

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang “Pengaruh Bermain Peran Terhadap Interaksi Sosial Pada Anak Pengguna *Gadget* di SD Negeri 3 Klaten” dapat disimpulkan bahwa :

1. Karakteristik responden berdasarkan umur anak diperoleh hasil rata-rata umur responden adalah $8,70 \pm 0,483$ tahun. Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin yaitu sebagian besar berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 9 responden (90%). Pekerjaan orangtua responden pada penelitian sebagian besar adalah pekerja swasta sebanyak 8 orang (80%).
2. Nilai rata-rata interaksi sosial sebelum diberikan bermain peran (*pre test*) yaitu $42,210 \pm 6,7464$.
3. Nilai rata-rata interaksi sosial setelah diberikan bermain peran (*pre test*) yaitu $65,050 \pm 6,1713$.
4. Ada pengaruh bermain peran terhadap interaksi sosial pada anak pengguna *gadget*, *p-value* 0,043 (*p-value* < 0,05).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti mengajukan beberapa saran, yaitu :

1. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan dan pengetahuan bagi masyarakat khususnya orangtua mengerti dan dapat mengawasi anaknya dalam penggunaan *gadget*, orangtua juga diharapkan dapat membuat kesepakatan dengan anak kapan anak boleh menggunakan *gadget* serta orangtua diharapkan lebih mengenalkan anak untuk berkomunikasi dan melakukan kontak sosial langsung terhadap kehidupan dilingkungan sekitarnya.

2. Bagi Perawat

Berdasarkan hasil penelitian diharapkan perawat memberikan penyuluhan ataupun sosialisasi kepada masyarakat tentang penggunaan *gadget* yang baik untuk mengoptimalkan interaksi sosial pada anak. Perawat juga dapat memberikan intervensi keperawatan yang sesuai dengan tugas perkembangan psikososial anak usia sekolah.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan pengertian tentang pentingnya belajar dan melakukan kegiatan positif baik dalam lingkungan sekolah maupun diluar, dapat memberikan kegiatan yang mampu menstimulasi perkembangan sosial misalnya dengan permainan atau permainan yang melibatkan kerja sama dan memberikan edukasi tentang dampak penggunaan *gadget*, sehingga anak dapat melakukan kegiatan positif dan dapat bersosialisasi dengan lingkungan dan tidak menggunakan *gadget* secara berlebihan yang dapat mengurangi tingkat sosialisasi anak.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dan menjadikan penelitian ini sebagai bahan atau referensi untuk melakukan penelitian yang sama dengan variabel terikat yang berbeda dan dalam lingkup masalah yang berbeda, dengan menganalisis interaksi sosial berdasarkan tiap item kuesioner.