

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat mengemukakan beberapa hal yang di tarik sebagai kesimpulan dalam penelitian ini yaitu :

5.1 Kesimpulan

1. Anak menggunakan gadget adalah keadaan dimana anak kurang perhatian dari orang tua karena sikap dan perilaku orang tua yang tidak peduli terhadap proses tumbuh kembang anak tanpa memperhatikan hak-hak anak untuk mendapatkan perhatian dari orang tua yang layak.
2. Menggunakan gadget bukan merupakan salah satu permasalahan dalam keluarga yang tidak pernah berakhir, masalah ini telah berakar dan sulit untuk dipecahkan penyebabnya karena tidak ada perhatian dari orang tua, tetapi ada juga yang disebabkan oleh kecacawan dalam keluarga.
3. Kondisi ekonomi orang tua yang sangat berlebihan sehingga anak tidak mendapatkan perhatian yang lebih dari orang tua sehingga anak merasa tidak ada kasih sayang dari orang tua karena orang tua lebih mementingkan ekonomi dari pada anak-anak.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan diatas ada beberapa hal yang dapat menjadi perhatian kita bersama-sama guna mengurangi kemungkinan terjadinya anak menggunakan gadget diantaranya:

1. Orang tua

Orang tua lebih mengerti dan memahami bahwa anak sangat butuh akan perhatian, mereka tidak terlalu senang apa bila para orang tua hanya memberikan segala sesuatu apa yang dibutuhkan oleh anak tapi perhatian dan kasih sayang dari orang tua, untuk itu orang tua lebih memperhatikan anak-anaknya jangan kita sibuk dengan mencari kebutuhan sehari-hari tapi kita lupa akan kebutuhan anak. Mengingat begitu pentingnya peran orangtua perlunya pemahaman terhadap orang tua mengenai pengertian gadget, mengenai dampak positif dan dampak negatif penggunaan gadget terhadap anak,

mengenai bahayanya terhadap perkembangan otak anak, dan bahaya radiasi yang ditimbulkan, serta sikap yang sebaiknya orangtua lakukan dalam mengatasi penggunaan gadget pada anak saat anak sedang bermain gadget.

2. Anak yang menggunakan gadget

bagi anak-anak yang menggunakan gadget berusahalah menggunakan gadget dan bertemanlah dengan teman yang tidak menjerumuskan kita kehal-hal yang negatif agar bermamfaat bagi kita dan membantu kita apabila kita memerlukan bantuan mereka yang lebih tahu. Bergaul dengan orang yang tidak menjerumuskan kita sehingga kita tidak akan terjerumus kehal-hal yang negatif. Apabila kita bergaul dengan teman yang menjerumuskan kita maka kita akan terjerumus pula.

3. Penggunaan Gadget

Gadget adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus. Gadget dapat mempengaruhi daya kembang otak anak dalam pertumbuhannya. Gadget juga memiliki bahaya radiasi yang cukup berbahaya yang dapat mempengaruhi kemampuan kerja otak dan syaraf anak. Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan anak memiliki dampak positif dan dampak negatif. Gadget hanyalah sebagai sarana untuk anak dalam bermain dan mencari informasi, tetapi orangtua lah yang menjadi pembimbing dan pengarah yang dapat meluruskan anaknya supaya tidak kecanduan gadget. Peran orangtua sangat penting dan berpengaruh kepada anaknya untuk mengatasi penggunaan gadget saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aripin, Anwar. 2010 *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Rinkas Penerbit*. PT Rajagrafindo Persada- Jakarta.
- Djamarah, 2004. *Pola Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Keluarga*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Mulyana, Deddy. 2013 *Ilmu Komunikasi Sebuah Pengantar Penerbit* PT Remaja Rosdakarya Bandung
- Stephen R. Covey, 2002. *the 7 Habits of highly effective families*. Gramedia, Jakarta, (hlm.198-199).
- M. Sastrapratedja, *Masalah Etis dari Perkembangan Ilmu dan Teknologi*, dalam M. Sastrapratedja dkk., *Menguak Mitos-MitosPembangunan, Telaah Etis dan Kritis* (Jakarta, Gramedia, 1986),Hlm. 296.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta. CV, Bandung
- Iqbal.2012/04/pengertian keluarga dan fungsi keluarga di posting februari 15, 2013 at 12.00 dan di ambil hari senin 24 maret 2016*
- <http://all-about-theory.blogspot.co.id/2010/10/pengertian-komunikasi.keluarga.html>*
- diposkan oleh sihnu bagus di 08.12 dan di ambil senin 24 oktober 2014*
- Isna, Nadhila. 2012. Mempermudah Hidup Manusia dengan Teknologi Modern. (<http://komunikasi.us/index.php/mata-kuliah/kmm/12-response-paper-ptk-2013/375>. mempermudah-hidup-manusia-dengan-teknologi-modern,diakses. Tanggal 15 Februari 2014)*

Mubarok, Sulthonul. 2013. *Gadget Menjadi Gaya Hidup dan Kebutuhan*. (<http://sulthonulmubarok.com/gadget-menjadi-gaya-hidup-dan-kebutuhan/>, diakses tanggal 13 Februari 2014)

Opini. 2011. *Pengguna BB itu Egois, Narsis dan Autis*. (<http://teknologi.kompasiana.com/gadget/2011/11/12/pengguna-bb-itu-egois-narsis-dan-autis-409443.html>, diakses tanggal 14 Februari 2014)

Putri, Savira. 2011. *Gadget Menjadi Kebutuhan Utama*. (<http://forum.viva.co.id/seluler/1059783-info-gadget-menjadi-kebutuhan-utama.html>, diakses tanggal 13 Februari 2014)

Iqbal. 1012/04/ *Pengertian Komunikasi-dan-fungsi-keluarga/* diposting february 15 2013 at 12:49 dan diambil hari senin 24 maret 2014