

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengamatan dan pembahasan dari dua kasus yaitu pada kasus pertama dan kedua seperti yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tingkat kecemasan orangtua terhadap dampak gadget pada anak usia prasekolah berbeda-beda. Hal ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dimiliki responden meliputi usia, pekerjaan, pendidikan, perannya sebagai orangtua serta sikap yang diberikan orangtua mengenai gadget membuat kecemasan menjadi berbeda antara orangtua yang satu dengan orangtua yang lain.
2. Pada subjek 1 mengalami tingkat kecemasan sedang yang disebabkan karena subjek 1 merasakan banyak perubahan yang terjadi pada anaknya seperti : anak mudah marah, menangis, malas dan membantah, serta anak sering asik sendiri dan mengganggu temannya pada saat disekolahkan. Selain itu subjek 1 takut akan kesehatan mata anaknya yang terlalu lama bermain *gadget* sampai larut malam hingga kebutuhan tidurnya juga terganggu dan takut akan perkembangan proses membaca anaknya, dikarenakan anaknya tertinggal jauh dengan teman-temannya di sekolahan. Setelah dilakukan observasi selama 2 kali pertemuan dalam waktu yang berbeda, kecemasan yang dialami subjek 1

masih menunjukkan ciri-ciri kecemasan sedang. Ketidakhadanya perubahan ini dapat dipengaruhi karena anak yang kurang mendapatkan pengawasan secara

maksimal oleh orangtuanya, orangtua yang terlalu sibuk dengan pekerjaan sehingga perannya digantikan oleh *gadget*. Hal ini membuat sang anak juga tidak mengalami perubahan tentang masalahnya terhadap *gadget*. Sehingga kecemasan sedang masih dirasakan pada subjek 1.

3. Pada subjek 2 mengalami tingkat kecemasan ringan yang disebabkan karena subjek 2 merasa khawatir setiap melihat anaknya terus-terusan bermain *gadget*, yang paling dicemaskan oleh subjek 2 adalah kesehatan mata dan proses belajar anaknya, anak selalu ingin melihat handphone dengan kecerahan diatas 50% dan anak subjek 2 termasuk anak yang pintar disekolahnya maka subjek 2 merasa takut anak tidak bisa mempertahankan prestasinya selama disekolahan karena terus-terusan bermain gadget. Setelah dilakukan observasi selama 2 kali pertemuan dalam waktu yang berbeda, kecemasan yang dialami subjek 2 masih menunjukkan ciri-ciri kecemasan ringan. Ketidakhadanya perubahan ini dapat dipengaruhi oleh kondisi anak yang masih susah meninggalkan kebiasaan lamanya, yaitu sejak ditinggal orangtuanya bekerja selama 1 tahun, anak ditiptkan kepada neneknya. Melihat anak yang selalu menangis merindukan orangtuanya sang nenekpun terbiasa memberikan sebuah tontonan kartun dari YouTube melalui handphone yang diberikan Ny.M agar anak tidak menangis.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Orangtua

1.2.1.1 Subjek 1

Disarankan untuk lebih mengontrol dan ikut mengawasi anak bermain *gadget* serta ikut berinteraksi saat anak bermain *gadget* dengan memberikan penjelasan yang baik dan tepat. Intensif dalam mendampingi anak bermain *gadget*.

1.2.1.2 Subjek 2

Disarankan untuk tetap mempertahankan sikap yang telah dilakukan serta selalu membangun koping yang positif tentang anak.

5.2.2 Bagi Pelayanan Kesehatan

Dapat dilakukan program pemberian edukasi kepada orangtua untuk mengatasi masalah dampak *gadget* pada perkembangan anak usia prasekolah serta dapat dilakukan pendidikan bagi orangtua dalam memberikan pola asuh dan sikap yang baik untuk menyikapi masalah *gadget* saat ini.

5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan untuk melanjutkan meneliti tentang cara mengontrol atau menurunkan kecemasan orangtua terhadap dampak *gadget* pada perkembangan anaknya sehingga diharapkan tidak terjadi kecemasan.