

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak usia 2–3 tahun, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Orang tua memiliki pemahaman yang cukup baik mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak usia 2–3 tahun. Pemahaman tersebut ditunjukkan melalui kemampuan orang tua menjelaskan bahwa *gadget* dapat memberikan manfaat sebagai media pembelajaran, seperti membantu menambah kosakata, mengenalkan berbagai pengetahuan baru, serta mendukung perkembangan kognitif apabila digunakan secara tepat. Di sisi lain, orang tua juga memahami adanya dampak negatif penggunaan *gadget*, seperti risiko ketergantungan, perilaku tantrum ketika *gadget* tidak diberikan, berkurangnya interaksi sosial, serta gangguan kesehatan mata akibat penggunaan yang berlebihan. Meskipun demikian, sebagian orang tua masih belum memahami secara spesifik rekomendasi durasi penggunaan *gadget* yang sesuai bagi anak usia 2–3 tahun.
2. Strategi pendampingan yang diterapkan orang tua dalam penggunaan *gadget* meliputi pembatasan durasi penggunaan, pendampingan dan pengawasan secara langsung, pemilihan konten yang sesuai dengan usia

anak, pemberian penjelasan mengenai dampak penggunaan *gadget*, serta pengalihan anak pada aktivitas bermain maupun kegiatan lain yang lebih bermanfaat. Strategi tersebut dilakukan sebagai upaya untuk memaksimalkan manfaat penggunaan *gadget* sekaligus meminimalkan dampak negatif yang dapat memengaruhi perkembangan anak.

3. Faktor penghambat pendampingan penggunaan gadget pada anak usia 2–3 tahun meliputi faktor internal dan eksternal. Faktor internal ditunjukkan oleh ketertarikan anak terhadap *gadget*, kebiasaan menggunakan *gadget*, serta munculnya perilaku tantrum atau keinginan yang kuat ketika penggunaan *gadget* dibatasi. Sementara itu, faktor eksternal meliputi pola pendampingan orang tua, keterbatasan waktu orang tua dalam melakukan pengawasan, pengaruh anggota keluarga maupun lingkungan sekitar, serta pemilihan konten dan aturan penggunaan *gadget* yang diterapkan di dalam keluarga. Berbagai faktor tersebut memengaruhi intensitas penggunaan *gadget* dan keberhasilan orang tua dalam menerapkan pendampingan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi orang tua

Orang tua diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mengenai terhadap dampak penggunaan gadget pada anak, anantara lain sebagai berikut:

- a) Orang tua diharapkan meningkatkan pemahaman mengenai dampak positif dan negatif penggunaan gadget pada anak usia 2–3 tahun agar dapat memberikan pendampingan yang tepat.
- b) Orang tua perlu mendampingi dan mengawasi anak saat menggunakan gadget, membatasi durasi penggunaan, serta memilih konten yang sesuai dengan usia anak.
- c) Orang tua diharapkan menerapkan aturan penggunaan gadget secara konsisten dan memberikan penjelasan sederhana kepada anak mengenai pentingnya membatasi penggunaan gadget.
- d) Orang tua disarankan mengajak anak melakukan aktivitas lain, seperti bermain bersama keluarga, bermain di luar rumah, atau menggunakan permainan edukatif, agar anak tidak bergantung pada gadget.

2. Bagi anak

Anak diharapkan tetap menggunakan gadget secara terbatas dan mendapatkan stimulasi yang cukup dari lingkungan sekitar, terutama melalui interaksi dengan orang tua, keluarga, dan teman sebaya.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, sehingga diharapkan peneliti berikutnya dapat mengembangkan penelitian dengan jumlah responden yang lebih banyak serta mengkaji lebih mendalam dampak

gadget pada aspek perkembangan tertentu, seperti bahasa, sosial, atau emosional.

4. Bagi masyarakat

Masyarakat diharapkan dapat lebih peduli terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini serta ikut menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak secara sehat dan optimal.