

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Dusun Saiyung Desa Trimandayan Kecamatan Teluk Keramat maka peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak bisa berdampak positif maupun negatif, untuk yang berdampak positif anak-anak menggunakan *gadget* untuk mengakses sumber belajar atau tugas yang diberikan oleh Bapak/Ibu guru di sekolah, tidak hanya itu anak-anak juga menjadi lebih kreatif, serta mahir berbahasa Indonesia. Adapun dampak negatif dalam penggunaan *gadget* ini, anak-anak menjadi kurang fokus dalam melakukan aktivitas lainnya, hal ini dikarenakan hampir 100% anak-anak yang menggunakan *gadget* pada saat makan, diajak bicara, bahkan pada saat berkumpul keluarga. Hal ini lah yang membuat menurunnya karakter anak untuk menghargai orang lain. Peran orang tua juga penting dalam menanggapi dampak penggunaan *gadget* karena sebagian besar orang tua kurang mengawasi anak-anak pada saat bermain *gadget*. Namun ada sebagian orang tua yang ikut serta dan selalu memperhatikan apa yang di tonton anak-anak atau game apa yang selalu dimainkan anak-anak. Dan penggunaan *gadget* ini cukup berdampak untuk anak-anak di Dusun Saiyung, biasanya anak-anak mengucapkan kata-kata yang kasar dan memanggil teman dengan sebutan hewan serta kurang menghargai orang yang lebih tua, contohnya apabila dipanggil oleh orang tuanya sendiri atau orang lain mereka sering mengabaikan dan acuh tak acuh terhadap orang tua apabila sedang bermain *gadget*. Begitu pula untuk pengaruh positif ada beberapa anak yang sudah bisa membuat kerajinan tangan atau mengerjakan tugas dari sekolah yang mereka lihat dari video tontonannya.

Dengan pendekatan spasial peneliti menganalisis penggunaan *gadget* dengan melihat lokasi setiap responden terhadap kekuatan jaringan internet dalam mengakses situs-situs yang di akses.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil kesimpulan dari pembahasan maka peneliti memberikan saran bagi orang tua diharapkan orang tua lebih selektif lagi dalam memberikan 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 karakter anak. Penggunaan *gadget* sebaiknya tidak diberikan secara bebas kepada anak, karena hal tersebut dapat memberikan dampak yang cukup besar. Bagi anak-anak untuk lebih menanamkan jiwa menghargai orang yang lebih tua atau orang lain, dan gunakanlah *gadget* sesuai kebutuhan dan bijaklah dalam menggunakan gadget, serta jangan terlalu mengikuti hal-hal yang sedang viral dalam internet. Bagi peneliti diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak dalam pembentukan karakter.