

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Dampak penggunaan gadget pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Kihajar Dewantoro Kota Selatan Kota Gorontalo hal ini dibuktikan dengan adanya hasil penelitian yang telah menunjukkan bahwa gadget mempunyai dampak yang negatif dan positif, serta melalui wawancara kita bisa ketahui bahwa peran guru dan orang tua dalam masalah ini sangat penting dan dibuktikan dengan sanksi-sanksi yang dibuat dan disepakati oleh guru dan murid. Maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan gadget dalam bermain game dan menonton film animasi serta hanya sedikit untuk media pembelajaran intensitas serta durasi pemakaiannya beragam tergantung dari pengawasan dan control orang tua.
2. Dampak dari penggunaan gadget dapat bersifat positif maupun negatif sesuai dari pengawasan dan arahan orang tua sebagai contoh yang baik bagi anak-anak usia dini.
3. Dampak positif dari penggunaan gadget lebih cenderung banyak dirasakan oleh orang tua yaitu lebih mudah untuk memantau dan mengatur pergaulan anak, sedangkan bagi anak usia dini penggunaan gadget hanya untuk hiburan mereka semata dan memacu kegiatan belajar anak usia dini.
4. Dampak negatif dari penggunaan gadget adalah anak cenderung untuk individualis, susah bergaul dan apabila sudah kecanduan akan sangat sulit untuk di kontrol dari pemakaian gadget yang pada akhirnya otak anak-anak sulit berkembang karena terlalu sering bermain game.
5. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget serta aplikasi yang dibuka kebanyakan game membuat anak-anak usia dini sebaiknya dibatasi dalam pemakaian gadget karena tidak sesuai atau layak pada usianya jika terlalu banyak bermain game tanpa berinteraksi dengan orang lain atau teman sebayanya.

## **1.1 Saran**

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

1. Orang tua harus lebih berhati-hati dalam mengawasi dan memonitoring kegiatan anaknya dalam penggunaan gadget untuk meminimalisir sisi negative dari penggunaan gadget.
2. Penggunaan gadget sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah 6 tahun, karena saat usia tersebut anak lebih baik diarahkan keadaam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.
3. Guru harus berperan aktif dalam memberitahukan orang tua terhadap perkembangan anak agar bisa saling menjaga anak untuk tidak mengarah dari sisi negatif penggunaan gadget.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. (2013). "*Tips Optimal Penggunaan Gadget bagi Anak*" diunduh dari <http://cingmeucakan.blogspot.com/2013/08/tips-optimal-penggunaan-gadget-bagi-anak.html> pada 15 Oktober 2013
- Besari, M.S. (2008). *Teknologi di Nusantara : 40 abad hambatan inovasi*. Jakarta : Salemba Teknika
- Chen, Milton Ph.D.. (1996). *Anak-anak dan Televisi*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama
- Destriyana. (2012). "*5 Cara Membatasi Penggunaan Gadget pada Anak*" diunduh dari <http://www.merdeka.com/teknologi/5-cara-membatasi-penggunaan-gadget-pada-anak.html> pada 16 Oktober 2013  
Dipublikasikan pada Minggu, 10 November 2013 9:2
- Dr.vivi (Dokter Parenting) "*Melindungi Anak Dari Bahaya Gadget*"
- Hastuti. 2012. *Psikolog Perkembangan Anak*. Yogyakarta: Tugu Publisher.
- Lincoln, N. (2013). "*Pengaruh Teknologi terhadap Kehidupan Sosial Anak*" diunduh dari <http://nolasecret.blogspot.com/2013/02/pengaruh-teknologi-terhadap-kehidupan.html> pada 15 Oktober 2013
- Muzakky, Akhmad. (2013).” Dampak Pengaruh Penggunaan Gadget yang berlebihan terhadap perkembangan anak”[Online]. <http://blog.ub.ac.id/akhmadmuzakky/2013/03/14/pengaruh-penggunaan-gadget-yang-berlebihan-terhadap-perkembangan-anak>. [5 Desember 2013]
- Novaria a.i dan Triton p.b. 2008. *Cara pintar mendampingi anak*. Yogyakarta: tugu publisher.
- Noegroho, Agoeng. (2010). *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Panji, Ismail. (2013). *pengaruh gadget terhadap perkembangan anak*. Jakarta.: Enno Media
- Puspita, Dyah. (2013). *Awas Internet Jahat Mengintai Anak Anda*. Yogyakarta : CV. Andi Offset
- Panji, Ismail. (2013). *dampak gadget pada masyarakat*. Jakarta.: Enno Media
- Rian, Valentina. (2010). *Sejarah Perkembangan Telekomunikasi*. Jakarta : Penerbit Nobel Edumedia
- Rian, Valentina. (2010). *10 Ciri-Ciri Gadget Berbasis Android*. Jakarta : Penerbit Nobel Edumedia
- Setiawan, Toni. (2009). *Internet Untuk Anak : Panduan Wajib Bagi Orangtua*. Jogjakarta : APlus Books

Sujiono Nurani Yuliani. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks, 2009

Samatowa, Usman. 2010. Daya Pikir dan Daya Cipta. Jakarta : Akademis  
[https://www.kompasiana.com/nafidah\\_el\\_rokhmah/dampak-gadget-terhadap-perkembangan-kognitif-anak-usia-dini](https://www.kompasiana.com/nafidah_el_rokhmah/dampak-gadget-terhadap-perkembangan-kognitif-anak-usia-dini)