

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **1.1 Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan karakter peduli sosial pada anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Adetia, dapat disimpulkan beberapa poin penting sebagai berikut.

1. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia 4-5 tahun cenderung berdampak negatif terhadap perkembangan karakter peduli sosial mereka. Anak-anak yang lebih sering menggunakan *gadget* menunjukkan kecenderungan untuk menjadi lebih individualistis dan kurang peka terhadap kebutuhan serta perasaan orang lain. Anak-anak yang sering menggunakan *gadget* memiliki waktu interaksi sosial yang lebih terbatas dengan teman sebaya dan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengakibatkan kurangnya kesempatan untuk belajar dan mengembangkan keterampilan sosial serta empati
2. Perkembangan karakter peduli sosial pada anak usia 4-5 tahun menunjukkan dinamika yang menarik. Meskipun anak-anak di usia ini cenderung asyik dengan *gadget* mereka, interaksi sosial dan kerja sama antara para siswa tetap terpelihara. Para guru di TK Adetia aktif berperan dalam mengarahkan anak-anak agar memahami dan mempraktikkan nilai-nilai sosial melalui berbagai kegiatan interaktif. Pendekatan yang digunakan guru melibatkan penggabungan penggunaan *gadget* dengan aktivitas yang mendorong kerja sama, sehingga anak-anak dapat memanfaatkan teknologi sekaligus belajar berinteraksi secara sosial. Guru juga secara konsisten menyisipkan nilai-nilai sosial dalam kegiatan sehari-hari di kelas, membantu anak-anak mengembangkan empati, rasa saling menghargai, dan kemampuan untuk bekerja sama dengan teman-teman mereka.
3. Pengaruh *Gadget* dapat mempengaruhi perilaku anak dalam aspek ibadah, perilaku terhadap orang tua, emosi, meniru, dan belajar. Ketika anak-anak menggunakan *gadget* secara berkelompok, mereka cenderung lebih asyik dengan *gadget* mereka, sehingga interaksi sosial antar anak dapat berkurang. Ini bisa berdampak negatif

terhadap kemampuan anak untuk mengembangkan empati, kerja sama, dan kepedulian terhadap orang lain. Dengan demikian, kombinasi penggunaan gadget dan interaksi sosial yang dipandu oleh guru dapat membantu menjaga keseimbangan dalam perkembangan karakter sosial anak. Sehingga hasil penelitian dan uji yang dilakukan dapat diketahui bahwa hasil  $r_{xy}$  sebesar 1,87. Kemudian dilanjutkan dengan melihat  $r_{tabel}$  nilai koefisien “r” product moment dari 15 dengan taraf signifikan 5% adalah 0,514 yang artinya lebih besar dari  $r_{tabel}$  yaitu  $1,87 \geq 0,514$ . Angka tersebut menunjukkan bahwa hipotesis kerja ( $H_a$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan karakter peduli sosial anak usia dini 4-5 tahun di Tk Adetia.

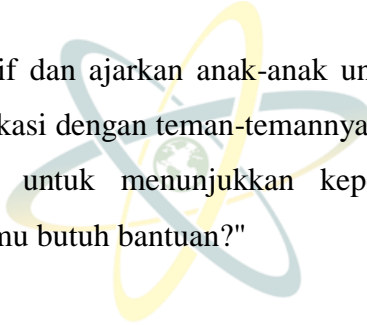
## 1.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas, peneliti memberikan beberapa saran di antaranya:

1. Orang tua, agar dapat terus memberi pengawasan, bimbingan serta arahan yang baik kepada anak-anaknya dalam menggunakan *gadget* agar tidak terjadi penyimpangan penggunaan teknologi pada anak dan terhindar dari berbagai dampak negatif yang dapat ditimbulkan.
2. Orang tua harus menerapkan pola asuh yang tepat khususnya dalam memanfaatkan *gadget*
3. Orang tua dapat meluangkan waktunya walau hanya sebentar untuk mengawasi anaknya ketika bermain *gadget* agar supaya dapat mengontrol anaknya sehingga bijak dalam menggunakan *gadget* dan orang tua juga bisa membangun komunikasi bersama anaknya
4. Biasakan disiplin waktu ketika anak menggunakan *gadget* agar supaya kedepannya anak tidak ketergantungan *gadget* yang membuatnya menjadi kaum berdzikir yang selalu menunduk kebawah tanpa memperdulikan sekitarnya atau lingkungannya sehingga membuatnya menjadi pribadi yang tertutup atau kurang tahu bersosialisasi
5. Orang tua juga wajib memberikan contoh dalam menggunakan *gadget*, jangan hanya membatasi dan melarang anaknya bermain gadget namun orang tuanyalah yang malah

bermain *gadget*. Berikanlah contoh kepada anak-anak untuk disiplin waktu dan tempat dalam menggunakan *gadget*

6. Guru harus menjadi contoh yang baik dalam memperlihatkan sikap peduli, empati, dan ramah kepada orang lain.
7. Guru libatkan anak-anak dalam kegiatan kelompok yang membutuhkan kerja sama dan saling membantu, seperti bermain bersama, membuat proyek seni, atau tugas-tugas kecil di kelas.
8. Gunakan bahasa positif dan ajarkan anak-anak untuk menggunakan kata-kata yang baik ketika berkomunikasi dengan teman-temannya, berikan contoh kalimat yang bisa digunakan anak-anak untuk menunjukkan kepedulian, seperti "Bolehkah aku membantu?" atau "Kamu butuh bantuan?"



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN