

BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1. KESIMPULAN

Berikut ini adalah kesimpulan dari penelitian **Hubungan Pola Bermain Gadget dengan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Anak Prasekolah (Usia 5-6 Tahun) di TK Brawijaya Smart School Malang.**

1. Ada hubungan yang kuat dan searah antara pola bermain *gadget* dengan kemampuan berpikir kreatif pada anak prasekolah (usia 5-6 tahun).
2. Pola bermain *gadget* pada anak prasekolah rata-rata sesuai dengan yang disarankan yaitu setiap hari sebanyak satu kali dengan durasi kurang dari sampai dengan satu jam dengan menggunakan *gadget* untuk bermain *games* serta didampingi oleh orang lain.
3. Kemampuan berpikir kreatif pada anak prasekolah rata-rata sedang.

7.2. SARAN

1. Saran untuk penelitian mendatang antara lain.
 - Saat melakukan penilaian kreativitas poin kelengkapan dan kedalaman kreativitas dapat meminta pendapat orang lain sehingga dapat memaksimalkan penilaian.
 - Menambah variabel yaitu kemampuan berpikir kreatif verbal dan visual.
2. Saran untuk institusi sebaiknya di sekolah anak diberikan mata pelajaran menggunakan *gadget* atau teknologi lain seperti komputer

untuk membantu memaksimalkan perkembangan kemampuan berpikir kreatif anak.

3. Saran untuk orang tua sebaiknya anak selalu diawasi dan didampingi saat menggunakan *gadget* sehingga aplikasi yang digunakan, serta durasi dan frekuensi penggunaannya sesuai dan dapat membantu memaksimalkan perkembangan kemampuan berpikir kreatif anak.

