

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Upaya Pengawasan Orang tua dalam Penggunaan *Gadget* pada Anak menunjukkan enam hal yaitu pendampingan orang tua dan batasan waktu penggunaan *gadget*, aturan-aturan yang diberlakukan oleh orang tua, kontrol orang tua terhadap situs dan aplikasi yang terdapat dalam *gadget* yang digunakan oleh anak, upaya pengalihan perhatian anak terhadap *gadget*, pemahaman orang tua mengenai dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* pada anak, situs dan aplikasi yang diakses oleh anak dapat mengembangkan perkembangan kognitif.

Pada hasil penelitian ini ditemukan bahwa ketiga responden mendampingi dan memberikan batasan waktu penggunaan *gadget* pada anak. Orang tua ZZSP dan MDA membatasi waktu anak bermain *gadget* sekitar 15 menit perhari, sedangkan orang tua YAM membatasi waktu anak bermain *gadget* selama 3 jam perhari. Selain itu dalam penelitian ini juga ditemukan adanya aturan-aturan yang diberlakukan oleh orang tua. Aturan-aturan tersebut diberlakukan oleh orang tua merupakan upaya orang tua dalam meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak. Ketiga responden sepakat memberikan aturan-aturan yaitu dengan membatasi durasi anak bermain *gadget*.

Dalam penelitian ini juga ditemukan kontrol orang tua terhadap situs dan aplikasi yang terdapat dalam *gadget* yang digunakan oleh anak. Orang tua ZZSP mengontrol situs dan aplikasi yang dikunjungi oleh anak agar apa yang anak lihat adalah tontonan atau permainan yang positif dan edukatif. Sedangkan orang tua MDA hanya memperbolehkan anak mengakses *youtube kids* karena aplikasi tersebut dirancang khusus untuk anak-anak. Selain itu orang tua YAM mengontrol aplikasi yang diakses

Yusrina, 2020

UPAYA ORANGTUA DALAM PENGAWASAN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository UPI | Perpustakaan.upi.edu

oleh anak agar anak tidak dapat mengakses aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak.

Selain itu dalam penelitian ini ditemukan upaya pengalihan perhatian anak terhadap *gadget*. upaya yang dilakukan orang tua ZZSP adalah dengan meminimalisir kebiasaan menggunakan *gadget*. menggunakan *gadget* hanya jika dibutuhkan saja, selebihnya mengajak anak melakukan aktivitas seperti membaca buku, bermain bola, dan lain-lain. Sedangkan upaya yang dilakukan oleh orang tua MDA dan orang tua YAM adalah dengan mengalihkan perhatian anak pada hal-hal yang disukai selain bermain *gadget*, seperti bermain di luar rumah.

Penelitian ini juga membahas tentang pemahaman orang tua mengenai dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* pada anak. Ketiga responden sangat memahami dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* pada anak oleh sebab itu orang sangat meminimalisir penggunaan *gadget* pada anak., hal ini dibuktikan dengan sejauh mana dampak positif dan negatif yang diketahui oleh ketiga responden tersebut. Dampak positif yang orang tua ZZSP ketahui seperti anak akan meniru apa yang dia lihat pada *gadget* nya selagi yang dia lihat adalah tontonan yang edukatif. Sedangkan dampak negatif yang orang tua ketahui seperti membuat anak malas bersosialisasi, malas bermain dengan lingkungan sekitar, mengganggu kesehatan mata, anak menjadi tidak focus melakukan aktivitas lain. Dampak positif yang orang tua MDA ketahui adalah anak dapat belajar bahasa inggris dengan menonton video animasi, melalui visualisasi dan suara dapat membantu anak mengembangkan kemampuan bahasanya. Sedangkan dampak negatifnya adalah anak menjadi emosional ketika dilarang memainkan *gadget* nya. Selain itu Dampak positif yang orang tua YAM ketahui seperti banyak hal positif yang didapat dari *gadget*, anak menjadi lebih kreatif dan memudahkan anak menghafal. Sedangkan dampak negatifnya seperti dapat mempengaruhi penglihatan, anak bisa kecanduan *gadget*, dan anak menjadi anti sosial.

