

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Sitino II Kec.Sitinjo Kab.Dairi”, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. **Perilaku Anak Yang Sudah Menggunakan Gadget**

Menurut orang tua anak menjadi lebih pendiam dan individualis .Anak juga semakin susah untuk diajak mengobrol serta anak menjadi lebih emosian dan pemarah jika tidak diberikan gadget .Anak juga lebih banyak menghabiskan waktu nya di rumah daripada bermain di luar serta anak tidak bisa lepas dari gadget .

2. **Bentuk Bentuk Interaksi Anak Yang Sudah Menggunakan Gadget**

Anak yang menggunakan gadget bentuk interaksi nya seperti bekerja sama maupun persaingan sudah menurun .hal itu diakibatkan anak yang sudah terlalu biasa menyendiri sehingga anak menjadi menjadi canggung untuk berada di sekitar orang lain.

3. **Solusi Yang Diberikan Orang Tua**

Banyak orang tua yang berada di desa Sitinjo II sudah mengawasi anak mereka dengan sebaik mungkin tetapi anak selalu punya kesempatan mencuri gadget orang tua disaat orang tua mereka bekerja sehingga anak tetap bisa mengkses gadget di luar jam pemakaian

nya. Sehingga para orang tua harus lebih ekstra lagi dalam mengawasi serta mengontrol pemakaian gadget anak .

5.2 Saran

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

1. Bagi Orang Tua

Diharapkan orang tua lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak, terutama pemberian izin bermain gadget. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi dan penggunaan gadget oleh anak, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak terutama perkembangan sosialnya. Penggunaan gadget sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 6 tahun, karena saat usia tersebut anak lebih diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.

2. Bagi peneliti

Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini.