

BAB 6 : KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai “Gambaran Pemakaian *Gadget game* Terhadap Tumbuh Kembang Anak Usia 3-6 Tahun di TK Sarasah Indah Batu Kambing Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam Tahun 2019”, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pertumbuhan dan perkembangan anak dipengaruhi oleh berbagai factor seperti keturunan, lingkungan, stress pada masa kanak-kanak dan media massa seperti tv, *gadget*. Pemakaian *gadget* pada anak-anak harus dibatasi durasinya, orang tua melakukan pengawasan dalam pemakaian serta ,melakukan filter terhadap jenis tontonan yang dilihat anak.
2. Faktor yang mempengaruhi pemakaian *gadget game* pada anak dipengaruhi oleh pengetahuan orang tua yang kurang tentang bahaya *gadget* pada anak, perilaku orang tua yang selalu memakai *gadget* di dekat anak-anak akan mempengaruhi juga anak meniru perilaku tersebut, lingkungan sekitar tempat tinggal anak, dengan anggota keluarga yang selalu memakai *gadget*, sehingga munculnya keinginan anak untuk memiliki dan memakai *gadget*.
3. Peran orang tua belum maksimal dalam hal pembatasan durasi, pengawasan d saat pemakaian, serta filter terhadap konten yang ditonton anak.
4. Dampak pemakaian *gadget* pada anak belum begitu dipahami oleh orang tua, guru, tenaga kesehatan. Sehingga perlu diperhatikan dengan seksama karena

jika di pakai secara terus menerus dan berlebihan memberikan dampak yang buruk pada anak seperti dampak fisik, psikologis, sosial, dan kesehatan.

2.1 Saran

2.1.1 Bagi Sekolah

Diharapkan terjalinnya kerjasama antara sekolah, puskesmas untuk melakukan sosialisasi secara bersama dengan orang tua agar bisa memberikan materi penyuluhan tentang dampak pemakaian *gadget* terhadap tumbuh kembang anak, serta perlunya peran mereka dalam pengaturan durasi, pengawasan saat pemakaian, menyaring konten yang ditonton anak.

2.1.2 Bagi Puskesmas

Adanya tindak lanjut dari puskesmas terhadap pemeriksaan berkala yang dilakukan mengenai faktor risiko yang mungkin menjadi penyebab terhadap gangguan kesehatan pada anak seperti sosialisasi bahaya radiasi *gadget* bagi kesehatan, tidak hanya pada kesehatan mata anak, tapi juga akan berpengaruh pada psikologi dan social anak

2.1.3 Bagi Orang Tua

1. Diharapkan orang tua memberi contoh yang baik pada anak, dengan tidak memakai *gadget* saat bersama mereka dan senantiasa melibatkan anak dalam permainan yang menggunakan kreatifitas fisik, seperti mengambar, main petak umpuk, main kelereng, layang-layang, dan jenis permainan tradisional lainnya.
2. Diharapkan untuk orang tua berperan aktif dalam melakukan pembatasan durasi, pengawasan pada anak saat memakai *gadget* mereka. Melakukan penyaringan terhadap konten yang ditonton oleh anak

3. Orangtua sebaiknya mempertimbangkan dampak negatif yang diakibatkan oleh *gadget*, sebelum memutuskan untuk memberikan *gadget* dengan alasan mengikuti perkembangan zaman, karna mengingat dampaknya yang tidak baik terhadap perkembangan psikososial pada
4. anak yang menyebabkan mereka menjadi individual. Kemudian orangtua juga harus memikirkan apakah anak sudah mampu diberi tanggung jawab untuk memakai *gadget* dengan baik atau belum.
5. Orangtua yang memiliki anak yang mengalami kecanduan *gadget* khususnya *game* seharusnya lebih aktif untuk mengalihkan perhatian anak dari gadget dengan cara melibatkan anak dalam permainan yang memerlukan kreatifitas fisik, mengajak anak bermain diluar rumah, meningkatkan komunikasi dengan anak.

2.1.4 Bagi Nagari

Agar diadakanya sosialisasi pada masyarakat yang bekerjasama dengan Puskesmas penyuluhan tentang dampak gadget terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak usia 3-6 tahun.

2.1.5 Bagi Peneliti lain

Dalam penelitian ini, peneliti tidak mengkaji bagaimana cara orang tua melindungi anak dari konten negatif yang ada di dalam *gadget* serta cara pengawasan dan proteksi orang tua terhadap situs-situs yang dapat dilihat atau tidak di usia anak yang sangat kritis secara sengaja ataupun tidak sengaja. Serta dampaknya terhadap psikososial dan mental anak. Peneliti berharap peneliti selanjutnya dapat menggali kearah tersebut.