

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Dampak Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak-Anak di dusun Manis desa Mandirancan kecamatan Mandirancan kabupaten Kuningan, Peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa:

1. Penggunaan Gadget pada Anak-anak di dusun Manis desa Mandirancan kecamatan Mandirancan kabupaten Kuningan yaitu lama penggunaan gadget pada anak-anak rata-rata 1-4 jam perhari. Tujuan dari penggunaan gadget pada anak-anak digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan mencari wawasan baru, dan selebihnya digunakan untuk mencari hal lain yang dapat menimbulkan kreatifitas anak meningkat. Dalam penggunaan gadget terdapat dampak positif dan negative pada penggunaannya dampak positif seperti mencari ilmu, menambah wawasan, meningkatkan kreatifitas anak melalui nonton video pada gadget, dampak negativenya seperti penurunan belajar anak, emosi anak tidak stabil, dan kesehatan fisik anak akan terganggu jika penggunaannya melebihi batas. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil wawancara bersama informan yang mempunyai anak pengguna gadget di dusun Manis desa Mandirancan kecamatan Mandirancan kabupaten Kuningan.
2. Kondisi Kesehatan Mental Anak-anak di dusun Manis desa Mandirancan kecamatan Mandirancan kabupaten Kuningan, sebelum penggunaan gadget anak-anak terlihat dalam kepribadiannya sehat dan tidak ada gangguan kesehatan baik secara fisik, psikis, sosial, dan moral-religius. Kesehatan mental Anak-anak kurang baik setelah menggunakan gadget seperti emosi yang tidak stabil, penurunan kepribadian anak, penurunan belajar anak, dan kesehatan fisik terganggu jika pengguna gadget melebihi batas.

3. Dampak Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak-anak di dusun Manis desa Mandirancan, dampak gadget sangat berpengaruh terhadap kesehatan mental anak, pengaruh yang dirasakan dari penggunaan gadget terhadap kesehatan mental anak berdampak negative seperti yang dikatakan oleh informan yaitu penurunan kegiatan belajar anak, emosi anak yang tidak stabil, anak jika ditegur saat sedang menggunakan gadget akan marah, dan dari sisi positifnya tentu ada seperti kreatifitas anak meningkat, anak lebih mudah untuk menemukan hal baru, anak dapat menambah wawasan lewat gadget dengan mudah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka sekiranya ada beberapa pandangan yang dapat dijadikan saran, tanpa mengurangi rasa hormat terhadap pihak manapun, yaitu sebagai berikut:

1. Bagi orang tua, peneliti cukup apresiasi terhadap tujuan orang tua yang membolehkan anaknya menggunakan gadget untuk hal positif, tetap mengawasi anak-anaknya jika sedang menggunakan gadget agar tidak terjerumus kedalam hal negatif.
2. Bagi anak-anak, yang sedang menikmati masa tumbuh kembangnya agar tetap pada hal positif dan menjauhi hal negaitf tetaplah tumbuh menjadi manusia yang berguna dan bermanfaat bagi oranglain.
3. Bagi peneliti, untuk menjadi salah satu acuan dalam melaksanakan penelitian skripsi terkait dengan dampak gadget terhadap kesehatan mental anak-anak di dusun Manis desa Mandirancan kecamatan Mandirancan kabupaaten Kuningan. Serta bagi peneliti selanjutnya, masih banyak pembahasan-pembahasan menarik untuk dikaji lebih lanjut, tidak terbatas terhadap dampak gadget terhadap kesehatan mental anak-anak.

C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ialah kelemahan atau hambatan dalam proses penelitian berlangsung, maka dari itu keterbatasan penelitian dalam skripsi ini mengenai jumlah sampel atau informan yang terbatas, masih terdapat kekurangan dalam pelaksanaan pembuatan skripsi ini dan lamanya pengerjaan skripsi ini karna terhambat oleh pekerjaan.

