

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan setelah menganalisis data-data yang telah dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi dan wawancara dalam penelitian ini, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut :

5.1.1 Bentuk penggunaan *smartphone* pada anak usia dini ditemukan:

smartphone digunakan untuk bermain *game*, belajar mengetahui hal baru, menghilangkan kebosanan dengan menonton berbagai macam video, dan menghabiskan waktu luang melalui penggunaan aplikasi *youtube*, aplikasi *tiktok*, dan aplikasi *game*, dengan durasi serta intensitas penggunaannya yang rata-rata intensitas penggunaannya 1-6 jam perhari.

5.1.2 Dampak penggunaan *smartphone* pada perkembangan sosial anak usia dini

di Desa Wunduwatu Kecamatan Andoolo Kabupaten Konawe Selatan dikategorikan pada dua dampak yaitu dampak positif dan dampak negatif antara lain: dampak positifnya anak menonton video pembelajaran yang berkaitan dengan tugas sekolah menggunakan *smartphone*, anak menghormati dan mendengarkan orang lain yang sedang berbicara meskipun bermain *smartphone*, anak mau menolong ketika orang lain membutuhkan bantuan meski sedang bermain *smartphone*, sedangkan pada dampak negatif anak menangis jika tidak bermain *smartphone*, anak kesal dan menangis ketika kalah bermain *game* dan menunjukkan ekspresi marah dan tantrum, anak uring-uringan saat tidak di beri *smartphone* atau di paksa

berhenti bermain *smartphone*, dan anak terlihat gelisah saat tidak bermain *smartphone*. Penggunaan *smartphone* juga berdampak pada sosial anak dengan lingkungan sekelilingnya diantaranya: anak malas bergaul dan bermain diluar rumah bersama teman, tidak tertarik dengan aktivitas diluar rumah, malu bergaul, dan lebih suka menyendiri.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dihasilkan melalui penelitian ini, maka penulis memberikan beberapa saran sekaligus sebagai pertimbangan dari beberapa hal yang perlu menjadi catatan terkait dengan dampak penggunaan *smartphone* pada perkembangan sosial anak usia dini, yakni:

- 5.2.1. Diharapkan orang tua lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak, terutama pemberian izin bermain *smartphone*. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam memberikan batasan durasi dan penggunaan *smartphone* oleh anak, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak terutama perkembangan sosialnya. Penggunaan *smartphone* sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 6 tahun, karena saat usia tersebut anak lebih diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.
- 5.2.2. Diharapkan guru PAUD dapat memberikan stimulus dalam bentuk kegiatan sosial pada seluruh siswa untuk perkembangan psikososial anak usia pra sekolah (3-6 tahun). Guru sebaiknya terus memperhatikan dan mengidentifikasi perkembangan sosial anak serta perubahan yang terjadi

pada perkembangan sosial anak ketika anak berada dilingkungan pengawasan guru di sekolah.

5.2.3. Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar dampak penggunaan *smartphone* pada perkembangan sosial anak usia dini.

