

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Melalui penelitian yang dilaksanakan penulis di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak, tentang Peran Orang Tua dalam Menanggulangi Sikap Kecanduan Anak Pada *Gadget*. Maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* pada anak di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak rentan usia 7-11 tahun. Anak-anak menggunakan *gadget* dengan durasi 4-5 jam/hari dan digunakan untuk mengikuti Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) serta bermain game. Terdapat juga anak menggunakan *gadget* hanya untuk mengikuti Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) saja dengan pengawasan orang tua.
2. Peran orang tua dalam menanggulangi sikap kecanduan anak pengguna *gadget* di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak antara lain (1) peran menasehati, (2) peran melarang, (3) peran mengawasi, (4) peran antisipatif serta memberikan arahan pada anak.
3. Faktor penghambat bagi orang tua dalam menanggulangi sikap kecanduan anak pengguna *gadget* di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak antara lain (1) kebiasaan anak bermain *gadget*, (2) pemberian *gadget* pada anak yang masih belia, (3) kurangnya pendidikan dan kesadaran orang tua, dan (4) lingkungan sekitar anak yang sebagian besar telah menggunakan *gadget*. Sedangkan faktor pendukungnya antara lain (1) adanya kesadaran orang tua mengenai dampak yang ditimbulkan akibat keseringan bermain *gadget* serta (2) tertanamnya kebiasaan-kebiasaan baik sejak dini pada anak.

B. Saran

Dari penelitian yang dilaksanakan di Desa Karangrejo Kecamatan Bonang Kabupaten Demak, penulis ingin memberikan masukan agar dapat meningkatkan serta memberikan dampak positif, sebagai berikut:

1. Diharapkan orang tua membatasi pemberian bermain *gadget* dalam frekuensi jarang atau tidak melebihi durasi yang sudah disepakati orang tua yaitu 2 jam/hari.

2. Menerapkan pola asuh yang positif kepada anak, agar anak senantiasa melakukan hal-hal yang baik sejak dini, sehingga tidak sering menggunakan *gadget*.
3. Orang tua sebaiknya dapat mengontrol penggunaan *gadget* pada anak dan mendampingi anak ketika sedang bermain *gadget*, agar tidak berdampak negatif pada anak.
4. Ketika sedang bersama dengan anak diharapkan para orang tua tidak terlalu sering bermain *gadget*, dan ajak anak untuk bermain permainan lainnya.

C. Penutup

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, berkat Rahmat, Taufik serta Hidayah dan Inayah-Nya. Penulis bisa merampungkan sebuah karya ini meskipun masih banyak kekurangannya. Shalawat dan salam semoga terus tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad Rasulullah SAW. Penulis mengucapkan banyak terima kasih untuk seluruh pihak yang memberikan semangat dan dorongan serta arahan terhadap penulisan skripsi ini.

Penulis mengharapkan saran dan kritik dari para pembaca, karena hal itu adalah sebagai acuan untuk berkarya dengan lebih baik di masa mendatang. Penulis juga berharap skripsi ini bisa bermanfaat untuk pribadi penulis serta para pembaca.