

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini diuraikan tentang simpulan dan hasil dan pembahasan telah dilakukan untuk menjawab pernyataan dan saran-saran yang sesuai dengan simpulan yang diambil, sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan dan saran sebagai berikut :

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di Sekolah SMP Yayasan Pandaan, maka peneliti mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Lama penggunaan *gadget* sebagian besar remaja menggunkannya lebih dari 2 jam
2. Pola interaksi sosial sebagian besar remaja mengalami gangguan interaksi sosial cukup
3. Ada Pengaruh antara lama penggunaan *gadget* terhadap pola interaksi sosial pada remaja di SMP Yayasan Pandaan.

6.2 Saran

1. Bagi remaja

Dengan adanya hasil penelitin ini diharapkan agar para remaja dapat mengurangi penggunaan gadgetnya dan meningkatkan sosialisasi dengan lingkungan sehingga bisa mengurangi pola interaksi sosial yang terganggu misal lebih berdiskusi, berkumpul dengan teman sebaya.

2. Bagi sekolah

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan agar sekolah mampu mengurangi penggunaan *gadget* pada siswa agar tidak terjadi misal dalam bentuk peraturan sekolah.

3. Bagi Profesi Keperawatan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam meningkatkan peran perawat dalam pelayanan keperawatan di komunitas terutama dalam mengatasi dan memperhatikan masalah gangguan interaksi sosial pada remaja yang menggunakan *gadget*.

4. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam meningkatkan pengawasan orang tua kepada anak agar lebih berhati-hati dalam memberikan atau menggunakan *gadget* untuk anak.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat di gunakan sebagai acuan bagi peneliti yang lain untuk melakukan penelitian selanjutnya lebih meneliti tentang faktor-faktor yang dapat mempengaruhi interaksi sosial.

- 1) Lokasi penggunaan *gadget* yang belum di teliti oleh peneliti
- 2) Jenis game online yang belum di teliti misalnya game Ragnarok, RPG, Clash Of Clan, Let's Get Rich, Counter Strike.