

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Studi literatur ini menggunakan responden dengan rentang usia (3-6 tahun). Berdasarkan analisis artikel durasi dalam penggunaan *gadget* adalah >1 jam perhari, penggunaan gadget yang lama akan mengakibatkan anak tidak bisa belajar secara alamiah bagaimana bersosialisasi dengan lingkungannya, anak juga tidak bisa mengendalikan emosi dan hasilnya anak tidak bisa berespon terhadap sesuatu yang terdapat disekitarnya secara emosi serta verbal. Anak prasekolah kebanyakan menggunakan *gadget* dengan bermain *games*, permainan yang populer di seumurannya, media sosial, musik, *youtube*, video baik bentuk *online* dan *offline*.

Alasan anak prasekolah dalam *gadget* ialah untuk memberikan kesenangan anak dan menirukan *trend* saat ini. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* adalah terganggunya sosial emosional anak yang diantaranya anak mengurangi interaksi dengan orang lain, malas melakukan aktivitas lain, menyendiri, menimbulkan egosentris, memicu penyakit jiwa, terganggunya tumbuh kembang, menjadi kurang bersosialisasi, menjadi agresif dan anak meninggalkan kewajibannya untuk belajar. Berdasarkan 10 analisis artikel diatas semakin menunjukkan adanya dampak pemakaian *gadget* terhadap perkembangan sosial emosional anak pra sekolah

Dari 10 artikel diatas, ada 6 artikel yang bisa dijadikan sebagai bahan rujukan untuk peneliti berikutnya terkait topik riset in yaitu riset yang dilaksanakan oleh Eka Setiawati,dkk., Listia Dwi Febrianti, dkk, Mira Rahmawati, dkk, Dwi Wulandari, dkk, M Ayu dkk. Hasil riset ini juga memperlihatkan terdapat pengaruh yang signifikan dilihat dari *uji statistic* disetiap artikelnya. Pada riset ini juga menjelaskan perkembangan sosial emosional terhadap anak yang aktif dalam bermain *gadget*.

Hasil analisis 10 artikel ditemukan bahwa terdapat dampak antara pemakaian *gadget* dengan perkembangan sosial emosional anak pra sekolah. Maka diharapkan orang tua bisa mengurangi pemakaian *gadget* terhadap anak, dengan

memberikan batasan atas penggunaannya. Lewat batasan yang waktu yang diperintahkan akan menghindari ketagihan dalam bermain *gadget*.

5.2 Saran

Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan dengan mempertimbangkan keterbatasan yang dialami selama proses penelitian, peneliti menyatakan:

1. Untuk Institusi Pendidikan

Instansi pendidikan dapat menggunakan hasil studi literatur ini sebagai bahan tambahan data mengenai dampak *gadget* pada pertumbuhan sosial emosional anak pra sekolah sehingga diberikan informasi tentang pengaruh penggunaan *gadget*.

2. Untuk Orang Tua

Diharapkan orang tua mulai memantau anak melalui melakukan pengawasan kepada anak dengan cara mengontrol kegiatan anak.

3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Diharapkan studi literatur ini bisa dipergunakan selaku bahan rujukan serta referensi untuk peneliti berikutnya mengenai topik riset ini.

4. Untuk Profesi Perawat

Hasil studi literatur ini diharapkan menjadi bahan evaluasi bagi perawat dalam melaksanakan tugas dalam segi pelayanan dikeperawatan anak.

