

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil dan analisis data penelitian yang telah dilakukan tentang gambaran hubungan durasi bermain gadget dengan perkembangan sosial anak pra sekolah (4-6 tahun) di TK Islam Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang, maka dapat disimpulkan hal hal sebagai berikut :

- 5.1.1 Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa responden sebanyak 35 anak prasekolah usia 4-6 tahun di TK Islam Restu Mulyorejo Kota Malang. Durasi bermain gadget anak sebagian besar dengan rentan waktu < 30 menit dalam sehari yaitu sebanyak 9 anak (25,7 %) dan sebagian kecil anak bermain gadget dengan rentan waktu > 180 menit dalam sehari yaitu sebanyak 1 anak (2,9 %).
- 5.1.2 Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 35 responden sebagian besar memiliki perkembangan sosial dengan kategori sedang yaitu sebanyak 27 anak (77,1 %) dan anak dengan perkembangan sosial dengan kategori rendah sebanyak 4 anak (11,4 %) serta anak dengan perkembangan sosial tinggi sebanyak 4 anak (11,4 %).
- 5.1.3 Berdasarkan analisis data tentang gambaran hubungan durasi bermain gadget dengan perkembangan sosial anak pra sekolah (4-6 tahun) di TK Islam Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang. Berdasarkan uji statistik *spearman rank* dengan menggunakan SPSS didapatkan nilai signifikan p

$value = 0,000$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak artinya ada hubungan antara durasi bermain gadget terhadap perkembangan sosial pada anak pra sekolah (4-6) tahun di TK Islam Restu Ibu Mulyorejo Kota Malang. Selain itu, didapatkan nilai koefisien korelasi = $-0,611$ yang artinya hubungan antara durasi bermain gadget dengan perkembangan sosial anak adalah korelasi kuat.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat terdapat saran sebagai berikut :

a. Bagi Orangtua

Bagi orangtua yang mempunyai anak dengan durasi bermain gadget lebih dari 1 jam dalam seharinya serta mempunyai anak dengan perkembangan sosial dengan kategori rendah diharapkan dapat membantu anak dalam proses perkembangannya dengan menerapkan batasan dalam penggunaan gadget anak usia dini dengan pedoman atau rekomendasi yang sesuai dengan usia anak sehingga akan membantu perkembangan khususnya perkembangan sosial anak sehingga menjadi lebih optimal.

b. Bagi Masyarakat

Masyarakat diharapkan dapat memahami dan tidak menganggap sepele bahwa dengan penerapan pembatasan penggunaan gadget anak yang sesuai pedoman atau rekomendasi yang disarankan akan membantu

proses perkembangan sosial sang anak. Masyarakat dapat menerapkan jadwal dan lama waktu bermain gadget anak yang tepat sesuai usia anak atau yang telah direkomendasikan.

c. Bagi Tenaga Kesehatan

Diharapkan mampu memberikan informasi pada seluruh lapisan masyarakat akan pentingnya penerapan batasan durasi bermain gadget anak usia dini yang sesuai dengan rekomendasi, karena durasi bermain gadget anak yang tidak ideal atau tidak sesuai dapat mengganggu tahapan perkembangan anak khususnya pada aspek perkembangan sosial anak.

5.3 Rekomendasi

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya atau dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan faktor lain yang mempengaruhi perkembangan sosial anak seperti faktor keluarga, kematangan, status sosial ekonomi, pendidikan, kapasitas mental (emosional dan intelegensi) dan lain-lain serta menggunakan metode penelitian yang lebih baik dan akurat.