

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan tentang *Analisa Penggunaan Gadget Terhadap Pola Perilaku Anak Usia Dini Di TK-IT Yasifa Kabupaten Tangerang* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. *Gadget* merupakan teknologi mutakhir saat ini yang dapat berkembang secara cepat meluas ke seluruh dunia termasuk negara kita dan teknologi ini juga berperan penting terhadap era globalisasi saat ini. Keberadaan *gadget* merupakan salah satu wujud kemajuan dalam bidang teknologi baru membuat seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Anak-anak pada dasarnya belum waktunya untuk diberikan ponsel pribadi, hal ini dikarenakan pada anak-anak khawatir akan berubah menjadi perilaku konsumtif yang berlebihan. Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan juga negatif yang dimana penggunaanya dalam berinteraksi serta bersosialisasi dalam jarak jauh memudahkan dalam mengerjakan atau mengkonsultasikan tugas pelajarannya dan dapat menginformasikan kegiatan siswa kepada wali murid. Namun sebaliknya terdapat pula dampak negatif seperti menggunakan *gadget* dalam kurun waktu yang lama dapat membuat penggunaanya memiliki sifat ketergantungan

sehingga memiliki rasa malas dan lupa waktu. Oleh karena itu kita harus menggunakan *gadget* sebijak mungkin jangan ketergantungan dan malas, gunakan *gadget* sebaik mungkin untuk hal yang bermanfaat sebagaimana sabda Rasulullah SAW, “Sebaik-baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia” (HR. Ahmad).

2. Penggunaan *gadget* terhadap pola perilaku anak memiliki perspektif dari guru dan orangtua, yang dimana dalam perspektif guru yaitu para guru selalu mengamati setiap pertumbuhan serta sikap tiap masing-masing anak. Memang ada beberapa anak yang memiliki sikap yang menunjukkan bahwa anak memiliki kecenderungan menggunakan *gadget* dimana sang anak bermain sembari mengaitkan kata-kata yang ada dalam game. Selain itu setelah para guru melihat hal tersebut sudah sering sekali para guru mengingatkan tentang bahayanya menggunakan *gadget* yang berlebihan dan selalu memberi pengawasan agar anak tidak menggunakan *gadget* secara berlebihan. Hal ini pun harus dibantu oleh pihak keluarga di rumah dan oleh sebab itu para guru dan orangtua saling membantu dan mengingatkan tentang bahayanya menggunakan *gadget* secara berlebihan pada anak. Para orangtua pun memiliki pengalaman dan caranya tersendiri dalam membantu anak menggunakan *gadget* serta mencegah anak dalam menggunakan *gadget* yang berlebihan. Anak pun memiliki indikator pencapaian tersendiri dalam

perkembangannya yaitu dari Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkebang Sangat Baik (BSB). Oleh karena itu para guru dan orangtua harus saling berkaitan dan berperan dalam mengawasi, mencegah dan membimbing anak usia dini agar masa keemasannya (*Golden Ages*) tidak sia-sia.

B. Saran

1. Bagi Guru

Peneliti berharap guru selalu memberikan semangat dalam memberikan motivasi kepada anak agar menjadi penerus generasi bangsa supaya meningkatkan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan dapat menciptakan media pembelajaran yang baik, unik dan menyenangkan. Dan dapat selalu memberikan bimbingan dan pengawasan yang baik kepada anak agar anak tidak terjerumus kedalam dampak buruk penggunaan *gadget*.

2. Bagi Orangtua

Keluarga adalah salah satu lingkungan belajar bagi anak yang memiliki peran sangat penting ketika anak ada di rumah. Oleh karena itu orangtua harus berpartisipasi untuk anak dalam memberikan semangat dan tetap sabar dalam membimbing anak ketika menggunakan *gadget* saat belajarnya untuk meningkatkan motivasi anak supaya lebih giat lagi dan bersungguh-sungguh dalam belajar.

3. Bagi Anak

Peneliti berharap anak selalu giat dalam belajar serta semangat dalam menuntut ilmu dan tetap kondusif di dalam kelas. Dan mengikuti aturan yang telah guru berikan agar terciptanya suasana yang kondusif. Serta penulis berharap agar anak tidak terlalu sering menggunakan *gadget* karena memiliki pengaruh yang besar terhadap tumbuh kembangnya, dan juga penulis berharap anak usia dini harus sering belajar dan bermain di luar rumah agar memiliki pengalaman dan wawasan yang luas.

4. Bagi Peneliti

Penggunaan *gadget* dapat memengaruhi banyak aspek yaitu dari segi sosial emosi anak, fisik motorik anak, bahasa, seni dan kognitif anak. Pada penelitian ini hanya lebih fokus kepada perubahan sosial emosi anak dan diharapkan penulis dapat mengungkapkan faktor-faktor yang mempengaruhi anak terhadap penggunaan *gadget* dan semoga penulis tetap konsisten dan tidak menyerah di jalan yang ia pilih sendiri.