

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Anak di Kelurahan Kenanga Kecamatan Sumber Kabupaten Cirebon dapat disimpulkan bahwa:

1. Intensitas penggunaan *gadget* pada anak di kehidupan sehari-hari anak di Kelurahan Kenanga, durasi bermain *gadget* setiap anak cukup lama menghabiskan waktu dikesehariannya. Karena anak bermain *gadget* dengan 2-6 jam perhari, dengan hal ini anak bermain *gadget* bisa memperburuk perkembangan anak. Anak-anak jarang menggunakan *gadget* sebagai alat belajar, tetapi mereka menggunakannya sebagai sarana hiburan. Anak-anak merasa adanya *gadget* mereka menjadikan *gadget* pelampiasan mereka ketika merasa bosan, dengan *gadget* anak bisa meluangkan waktunya untuk belajar akan tetapi anak memanfaatkan waktunya hanya dengan bermain *gadget* seperti menonton youtube dan game.
2. Perilaku sosial anak-anak di Kelurahan Kenanga terkait penggunaan alat *gadget*. Semakin sedikit interaksi sosial anak-anak di lingkungan masyarakat atau di rumah terutama keluarganya karena semakin tinggi penggunaannya. Perilaku anak-anak selalu sulit diatur, tidak peduli dengan orang lain, dan tidak bermain dengan teman-temannya. Hal ini terlihat dari kurangnya minat mereka untuk bermain dengan teman sebayanya. Penggunaan perangkat elektronik oleh anak memberikan dampak yang signifikan baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap interaksi sosialnya sehingga mereka menjadi kurang peka terhadap lingkungan sosialnya dan menjadi kurang peka terhadapnya.
3. Faktor penghambat pendampingan orang tua dalam mengatasi dampak penggunaan *gadget* pada anak. Penghambat pendampingan ini ada beberapa faktor yaitu adanya faktor sosiologis yaitu faktor yang

mempengaruhi anak dalam penggunaan gadget yang terpengaruh dari lingkungan sekitar, faktor biologis yaitu faktor yang berdampak pada anak menjadi pendiam tidak menyukai banyak orang, faktor lingkungan dan fisik yaitu faktor yang dimana anak difasilitasi oleh orang tuanya dalam penggunaan gadget yang berdampak pada anak menjadi lebih bisa berkomunikasi dengan teman sebayanya, faktor budaya yaitu faktor dimana mengutamakan faktor dilingkungan sekitar anak menjadi seseorang yang sopan dan menghormati orang lain akan tetapi dengan dampak penggunaan gadget pada anak membuat anak berkurang dalam sopan dan menghormati orang lain. dan faktor psikologis yaitu faktor perubahan pada anak yang berdampak pada anak menjadi lebih emosional ketika sudah mencapai batas penggunaan *gadget*.

#### B. Saran

Pada kesempatan ini peneliti bermaksud memberikan saran dari hasil penelitian dilapangan yaitu sebagai berikut:

1. Bagi orang tua, diharapkan para orang tua lebih selektif dalam memberikan *gadget* kepada anak-anak mereka, terutama saat mengizinkan mereka untuk menggunakannya. Orang tua juga harus membimbing atau mengawasi anaknya ketika menetapkan batasan berapa lama mereka boleh menggunakan *gadget* agar tidak menimbulkan efek negatif yang menghambat perkembangan dan interaksi sosial anaknya. Ketika anak-anak diperbolehkan menggunakan *gadget*, yang terbaik adalah mengajari mereka cara memahami dengan memperhatikan mereka dan mengawasi mereka saat menggunakannya.
2. Bagi anak, diharapkan untuk dapat memahami adanya pembatasan waktu ketika menggunakan *gadget* agar anak menjalankan tumbuh kembang anak menjadi sehat, dan dalam berkomunikasi atau interaksi sosial anak dengan sekitar baik dengan keluarga, teman, dan lingkungan sekitar kita.
3. Bagi kerabat, diharapkan bisa memahami situasi anak yang sedang menggunakan *gadget* dengan membantu orang tua dari anak dalam hal mendampingi atau mengawasi anak dalam menggunakan *gadget*.