Yusrina, 2020

UPAYA ORANGTUA DALAM PENGAWASAN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository UPI | Perpustakaan.upi.edu

Selain itu didalam penelitian ini juga membahas tentang situs dan aplikasi yang diakses oleh anak yang dapat mengembangkan perkembangan kognitif. Ketiga responden sepakat bahwa aplikasi *youtube* dapat membantu mengembangkan perkembangan kognitif anak, karena didalam aplikasi tersebut terdapat banyak konten positif dan edukatif.

5.2 SARAN

Berdasarkan simpulan diatas, maka peneliti akan memberikan beberapa saran kepada berbagai pihak, saran tersebut diuraikan sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Orang Tua

Orang tua sebaiknya dapat berperan aktif dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak melalui pemanfaatan *gadget*. Mengontrol situs dan aplikasi yang diakses oleh anak agar *gadget* dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak, serta medampingi anak ketika bermain *gadget* sehingga anak tidak mengakses situs dan aplikasi yang tidak sesuai dengan usianya. Selain itu orang tua juga perlu memberikan batasan waktu penggunaan *gadget* pada anak, dan mengajak anak melakukan aktivitas lainnya seperti bermain di lingkungan sekitar, melakukan aktivitas fisik, membaca buku, dan lain-lain.

5.2.2 Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya tentang peran orang tua dalam pengembangan kognitif anak melalui pemanfaatan *gadget*. serta dapat mengekspor hasil penelitian ini dengan menggunakan metode laindan teknik pengumpulan data yang lebih variatif , agar hasil penelitian ini lebih dikembangkan dan menciptakan ide-ide baru yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-ayouby, M. H. (2017). dampak penggunaan gadget pada anak usia dini(studi di PAUD dan TK handayani bandar lampung), 1–82.
- Alia, T. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital, 65–78.
- Alwasilah, A. C. (2015). *Pokoknya Studi Kasus, Pendekatan Kualitatif*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- Ameliola, S., & Nugraha, hanggara dwiyudha. (2013). PERKEMBANGAN MEDIA INFORMASI DAN TEKNOLOGI TERHADAP ANAK DALAM ERA GLOBALISASI, 362–371.
- Charmaz, K. (2006). *Constructing Grounded Theory: A Practical Guide Through Qualitative Research*. London: Sagepublications Ltd.
- Chusna, P. A. (2017). pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17, 315–330.
- Cresswell, J. (2016). *Research design: Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran* (Edisi 4). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Creswell, J. (2015). *Riset pendidikan: Perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi riset kualitatif & kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daradjat, Z. (1993). *Ilmu Jiwa Agama*. Jakarta: BulanBintang.
- Davis, K., & Newstrom, J. (2008). *Perilaku dalam organisasi*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Denzin, N. K., & Yvonna, S. L. (2009). *Hand book of Qualitative Research. Terj. Dariyatno dkk*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yusrina, 2020

UPAYA ORANGTUA DALAM PENGAWASAN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository UPI | Perpustakaan.upi.edu

- DePoy, E., & Gitlin, L. N. (2015). Introduction to research: Understanding and applying multiple strategies. Elsevier Health Sciences.
- Edi, F. R. . (2016). *Teori Wawancara Psikodiagnostik*. LeutikaPrio.
- Efendi, M. F. (2014). Pengaruh Gadget terhadap Anak Usia Dini. Retrieved from <http://fuadefendi.blogspot.in/2014/01/pengaruh-gadget-terhadapperkembangan.html>.
- Febrino, M. . (2017). TINDAKAN PREVENTIF PENGARUH NEGATIF GADGET TERHADAP ANAK Oleh Febrino, M.A. 1, *I*(1), 1–21.
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). ANALISA DAN PERANCANGAN GAME EDUKASI SEBAGAI MOTIVASI BELAJAR UNTUK ANAK USIA DINI, *8*(1), 225–230.
- Fitriansyah, F. (2016). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN (GADGET) UNTUK MEMOTIVASI BELAJAR SISWA SD, (2).
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik Observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, *8*(1), 21–46.
- Imam, S. (2018). Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main. Retrieved June 7, 2020, from <https://nakita.grid.id/read/0224876/cara-menstimulasi-kecerdasan-anak-di-masa-emasnya>
- Kiftiyah, I. N., Sagita, S., & Ashar, A. B. (2017). PERAN MEDIA YOUTUBE SEBAGAI SARANA OPTIMALISASI PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI, 199–208.
- Manggena, T. F. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun Tugas Akhir.
- Mintorogo, J. M., Adib, A., Wijayanti, A., & Petra, U. K. (2014). PERANCANGAN
- Yusrina, 2020
- UPAYA ORANGTUA DALAM PENGAWASAN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK**
- Universitas Pendidikan Indonesia | Repository UPI | Perpustakaan.upi.edu

MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN ALPHABET BERBASIS ALAT
PERMAINAN EDUKATIF UNTUK ANAK USIA 2-4 TAHUN.

- Moleong, L. J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- mubashiroh. (2013). Gadget, Penggunaan dan Dampak Pada Anka-anak. *Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang*.
- Musfiqon. (2012). *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Nainggolan, D. (2016). PENGARUH INTENSITAS MENONTON TAYANGAN TELEVISI DAN PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PRESTASI MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN TATA NIAGA UNIVERSITAS NEGERI MEDAN.
- Nasution, E. (2014). Problematika Pendidikan di Indonesia Oleh : *Jurnal Fakultas Ushuluddin Dan Dakwah IAIN Ambon*, 8, 1–10.
- Nurrachmawati. (2014). Pengaruh sistem operasi mobile android pada anak usia dini. jurnal pengaruh system operasi mobile android pada anak usia dini. *Jurnal Pengaruh Sistem Operasi Mobile Android Pada Anak Usia Dini*.
- Pratama, A. (2020). peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak usia dini (studi di perumahan griya abdi negara kelurahan sukabumi bandar lampung).
- Roza, E., Kamayani, M., & Gunawan, P. H. (2018). Pelatihan Memantau Penggunaan Gadget pada Anak. *Jurnal Solma*, 7(2), 208–214.
- Sahriana, N. (2019). pentingnya peran orang tua dalam penggunaan gadget pada anak

Yusrina, 2020

UPAYA ORANGTUA DALAM PENGAWASAN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository UPI | Perpustakaan.upi.edu

usia dini. *JURNAL Smart PAUD*, 2(1).

Sapardi, vivi syofia. (2018). hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK islam budi mulia, *XII*(80), 137–145.

Simamora, antonius sm. (2016). persepsi orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia pendidikan dasar di perumahan bukit kemiling permai kecamatan kemiling bandar lampung.

Sufa, feri faila, & Setiawan, H. yuli. (2017). ANALISIS KEBUTUHAN ANAK USIA DINI USIA 4-6 TAHUN PADA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER ANAK USIA DINI AN ANALYSIS OF Early Childhood NEEDS AT AGES 4-6 YEARS ON COMPUTER-BASED LEARNING Early Childhood Feri Faila Sufa / Heri Yuli Setiawan Universitas Slamet R, *1*(1).

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). PENGAWASAN ORANGTUA TERHADAP DAMPAK. *Jurnal Endurance*, 3(38), 510–514.

Tafsir, A. (1997). *Metodelogi Pengajaran Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Trinika, Y., A, N., & Irsan, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3- 6 Tahun) di Tk Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015.

Velika, V. (2015). Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Penggunaan Gadget Bijaksana Pada Anak Usia 3-5 Tahun Di Surabaya, 1–11.

Yusrina, 2020

UPAYA ORANGTUA DALAM PENGAWASAN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository UPI | Perpustakaan.upi.edu

Wulandari, R., & Ahmadi, D. (2015). Prosiding Penelitian SPeSIA Unisba 2015
ISSN 2460 - 6510, 341–347.

Yin, K. R. (2006). *Case Study Methods*.

Yin, K. R. (2011). *Qualitative Research from Start to Finish*. Guildfor Press.

Yusrina, 2020

UPAYA ORANGTUA DALAM PENGAWASAN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository UPI | Perpustakaan.upi.edu