

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Kecanduan *gadget* pada anak memang menjadi masalah yang cukup kompleks bagi orang tua dan guru. Rata-rata anak bermain *gadget* dalam sehari adalah 3 sampai 4 jam dan minimal dalam sehari pasti terdapat waktu untuk menggunakan *gadget*. Lamanya anak bermain *gadget* dalam sehari menjadi faktor penting seberapa buruk pengaruh *gadget* terhadap anak. Hal ini terkait dengan apa yang mereka tonton dan mereka camkan di pikiran mereka. Berdasarkan penelitian di lapangan terkait dengan kecanduan *gadget* yang sudah dijabarkan pada hasil analisa di BAB IV, didapatkan kesimpulan terkait dengan konsep literasi media sebagai berikut:

1. Aspek literasi teknologi anak-anak yang berada di MI Muhammadiyah Program Khusus Blimbing sangat mengoptimalkan penggunaan *gadget*, contohnya dengan memanfaatkan *gadget* sebagai media belajar, baik melalui aplikasi belajar ataupun hanya lewat *google* untuk mencari tahu apa yang mereka tidak tahu. Anak-anak di MI ini juga sering menggunakan *gadget* untuk berkomunikasi dengan keluarga atau teman dekat, misalnya menggunakan telepon atau *video call*. Berbeda dengan SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta, anak-anak lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game online* dan menonton *YouTube*. Beberapa anak memang sudah ada yang mencari

informasi dari *google*, namun hanya beberapa anak saja, tidak banyak, karena anak-anak di SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta cenderung kurang memaksimalkan fungsi *gadget*.

2. Aspek literasi informasi kemampuan anak-anak di SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta dan MI Muhammadiyah Program Khusus Blimbing mendapatkan informasi terkait *gadget* rata-rata mereka dapatkan dari lingkungan keluarga, bagaimana mereka melihat orang tua mereka menggunakan *gadget*, serta memberikan edukasi literasi *new media* pada anaknya. Selain dari keluarga, faktor lingkup pertemanan juga cukup mempengaruhi. Anak-anak yang kecanduan *gadget* lebih banyak menyaring apa yang teman-teman mereka lakukan, yang dapat mereka tiru.
3. Aspek kreativitas media dari beberapa anak di SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta menjadi kreatif dalam membuat sebuah karya hanya dengan menonton tutorial di *YouTube*, contohnya ada anak yang dapat membuat kerajinan malam dibentuk sedemikian rupa menjadi beberapa sajian makanan seperti bakso dan mie ayam.
4. Aspek tanggung jawab dan kompetensi sosial guru-guru dari SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta dan MI Muhammadiyah Program Khusus Blimbing sudah banyak menjelaskan tentang konsekuensi-konsekuensi terkait tayangan di *YouTube*. Mana yang dapat diambil sisi positifnya dan mana yang berdampak negatif bagi anak. Contohnya di SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta

terdapat beberapa anak yang menonton tayangan *prank* di *YouTube*, yang kemudian mereka praktekan kepada salah satu teman di sekolah dan membuat anak itu menangis dan melapor pada orang tuanya. Dalam hal ini peran guru Bimbingan Konseling sangat penting sebagai mediator, karena dampak tersebut akan mempengaruhi psikologis anak.

Pendidikan literasi *new media* yang terdapat di SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta tidak berjalan cukup baik, karena di SD ini sudah terjadi kasus yang berkaitan dengan dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak-anak. Sedangkan penerapan literasi *new media* cukup berpengaruh terhadap peningkatan pembelajaran siswa di MI Muhammadiyah Program Khusus Blimbing, hal ini terbukti dari hasil wawancara pada siswa MI yang lebih menjadikan *gadget* sebagai media belajar. Yang berarti pendidikan literasi *new media* dari sekolah sudah cukup baik diterima oleh siswa siswinya.

Penggunaan *gadget* oleh anak-anak di SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta dan MI Muhammadiyah Program Khusus Blimbing masih mempengaruhi perilaku anak. Banyaknya aplikasi seperti *game online* dan *YouTube* menjadi daya tarik yang kuat bagi anak sehingga membuat anak secara tidak sadar akan penyakit kecanduan *gadget*. Kondisi ini tentunya sangat berpengaruh terhadap proses belajar anak. *Gadget* juga berpengaruh pada perilaku sosial pada anak yang cenderung menuju ke arah yang kurang baik jika dilihat dari segi sosial.

Di MI Muhammadiyah Program Khusus Blimbing, kecanduan *gadget* pada anak membuat anak menjadi lebih kreatif menggunakan *gadget*, contohnya dengan mendownload aplikasi-aplikasi untuk menunjang pembelajaran, serta menggunakan *google* sebagai tempat untuk mencari tahu tentang mata pelajaran yang mereka pelajari saat di sekolah. Sedangkan di SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta, belum banyak anak yang memiliki *gadget* sendiri, namun penggunaan *gadgetnya* sudah sangat intens. Bahkan banyak anak yang mempraktekkan tontonan di *YouTube* yang tidak semestinya dipraktekkan ke anak-anak. Identifikasi kecanduan *gadget* banyak terjadi di kecamatan ini.

B. SARAN

1. Dibutuhkan sosialisai pengetahuan mengenai penggunaan *gadget* dan internet yang baik dan benar, baik dari orang tua di rumah maupun dari guru di sekolah.
2. Penggunaan teknologi seperti *gadget* secara optimal akan memberikan manfaat yang positif bagi anak. Manfaat yang diperoleh dari penggunaan *gadget* adalah dapat menambah pengetahuan mengenai mata pelajaran yang ada di sekolah melalui referensi atau sumber lain yang ada di internet.
3. Orang tua harus bisa mengendalikan anak dalam penggunaan *gadget*, baik waktu maupun konten yang diberikan. Jangan sampai anak lupa waktu hingga melupakan kehidupan sosialnya. Orang tua juga harus mengontrol penggunaan *gadget* pada anak supaya anak dapat menggunakan *gadget*

sesuai dengan porsinya, dan supaya anak dapat bijak dalam menggunakannya.