

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Dinamika psikologis penggunaan gawai pada anak SD dimulai ketika anak mulai mengenal gawai saat balita karena orangtua memberikan fasilitas gawai pada anak, sehingga penggunaan gawai pada anak semakin intensif, anak mulai penasaran dengan fitur di gawai sehingga tanpa sadar menggunakan gawai terlalu lama membuat mata menjadi merah, mudah emosi saat merasa terganggu saat menggunakan gawai menyebabkan perilaku yang kurang, tugas sekolah yang terbengkalai, konsentrasi berkurang saat pelajaran dan nilai akademik yang turun.

Peran serta orangtua sangatlah penting untuk memantau penggunaan gawai pada anak. Dalam penelitian ini orangtua tidak meluangkan waktu untuk mendampingi anak dengan berbagai alasan. Kedisiplinan waktu penggunaan gawai yang seharusnya diterapkan tidak dilakukan. Orangtua cenderung membebaskan anak menggunakan gawai tanpa memberikan aturan waktu antara belajar, melaksanakan kewajibannya dan penggunaan gawai. Hal ini semakin memicu anak untuk lebih leluasa menggunakannya. Sehingga menimbulkan dampak yang tidak diinginkan.

Pencegahan terhadap ketergantungan penggunaan gawai dapat dilakukan dengan :

1. Pendampingan dan pengawasan orangtua

2. Memberi aturan penggunaan gawai
3. Tidak menggunakan gawai sebelum melaksanakan kewajiban
4. Menempatkan fasilitas gawai di ruang keluarga yang terjangkau dari pengawasan orangtua
5. Bekerjasama dengan guru memantau penggunaan gawai

B. Saran

1. Informan

Bagi informan disarankan untuk mengurangi penggunaan gawai khususnya smartphone karena memberikan dampak yang kurang baik terhadap fisik, emosi, perilaku, pendidikan dan terbelenggalnya kewajiban.

2. Orangtua

Memberikan aturan yang tegas kepada anak untuk menggunakan gawai tidak lebih dari satu jam sehari, memberikan waktu yang jelas untuk belajar, membuat kesepakatan dengan anak jika tidak melaksanakan kewajibannya. Meluangkan waktu untuk mendampingi anak dan berkomunikasi dengan baik untuk menjalin kedekatan dengan anak.

3. Masyarakat

Menjadikan hasil penelitian ini sebagai contoh agar tidak sembarangan membebaskan anak menggunakan gawai tanpa aturan dan pendampingan orangtua

4. Peneliti selanjutnya

Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dengan adanya penelitian ini bisa dijadikan inspirasi untuk melakukan penelitian dan menggali lebih dalam data penelitian yang sesuai dengan judul tesis ini.