

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian tentang **“Identifikasi Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di TK Negeri Pembina Air Hangat Timur Kabupaten Kerinci”**, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget oleh anak usia dini di TK Negeri Pembina Air Hangat Timur Kabupaten Kerinci lebih dari 2 jam dalam sehari. Terdapat 1 dari 5 anak yang tergolong sering dalam menggunakan gadget, yakni mencapai 4-5 jam dalam sehari. Penggunaan gadget oleh anak usia dini adalah digunakan untuk bermain game, berswafoto hingga menonton video di Youtube, TikTok maupun aplikasi lainnya.
2. Terdapat dampak positif dan negatif atas penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak usia dini di TK Negeri Pembina Air Hangat Timur Kabupaten Kerinci. Dampak positifnya adalah anak menjadi lebih kreatif dalam membuat berbagai video dan berani menunjukkan diri berbicara dalam video tersebut. Sedangkan dampak negatifnya adalah sebagian besar anak dapat menjadi lebih cenderung tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya, seperti kurang peduli jika ditegur orangtua, lebih suka marah, lebih sensitif, hingga lebih suka bermain gadget dibandingkan bermain dengan teman-teman. Penggunaan gadget berdampak pada perkembangan sosial anak diantaranya adalah menaikkan

kreativitas, anak sulit dalam bersosialisasi sehingga tidak aktif jika ada belajar kelompok di sekolah dan anak lebih memilih untuk meminta gadget dibandingkan dengan belajar kelompok.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan, berikut saran berupa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Orang Tua

Orang tua hendaknya lebih selektif dalam memberikan alternatif lainnya kepada anak, sehingga anak tidak kecanduan gadget. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi dan penggunaan gadget oleh anak, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak terutama perkembangan sosialnya. Penggunaan gadget sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 6 tahun, agar tidak terjadi dampak negative dari penggunaan gadget.

2. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini.

3. Bagi Institusi Pendidikan

Institusi pendidikan atau pihak sekolah sebaiknya terus memperhatikan dan mengidentifikasi perkembangan psikososial anak serta perubahan yang terjadi pada perkembangan psikososial anak ketika anak berada dilingkungan pengawasan guru, sehingga guru dapat memberikan stimulus dalam bentuk kegiatan sosial pada seluruh siswa untuk perkembangan psikososial anak usia pra sekolah.