

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan karakter anak usia 6-12 tahun pada Etnik Jawa di Desa Securai Selatan Kecamatan Babalan Kabupaten Langkat dapat disimpulkan bahwa:

1. Sekitar 60% anak Etnik Jawa di Desa Securai Selatan mendapatkan pengaruh negatif dari kemajuan teknologi yaitu penggunaan *gadget*. Pengaruh tersebut berkaitan dengan perilaku dan perkembangan karakter anak. Anak banyak menghabiskan waktu bermain *gadget* untuk kesenangannya sendiri, bukan untuk memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan. Tetapi kemauan orang tua dan guru penggunaan *gadget* hanya untuk kebutuhan pendidikan, sehingga adanya pembatasan waktu yang diberikan oleh orang tua. Karena adanya pembatasan tersebut membuat anak menjadi emosional dan mau melawan orang tua. Hal ini terjadi karena kepuasan (Id) anak tidak terpenuhi dan dibatasi oleh (Ego), sehingga munculnya pemberontakan dalam diri anak, seperti melawan orang tua (Super ego). Kemudian orang tua memberikan teguran dan ancaman verbal kepada anak agar anak merasa takut dan emosionalnya dapat terkendalikan. Anak menjadi malas dalam belajar karena fokus dan fikiran anak hanya tertuju kepada hal-hal yang menyenangkan yang terdapat didalam *gadget* yaitu seperti bermain game, menonton youtube dan bertiktok. Sehingga berpengaruh terhadap pola pikir anak dan menurunnya moralitas anak. Seperti

perilaku anak menjadi kurang sopan. Dalam hal berbicara anak akan menggunakan bahasa-bahasa terkini ketika membicarakan dirinya dan menyapa orang lain, seperti kata lo dan gue. Bahkan ketika ada yang bertanya, terkadang anak menjawab dengan kata “kamu nanya? Kamu bertanya-tanya?”. Ketika belajar pun anak menjadi tidak fokus dan teringat dengan hal-hal yang dilihatnya di *gadget*, seperti kecanduan dalam berjoget tiktok. Sehingga ketika sedang menulis dikelas mereka akan menggerak-gerakkan tangannya seperti sedang berjoget dan suka mengganggu temannya ketika lagi belajar. Anak menjadi kurang penurut dan suka menunda pekerjaan yang diberikan oleh orang tuanya.

2. Sekitar 40% anak Etnik Jawa di Desa Securai Selatan mendapatkan pengaruh positif dari penggunaan *gadget* ketika *gadget* digunakan secara baik dan bijak, yang berpengaruh terhadap perilaku dan perkembangan karakter anak yaitu berdasarkan pandangan Sigmund Freud yaitu adanya dorongan (Id) dalam diri anak untuk mendapatkan kesenangan langsung dari *gadget*, misalnya melalui bermain game dan menonton video. Namun, dorongan ini juga bisa menjadi motivasi awal bagi anak untuk belajar menggunakan *gadget* sebagai alat pendidikan, seperti aplikasi pembelajaran atau tutorial yang interaktif dan menyenangkan. Kemudian anak akan menyadari bahwasanya belajar dengan menonton video pembelajaran yang disertai dengan animasi akan lebih menyenangkan dan dapat membantunya memahami pembelajaran dengan lebih baik dan akan meningkatkan nilai ujian anak. Sehingga (Ego) anak memilih untuk menggunakan *gadget* secara terarah dan disiplin. Karena

ketekunan dan usaha yang dilakukan anak, membuat anak mendapatkan hasil seperti yang diinginkannya yaitu menjadi juara di kelas. Sehingga (Superego) anak mendapatkan apresiasi dengan dianggap sebagai anak yang berprestasi oleh guru dan orang tua.

5.2 Saran

Setelah melakukan penelitian mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan karakter anak Etnik Jawa usia 6-12 tahun, maka penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Adapun saran yang dapat penulis sampaikan pada penelitian ini ialah:

1. Diharapkan agar orang tua Etnik Jawa lebih tegas lagi kepada anaknya dan memiliki rasa tegaan terhadap anak agar semua keinginan dan kemauan anak tidak harus selalu terpenuhi. Lebih ketat dan mendalam lagi dalam melakukan pengawasan dan memberikan batasan waktu kepada anak ketika sedang bermain *gadget*. Orang tua Etnik Jawa harus lebih bijak lagi dalam menggunakan *gadget* agar dapat memantau aplikasi apa saja yang sudah dibuka dan digunakan oleh anak dalam *gadgetnya* secara rinci dan mendalam. Hal ini merupakan peranan penting dari orang tua agar anak dapat menggunakan *gadget* dengan bijak dan terhindar dari dampak negatif dari *gadget*.
2. Diharapkan agar kerabat dekat dari anak mau bekerja sama dengan orang tua dalam memantau anak ketika sedang bermain *gadget* dan menegurnya jika anak sudah menggunakan *gadget* dalam waktu yang cukup lama dan menggunakan *gadget* tidak untuk kebutuhan pendidikan.