

## **BAB V**

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

#### **4.1 Simpulan**

Simpulan yang didapatkan berdasarkan hasil penelitian mengenai upaya orang tua dalam mengatasi dampak negatif *gadget* terhadap perilaku sosial dan emosional anak sebagai berikut:

1. Penggunaan gadget pada anak dapat menyebabkan dampak negatif terhadap perilaku sosial dan emosional anak seperti kecanduan, anak menjadi anti sosial, tidak mau berinteraksi (Individualis), tantrum, menangis, marah-marah, teriak, tidak mau bersekolah, suka melmpar barang, dan histeris. Dampak negatif ini terjadi karena penggunaan gadget pada anak yang terlalu dini tanpa pengawasan yang cukup.
2. Dalam mengatasi dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* orang tua harus bisa berpikir dengan jernih dan menemukan cara terbaik untuk anaknya, karena setiap anak memiliki dampaknya masing-masing. solusi yang dilakukan bisa seperti mengalihkan penggunaan gadget dengan aktivitas yang lain, mengajak anak untuk bermain bersama, memberikan jajanan dan jika penggunaan *gadget* pada anak sudah dinilai kurang baik pemberhentian penggunaan *gadget* pada anak mungkin bisa menjadi salah satu solusi.
3. Dalam mengatasi dan mencari solusi untuk permasalahan yang terjadi kepada anak, orang tua juga harus memikirkan dan mencari cara yang paling tepat dalam menanganinya jangan sampai orang tua memilih cara yang kurang tepat hingga akhirnya menimbulkan permasalahan baru untuk orang tua itu sendiri.

#### **5.2 Implikasi**

Adapun implikasi yang didapatkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, temuan dan pembelajaran yang didapatkan dari penelitian ini memberikan pengetahuan baru dan gambaran tentang dampak negatif yang diberikan dari penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial dan emosional anak, sehingga peneliti bisa menemukan upaya-upaya yang dilakukan oleh

berbagai macam orang tua agar dampak negatif tersebut tidak terjadi kepada seorang anak.

2. Bagi orang tua, banyaknya orang tua yang sudah menyadari tentang dampak negatif dari penggunaan *gadget* ini memberikan referensi dan cara-cara yang tepat dalam mengatasi anak yang terkena dampak negatif terhadap penggunaan *gadget*.

### **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, rekomendasi yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi orang tua

Walaupun penggunaan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari anak dapat membantu maupun meringankan pekerjaan orang tua, sebaiknya orang tua juga tetap mengawasi dan mendampingi anak dalam penggunaannya, sebisa mungkin jangan berikan *gadget* kepada anak terlalu dini, tunggu hingga usia dan emosional anak sedikit stabil agar penggunaan *gadget* bisa dilakukan dengan efektif tanpa menimbulkan dampak yang tidak diinginkan.

2. Penelitian selanjutnya

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa *gadget* memberikan banyak sekali dampak terhadap penggunanya, sehingga diharapkan pada penelitian selanjutnya peneliti bisa mengkaji permasalahan maupun manfaat lain yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* dengan cakupan yang lebih luas.