

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Pada An. E didapatkan adanya masalah interaksi sosial dalam hal menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar, khususnya dengan orang baru. An. E sulit untuk cepat akrab dan berbaur dengan orang yang baru dikenal/ditemuinya, namun An. E lebih senang untuk bermain dengan teman dibanding harus bermain gadget.

Pada An. N didapatkan adanya masalah interaksi sosial yaitu cenderung individualis karena lebih senang berdiam diri di rumah sambil memainkan gadgetnya, sering melupakan kewajiban dan tugasnya.

Kedua subjek penelitian studi kasus ini menggunakan gadget selama lebih dari dua jam perhari, dimana hal tersebut dapat menyebabkan kurangnya interaksi sosial subjek dengan lingkungan di sekitarnya, selain itu anak usia sekolah yang kecanduan gadget cenderung menjadi individualis dan sulit untuk bermain dengan teman sebayanya.

#### **5.2 Saran**

##### **5.2.1 Bagi Subjek Penelitian**

Bagi subjek penelitian diharapkan bisa lebih bijak dalam menggunakan gadget dan bisa lebih aktif bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Diharapkan subjek bisa memahami dampak yang ditimbulkan dari seringnya menggunakan gadget terhadap interaksi sosial mereka.

##### **5.2.2 Bagi Orang Tua**

Bagi orang tua diharapkan bisa lebih mengerti dan memahami dampak dari penggunaan gadget pada interaksi sosial anak usia sekolah. Karena anak masih dalam masa perkembangan dimana dibutuhkan berinteraksi dengan orang – orang disekitarnya. Selain itu, diharapkan orang tua dapat lebih tegas dalam mengawasi dan membatasi penggunaan gadget pada anak – anak.

##### **5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat meneruskan penelitian ini dan memberikan pengetahuan akan dampak dari penggunaan gadget pada anak usia sekolah. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penyuluhan dan kegiatan sosial mengenai dampak penggunaan gadget pada interaksi sosial

anak usia sekolah. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan karya tulis ilmiah ini sebagai bahan referensi serta dapat mengembangkan dengan menambah variable lain yang berhubungan dengan dampak penggunaan gadget pada interaksi sosial anak usia sekolah