

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis maka, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis maka, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Munculnya Virus Covid 19 pada akhir bulan maret 2020 masyarakat tidak mengetahui jenis virus ini. Semenjak adanya virus ini sekolah di seluruh dunia diliburkan. Pemerintah memberi infomarsi bahwa sekolah dilaksanakan di rumah dengan cara during atau online. Untuk sementara sekolah dilaksanakan dirumah. Ketika ada infomarsi dari sekolah guru-guru memberikan infomarsi kepada orang tua jika ada tugas atau PR (pekerjaan rumah). Semenjak Pandemi Covid 19 ini setiap sekolah-sekolah akan diberikan jadwal shift atau jadwal sesuai dengan sekolah melalui *google meet*. Sejak Pandemi Virus Covid 19 dan PPKM anak-anak merasakan bosan dan jenuh dirumah karena anak-anak tidak bisa sekolah seperti biasa dan bermain bersama-sama. Karena virus ini sangat berbahaya bagi kesehatan manusia. Munculnya PPKM yang biasanya bisa bertemu dengan saudara yang jauh menjadi tidak bertemu. Mereka jika kangen atau rindu dengan saudara, teman dan sahabat hanya bisa komunikasi melalui gadget dengan menggunakan aplikasi *whatsaap*, *facebook*, *instagram* dan sebagainya.

2. Ketika anak – anak merasakan bosan dan di jenuh dirumah anak – anak mencari hiburan dengan bermain gadget. Di zaman sekarang anak – anak lebih tertarik dengan gadget daripada permainan tradisional karena gadget memiliki aplikasi – aplikasi yang enak untuk di lihat dan di mainkan seperti *youtube*, game dan sosial media. Anak-anak tidak mengetahui bahwa gadget memiliki dampak positif dan negatif. Dampak penggunaan gadget di masa pandemi Covid 19 dalam perkembangan komunikasi anak menjadi terganggu dan bahkan kurang berkomunikasi karena hanya melihat youtube menjadikan anak-anak malas untuk berbicara. Bentuk perubahan perilaku dan komunikasi anak di Perumahan Asana Mutiara Sorosutan, Umbulharjo, Yogyakarta menjadi kurang baik karena banyak konten di media sosial yang kurang sesuai dengan usia anak-anak. Bahaya dari gadget ini terutama pada kesehatan, mata dan perubahan perilaku anak kepada masyarakat atau teman-teman di sekitarnya.
3. Perkembangan pemikiran pada anak menjadi menurun karena pada masa pandemi Covid 19 ini pembelajaran saat ini kurang efektif. Karena yang biasanya anak-anak belajar menggunakan buku agar tugas sekolah anak bisa cepat selesai mereka mencari jawaban di *google* dengan menggunakan gadget. Perkembangan perilaku pada anak yang disebabkan karena keseringan bermain gadget sikap anak menjadi berubah drastis, lupa tugas dan kewajiban, mudah agresif, cuek, berani membantah, susah di atur. Pola hubungan anak dengan masyarakat atau teman-temannya. Karena terlalu sering main gadget dan jarang keluar ruma di masa pandemi anak – anak susah untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Untuk berkomunikasi dengan masyarakat atau

teman-teman di lingkungan perumahan hanya bisa bercanda melalui chatting dan sosial media. Perilaku anak-anak berubah drastis yang disebabkan melihat dan mendengarkan konten-konten orang dewasa seperti Film (Korean,horor) dan anime. Dampak negatif dari gadget komunikasi anak menjadi seperti bahasa orang dewasa yang seharusnya belum mereka ketahui tetapi anak – anak tetap mengikuti bahasa yang mereka lihat dan dengar di *youtube* dan sosial media. Perkembangan dalam dunia pendidikan.

5.2 Saran

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

1. Bagi orang tua perlu untuk mengawasi anak saat belajar, memberikan durasi untuk bermain gadget agar nantinya tidak mengganggu proses tumbuh kembang anak dalam berkomunikasi dan perkembangan sosialnya. Karena di masa pandemi Covid 19 dan PPKM agar anak – anak tidak merasakan bosan dan jenuh dan bisa semangat sekolah sebagai orang tua anak mengajak anak – anak liburan dirumah melihat alam, sejarah seperti candi, museum dan sebagainya. Jika anak ketika meminta kepada orang tua untuk meminjam gadget di ijinakan saja tetapi jangan terlalu keseringan meminjamkan gadget kepada anak karena memiliki banyak dampak negatif di gadget.
2. Pelajaran pada zaman sekarang sangat sulit untuk dipelajari orang tua pun sampai bingung mengajarkan anaknya untuk belajar dan sulit untuk

memberitahu jawaban pertanyaan pelajaran anak. Gadget salah satu alat untuk membantu mengajarkan dan menyelesaikan pekerjaan agar cepat selesai. Tetapi belum tentu anak – anak bisa memahami apa jawaban yang sudah anak kerjakan. Ketika anak – anak sudah mengenal gadget walaupun tidak terlalu memahami apa fungsi gadget itu sebagai orang tua menjelaskan kepada anak mana hal – hala yang di perbolehkan untuk di lihat dan didengarkan sesuai dengan usia anak – anak.

3. Untuk mengatasi anak yang menjadi agresif, komunikasi anak yang tidak sesuai dengan usia anak dan sikap anak. Sebagai orang tua menasehati anaknya kalau yang dilakukan anaknya salah. Memberitahukan mana hal – hal yang baik dan salah. Jika anak – anak susah di kasih tau dan anak pun berani membantah orang tua mengambil tindak tegas kepada anaknya agar anak bisa nurut dengan orang tuanya tetapi jangan di kasari agar anak – anak mengalami trauma yang sangat berat agar tidak di ingat oleh anak di masa yang akan datang.
4. Agar anak tidak keseringan main gadget atau kecanduan sebagai orang tua mengajak anak – anak untuk berkreasi seperti bermain menganyam dengan menggunakan kertas lipat dan menggunakan barang bekas, bermain permainan tradisional, melakukan peran cerita yang di sukai oleh anak. Agar perkembangan pemikiran semakin maju orang tua memberikan semangat kepada anak agar niat belajar dan bisa meraih cita – cita. Untuk mengatasi perkembangan perilaku anak tidak menjadi agresif, emosional, terutama komunikasi anak. Ketika orang tua di rumah sering – sering lah anak di ajak

bercanda jangan sering bermain gadget di depan anak agar anak tidak mengikuti apa yang sedang dilakukan oleh orang tuanya saat bermain gadget. Pola hubungan anak dengan masyarakat atau teman – temannya semakin erat atau akrab ijinkan anak – anak untuk bermain di luar rumah dengan teman – teman seusianya agar tidak susah untuk bersosialisasi.

5. Perkembangan dalam dunia pendidikan semakin maju gunakanlah gadget dengan baik dan jangan lupa buku juga di gunakan agar bisa menyeimbangkan jawaban antara sosial media dengan buku. Agar buku tidak terabaikan. Harapan orang tua dan anak di seluruh dunia pasti berharap agar pandemi Covid 19 ini segera berakhir dan bisa beraktivitas seperti biasa. Harus bisa memanfaatkan waktu sebaik mungkin dalam penggunaan gadget dan pengguna gadget harus bisa bijak dalam menghadapi kemajuan teknologi, jangan sampai para penggunanya menjadi ketergantungan dengan gadget dan sebaiknya tetap bersikap rasional dalam penggunaan gadget. Bagi peneliti diharapkan dapat memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar dampak penggunaan gadget dalam perkembangan komunikasi anak.