

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai hubungan tingkat kecanduan *gadget* dengan perilaku *tantrum* pada anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Widya Santhi Buana Kecamatan Denpasar Barat, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Lebih dari separuh anak tidak mengalami perilaku *tantrum* yaitu sebanyak 24 anak (53,3%), sedangkan sebanyak 11 anak (24,4%) mengalami *tantrum* ringan, dan sebanyak 10 anak (22,2%) mengalami *tantrum* berat. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar anak tidak mengalami *tantrum*, masih terdapat proporsi anak yang cukup signifikan yang menunjukkan perilaku *tantrum* pada tingkat tertentu.
2. Hampir setengah anak berada pada tingkat kecanduan *gadget* sedang yaitu sebanyak 22 anak (48,9%), sebanyak 13 anak (28,9%) berada pada kategori kecanduan rendah, dan sebanyak 10 anak (22,2%) berada pada kategori kecanduan tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada anak usia dini sudah mulai mengarah pada tingkat penggunaan yang perlu mendapatkan perhatian.
3. Adanya hubungan yang bermakna antara tingkat kecanduan *gadget* dengan perilaku *tantrum* pada anak usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Widya Santhi Buana Kecamatan Denpasar Barat dengan nilai $p\text{-value} < 0,001$ ($p < 0,05$) dan nilai koefisien korelasi sebesar 0,641 yang menunjukkan hubungan kuat dengan arah positif, sehingga dapat diartikan bahwa semakin tinggi

tingkat kecanduan *gadget*, maka semakin tinggi pula kecenderungan munculnya perilaku *tantrum* pada anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi institusi pendidikan

Institusi pendidikan diharapkan dapat memberikan edukasi kepada orang tua terkait penggunaan *gadget* yang sesuai dengan usia anak, misalnya melalui kegiatan pertemuan wali murid atau penyuluhan. Selain itu, institusi pendidikan dapat mendorong pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan interaksi sosial anak untuk mendukung perkembangan emosional yang optimal.

2. Bagi orang tua

Orang tua disarankan untuk mulai menerapkan pembatasan penggunaan *gadget* pada anak secara konsisten, misalnya dengan menetapkan durasi penggunaan harian serta mendampingi anak saat menggunakan *gadget*. Selain itu, orang tua dapat mengarahkan anak pada aktivitas lain seperti bermain bersama teman, membaca, atau kegiatan fisik agar anak tidak terlalu bergantung pada *gadget* sebagai hiburan maupun penenang emosi.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian dengan jumlah responden yang lebih banyak serta melakukan pengumpulan data secara langsung atau tatap muka dengan responden agar informasi yang diperoleh menjadi lebih jelas.