

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **V.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dengan responden berjumlah 68 responden terkait “Hubungan Pola Asuh Orang Tua dan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah di TKIT Raflesia” dapat diambil Kesimpulan yaitu:

- a. Responden penelitian ini adalah orang tua murid TKIT Raflesia dengan rentang usia 24-46 tahun. Seluruh responden berjenis kelamin perempuan. Pendidikan terakhir responden mayoritas adalah Diploma/Perguruan Tinggi. Responden mayoritas tidak bekerja dan berpenghasilan di bawah UMR Kota Depok.
- b. Rentang usia anak responden adalah 4-6 tahun, dan sebagian besar anak berjenis kelamin perempuan.
- c. Gambaran pola asuh orang tua di TKIT Raflesia didapatkan pola asuh orang tua yang diterapkan kepada anaknya mayoritas menggunakan pola asuh demokratis.
- d. Gambaran penggunaan gadget pada anak di TKIT Raflesia didapatkan sebagian besar anak menggunakan gadget kategori rendah.
- e. Gambaran perkembangan sosial-emosional anak didapatkan sebagian besar anak responden memiliki perkembangan sosial-emosional yang baik.
- f. Hasil dari nilai *p value* menunjukkan terdapat hubungan antara pola asuh orang tua dengan perkembangan sosial-emosional anak. Hubungan ini cukup kuat dan positif antara pola asuh orang tua dengan perkembangan sosial-emosional anak. Korelasi positif menunjukkan bahwa pola asuh orang tua yang diterapkan baik maka memberikan dampak yang baik untuk perkembangan sosial-emosional anak.
- g. Hasil dari nilai *p value* menunjukkan terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial-emosional anak.

Hubungan ini cukup kuat dan positif antara penggunaan gadget dengan perkembangan sosial-emosional anak. Kaitan positif menandakan bahwa perkembangan sosial-emosional anak akan meningkat seiring dengan berkurangnya intensitas penggunaan gadget

## **V.2 Saran**

### **a. Bagi Anak**

Diharapkan anak ingin mengubah perilaku menjadi lebih baik dan anak lebih ingin memahami tentang bahaya penggunaan gadget yang berlebihan terhadap perkembangan sosial-emosional nya.

### **b. Bagi Orang Tua**

Orang tua diharapkan untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang pola pengasuhan dan perhatian yang tepat, termasuk menyadari dampak negatif dari membiarkan anak bermain gadget dalam waktu yang lama. Selain itu, lebih waspada jika menemukan perkembangan sosial-emosional anak prasekolah yang tidak sesuai.

### **c. Bagi Keluarga**

Diharapkan keluarga dapat ikut serta membantu orang tua anak prasekolah dalam mengawasi dan membatasi waktu penggunaan gadget pada anak. Selain itu, keluarga diharapkan untuk meningkatkan perkembangan sosial-emosional yang sesuai untuk anak prasekolah.

### **d. Bagi Sekolah**

Pihak sekolah ataupun guru diharapkan dapat mengadakan kelompok diskusi untuk orang tua agar mereka dapat berbagi pengalaman dan mendapatkan dukungan dari sesama orang tua. Selain itu, dapat sering mengadakan kegiatan interaktif yang melibatkan orang tua dalam kegiatan bersama anak, seperti membuat kerajinan tangan atau bermain peran.

**e. Bagi Pelayanan Kesehatan**

Pelayanan kesehatan diharapkan dapat lebih sering memberikan pelatihan kepada orang tua, pendidik, dan masyarakat umum mengenai praktik pengasuhan anak yang benar dan dampak penggunaan teknologi terhadap perkembangan sosial emosional anak prasekolah. Selain itu, layanan kesehatan dapat menawarkan kegiatan konseling kepada orang tua yang khawatir dengan penggunaan teknologi oleh anak-anak mereka atau yang memiliki anak yang tidak berkembang secara sehat secara sosial dan emosional.

**f. Bagi Peneliti**

Bagi peneliti diharapkan dapat memberikan pengetahuan ke keluarga ataupun lingkungan sekitar terkait perkembangan sosial-emosional anak prasekolah, penerapan pola asuh yang tepat, dan dampak penggunaan gadget.

**g. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memasukkan lebih banyak sifat atau faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial-emosional anak-anak prasekolah, seperti lingkungan keluarga dan sekolah atau jenis konten yang mereka konsumsi.