

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berikut kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian penulis yang mengkaji “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5–6 Tahun Pada Masa Pandemi COVID-19 di Lingkungan VIII Kelurahan Sidorejo Kecamatan Medan Tembung”.

1. Anak-anak berusia antara 5 dan 6 tahun menggunakan gadget dengan berbagai cara dan untuk jangka waktu yang berbeda-beda. Selama pandemi, waktu ini rata-rata lebih dari 4 jam per hari untuk orang tua yang anaknya bebas bermain gadget, sementara biasanya tidak lebih dari 2 jam per minggu untuk orang tua yang membatasi penggunaan gadget anaknya karena undang-undang yang berlaku. Pada saat penggunaan *Gadget* aplikasi yang dilihat oleh anak, pada umumnya adalah video yang ada di *youtube*, konten yang dilihat selama menggunakan *Gadget* juga bervariasi, ada yang melihat video kartun, ada juga yang melihat video tidak sesuai dengan umurnya, serta bermain *game* yang sesuai dengan usianya dan sebaliknya. Penggunaan *Gadget* pada anak usia 5-6 tahun di masa pandemi, mempunyai pengaruh yang besar bagi perkembangan sosial anak, ketika sudah diperbolehkan bermain *Gadget*. Contohnya, ketika anak melihat konten kekerasan, jika disalahgunakan anak akan mempraktikkannya kepada temannya.

Penggunaan *Gadget* yang bernilai positif, pada penelitian ini adalah terkait dengan aturan-aturan yang diterapkan oleh orang tua dalam memberikan *Gadget* pada anak untuk menggunakannya, baik mengenai durasi penggunaan yang tidak berlebihan dalam menggunakannya, aplikasi yang dibuka oleh anak, video yang mereka lihat pada *Gadget*, serta solusi yang diberikan orang tua dan konsekuensi ketika anak melanggar aturannya yang telah disepakati bersama. Adapun penggunaan yang bernilai negatif, adalah sebaliknya dari penggunaan *Gadget* secara

positif pada anak, yaitu antara lain : pembebasan dalam menggunakan *Gadget*, solusi yang diberikan oleh orang tua kepada anak, kurangnya pengawasan orang tua ketika anak menggunakan *Gadget*, yang mengakibatkan anak melihat video atau konten tidak sesuai untuk anak, serta aplikasi yang dibuka atau dilihat dan dimainkan oleh anak, yang tidak sesuai dengan usianya, seperti bermain *Game Online* yang tidak sesuai dengan usia anak, yang berakibat anak mengalami kecanduan terhadap, serta perubahan perilaku anak.

2. Perkembangan Sosial anak usia 5-6 tahun pada masa pandemi di Lingkungan VIII Kelurahan sidorejo, menggambarkan dua perkembangan sosial, yang pertama adanya perubahan perilaku sosial di masa pandemi, yang disebabkan oleh beberapa faktor pendukung sehingga terjadi perubahan perilaku sosial, diantaranya adalah anak menjadi anak yang kurang disiplin dengan waktu, dan malas melakukan kegiatan atau aktivitas sehari-hari, perilaku anak kurang empati dengan orang lain dan perubahan yang terjadi rata-rata ialah anak kurang berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan dan teman seusianya, serta cenderung anak meniru dari video yang ia lihat, dari *Gadget*. Hal ini dikarenakan, anak banyak menghabiskan waktu di rumah dan orang tua memberikan *Gadget* sebagai alat permainan bagi anak, agar anak tidak mengganggu kegiatan orang tuanya. Penggambaran selanjutnya, adalah tidak adanya perubahan perilaku sosial yang terjadi pada anak, baik pada saat masa pandemi, maupun sebelum masa pandemi. Hal ini dikarenakan, anak masih bermain dengan temannya, meskipun pada masa pandemi, dan adanya anak yang juga banyak menghabiskan waktu di rumah dengan orang tuanya, dikarenakan orang tuanya tidak bekerja pada masa pandemi, yang terjadi selanjutnya adalah anak menjadi anak yang kurang disiplin dengan waktu, dan malas melakukan kegiatan atau aktivitas sehari-hari, dan perubahan yang terjadi rata-rata ialah anak kurang berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan dan teman seusianya.

3. Setelah dilakukan penelitian, diketahui bahwa penggunaan gadget di masa pandemi berdampak positif dan buruk bagi perkembangan sosial anak usia 5 sampai 6 tahun di Lingkungan VIII Desa Sidorejo Kecamatan Medan Tembung. Pemanfaatan gadget membantu anak-anak menjadi lebih percaya diri dan mahir bergaul dengan teman sebayanya, yang berdampak positif pada perkembangan sosial mereka. Selama ini terjadi, penggunaan gadget berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak karena menyebabkan mereka kehilangan rasa hormat terhadap orang lain dan menjadi lebih tertutup.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil dari kesimpulan yang telah dirumuskan, maka penulis memberikan masukan berupa saran sebagai berikut :

### **a. Bagi Orang Tua**

Diharapkan bagi orang tua yang masih belum memiliki aturan dalam penggunaan *Gadget*, dan belum membatasi anak dalam menggunakannya, akan lebih baik lagi untuk membuat aturan dalam penggunaan *Gadget* kepada anak, terutama pemberian izin menggunakan, batasan waktu, serta lebih selektif lagi dalam mengizinkan video dan permainan apa yang cocok untuk ditonton dan dimainkan oleh anak-anak, agar dapat mencegah kecanduan gadget dan mengurangi efek buruk gadget pada anak. Bagi para orang tua yang telah menggunakan elektronik untuk anaknya dengan pola asuh yang relatif baik, semoga kedepannya lebih konsisten dalam menjunjung tinggi aturan yang telah ditetapkan. Secara keseluruhan, agar para orang tua dapat mendampingi dan mengawasi anak-anak mereka selama menggunakan gadget, sehingga nantinya perkembangan mereka khususnya perkembangan sosial akan lebih ideal dan lebih baik lagi. Penggunaan, *Gadget* akan lebih baik, tidak diberikan kepada anak yang usianya kurang dari 6 tahun, karena pada saat usia tersebut, akan lebih baik bila anak tumbuh kembang dengan kegiatan yang bersifat sosial, agar

tingkat interaksi dan bersosialisasi anak dapat berkembang dengan baik, di masa pandemi seperti sekarang, akan lebih baik bila anak diberikan aktivitas bermain yang lain, tanpa menggunakan *Gadget*,serta disarankan bagi orang tua untuk memiliki aplikasi *Youtube Kids*, dikarenakan aplikasi tersebut dikhususkan untuk kanak-kanak.

#### **b. Bagi Anak**

Secara umum, orang tua harus menetapkan aturan untuk penggunaan gadget oleh anak-anak mereka dan menegakkannya jika dilanggar. Ini akan membantu anak-anak mengikuti aturan dan mengurangi efek negatif dari penggunaan gadget pada anak-anak. Namun, jika orang tua tidak membatasi penggunaan gadget pada anaknya, lebih baik untuk anak kecil saja. Bagi anak yang telah memiliki aturan dalam penggunaan *Gadget*, akan lebih baik bila *Game* yang dimainkan oleh anak sesuai dengan usianya., dan bagi keseluruhan anak lebih baik, menggunakan atau mengunduh aplikasi *youtube kids* pada *Gadget* anak atau orang tua. Agar dapat menghindari dampak negatif dari video yang dilihat anak.

#### **c. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diyakini akan menjadi sumber dan menambah khazanah ilmu pengetahuan, khususnya terkait dampak jangka panjang penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak-anak.