

AAR. Orang tua anak-anak tersebut mengetahui konten apa saja yang diakses oleh anaknya saat bermain *gadget*. Namun, belum membuat batasan konten apa saja yang boleh diakses oleh anak-anaknya. Akibatnya, anak MRDS, KP, dan APR sudah sering mengakses aplikasi *game online* yang para pemainnya senang mengucapkan kata-kata kasar.

Peran orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak selanjutnya adalah mengajarkan literasi digital dan keamanan internet bagi anak. Pengajaran literasi digital dan keamanan internet bagi anak dapat dicapai dengan komunikasi terbuka. Komunikasi terbuka antara orang tua dan anak merupakan pondasi penting dalam membimbing penggunaan *gadget*. Orang tua yang terbuka untuk berdiskusi tentang apa yang anak lihat atau mainkan di *gadget* akan lebih mudah memahami kebiasaan bermain *gadget* anak. Komunikasi juga menjadi hal yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai dan etika bermain *gadget* pada anak. Komunikasi terbuka tentang penggunaan *gadget* ditemui pada peran orang tua anak AAR, di mana orang tua dari anak AAR memberikan pemahaman kepada anaknya tentang bagaimana seharusnya *gadget* itu digunakan untuk anak seusianya. Penggunaan *gadget* pada anak sekolah seusia AAR seharusnya digunakan hanya untuk mencari informasi yang berkaitan dengan tugas sekolah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa bentuk penggunaan *gadget* pada anak di Dukuh Pesawahan RT 02/ RW 01 Ragatunjung Paguyangan lebih kepada hiburan, yaitu untuk bermain *game online* dan menonton *youtube*. Penggunaan *gadget* pada anak di Dukuh Pesawahan RT 02/ RW 01 Ragatunjung Paguyangan berdampak pada perilaku sosial mereka, baik perilaku sosial positif maupun perilaku sosial negatif. Perilaku sosial positif anak akibat penggunaan *gadget* di Dukuh Pesawahan RT 02/ RW 01 Ragatunjung Paguyangan, antara lain menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, melatih kreativitas, beradaptasi dengan zaman, dan berkembangnya imajinasi.

Adapun perilaku sosial negatif anak akibat penggunaan *gadget* di Dukuh Pesawahan RT 02/ RW 01 Ragatunjung Paguyangan, antara lain anak lebih memilih bermain *gadget* dibandingkan bermain dengan temannya, mementingkan diri sendiri, mudah putus asa dan bosan, emosi tidak stabil, impulsif, kontrol diri yang kurang, cenderung cepat bosan ketika ada orang yang menasihati, banyak mengeluh ketika banyak masalah, dan orang-orang di sekitarnya selalu dijadikan korban kemarahaninya. Maka dari itu, peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak di Dukuh Pesawahan RT 02/ RW 01 Ragatunjung Paguyangan sangat penting dalam mendukung perkembangan anak. Keterlibatan aktif orang tua juga sangat diperlukan

untuk memastikan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak positif sekaligus meminimalkan risiko negatif, seperti kecanduan *gadget*. Peran orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak di Dukuh Pesawahan RT 02/RW 01 Ragatunjung Paguyangan, meliputi menjadi *role model* yang baik dalam penggunaan *gadget*, memanfaatkan teknologi secara positif untuk mendukung pembelajaran dan kreativitas anak, serta mengajarkan literasi digital dan keamanan internet bagi anak.

B. Saran

Penggunaan *gadget* pada anak sangat membutuhkan kontrol dari orang tua, oleh karenanya diharapkan orang tua dapat mempertahankan peran mereka dalam memberikan contoh yang baik bagi anak saat menggunakan *gadget*, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam memilih konten edukatif, menentukan durasi penggunaan *gadget*, dan terlibat aktif dalam mengawasi anak-anak saat menggunakan *gadget*.