

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai “Penggunaan Gadget Dan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Lumban Huayan Kecamatan Sosa Kabupaten Padang Lawas”, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada durasi penggunaan gadget masih terdapat 3 (30%) anak yang menggunakan gadget di atas 2 jam per harinya, dari 10 anak 7 (70%) anak menggunakan gadget tidak lebih dari 2 jam per harinya.
2. Orangtua selalu berusaha mendampingi anaknya ketika bermain gadget. Walaupun tidak setiap detik berada disebelah anaknya, tetapi orangtua selalu berusaha melakukan pendampingan saat anaknya menggunakan gadget baik ketika menonton animasi maupun bermain game di gadget.
3. Kemampuan berinteraksi anak saat menggunakan gadget, anak belum mampu berinteraksi dengan baik saat bermain gadget, seperti halnya ketika temannya mengajak dia berbicara dan orangtuanya memanggilnya anak tersebut cenderung tidak menjawab. Berbeda ketika anak tidak sedang bermain gadget anak mampu berinteraksi dengan baik. Perbedaan ini terlihat ketika anak bermain dengan temannya, dimana anak mudah akrab dan berbicara dengan temannya, sedangkan ketika bermain gadget anak lebih cenderung menyendiri, ketika dipanggil anak tidak menjawab dan lebih fokus terhadap gadgetnya.

4. Sikap kedisiplinan anak terhadap kemampuan sosial emosionalnya dari segi dapat mengatur waktu bermain gadgetnya dan waktu belajarnya 6 (60%) anak sudah berkembang dengan baik dan 4 (60%) anak lainnya sudah cukup berkembang.

5.2 Saran

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

1. Bagi Orangtua

Diharapkan orangtua lebih fokus dalam rangka mengoptimalkan penggunaan gadget pada anak usia dini, penting bagi orang tua untuk terus memantau, mengatur, dan memberikan pendampingan yang bijak. Hal ini melibatkan pemilihan konten yang sesuai, pengaturan durasi penggunaan gadget, dan memastikan bahwa anak-anak tetap terlibat dalam interaksi sosial yang sehat.

2. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya.

Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan sosial emosional anak.