam membentuk keterampilan sosial anak usia dini. Selain itu, penelitian ini dapat menambah kajian empiris dalam bidang psikologi perkembangan dan pendidikan anak, khususnya terkait pengaruh media digital terhadap proses sosialisasi anak.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi orang tua dalam mengatur waktu penggunaan gadget serta meningkatkan keterlibatan anak dalam aktivitas sosial di lingkungan rumah. Bagi pendidik dan lembaga PAUD, temuan ini mendukung pengembangan metode pembelajaran yang menekankan kerja sama, komunikasi, dan interaksi langsung antar anak dalam kegiatan sehari-hari di kelas.
3. Dari sisi kebijakan, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar dalam penyusunan pedoman penggunaan gadget pada anak usia dini. Pemerintah dan instansi terkait dapat memanfaatkan temuan ini untuk merancang program literasi digital bagi orang tua serta menyosialisasikan pentingnya keseimbangan antara penggunaan teknologi dan pengembangan sosial-emosional anak.

5.3 Rekomendasi

Selama proses penelitian berlangsung terdapat beberapa saran atau rekomendasi sebagai berikut:

1. Mengatur waktu penggunaan *Gadget* pada anak dengan batasan maksimal 1 jam per hari. Mendampingi anak selama menggunakan *Gadget* agar dapat diarahkan pada konten yang edukatif dan sesuai usia. Meningkatkan frekuensi interaksi langsung dengan anak, seperti melalui permainan tradisional, kegiatan bersama, atau percakapan ringan sehari-hari.
2. Guru dan tenaga pendidik diharapkan dapat merancang pembelajaran yang memperkuat interaksi sosial, seperti kegiatan bermain kelompok, diskusi sederhana, dan simulasi peran. Lembaga pendidikan juga dapat mengadakan sesi penyuluhan bagi orang tua mengenai dampak penggunaan gadget dan pentingnya stimulasi perkembangan sosial pada masa perkembangan awal anak.
3. Pemerintah, melalui instansi terkait seperti Kementerian Pendidikan dan Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, disarankan untuk menyusun regulasi atau pedoman penggunaan gadget pada anak usia dini. Selain itu, program edukasi publik mengenai pentingnya interaksi sosial anak dan literasi digital bagi keluarga juga dapat diperluas cakupannya.
4. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi lebih dalam dampak penggunaan jenis konten yang dikonsumsi anak pada gadget (misalnya game, video edukatif, atau media sosial anak) terhadap aspek sosial lainnya, serta melibatkan sampel yang lebih luas agar hasilnya lebih representatif.