

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil *review* dari beberapa *literature* yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, berikut ini merupakan simpulan dari penelitian :

1. Interaksi sosial yang diaplikasikan dalam bentuk intervensi dengan kombinasi atau dengan bantuan permainan ular tangga memberikan dampak positif bagi meningkatkan interaksi sosial remaja maupun anak anak. Dan artikel yang direkomendasikan untuk dijadikan rujukan yaitu artikel ke-4 dengan nilai p value 0,05 yang dapat diartikan signifikan pemberian media ular tangga terhadap meningkatkan interaksi sosial remaja.
2. Perubahan kemampuan interaksi sosial remaja maupun anak anak dapat dilihat dari nilai mean dan p value dan pernyataan guru dalam mengajar pada aspek interpersonal dan kemampuan bekerja sama dengan orang lain.
3. Ada pengaruh media ular tangga terhadap tingkat interaksi sosial remaja maupun anak anak dengan kecanduan gaded.

B. SARAN

1. Bagi Masyarakat

Mengaplikasikan permainan ular tangga diharapkan bisa digunakan oleh anak anak maupun remaja untuk bermain dengan teman sebaya maupun orang lain dan tidak hanya bermain dengan gaded yang hanya digunakan untuk bermain game online dan bermain sosial media dimana anak anak dan remaja mengabaikan kewajibannya untuk belajar, bermain dan membantu orang tua. Bagi orang tua juga diharapkan lebih membatasi anaknya dalam bermain gaded supaya lebih aktif diluar ruangan dengan teman sebaya.

2. Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan

Literatur review ini diharapkan bisa menjadi referensi untuk perkuliahan khususnya mengenai cara anamnesa atau menggali informasi yang dibutuhkan untuk menentukan diagnosa yang tepat dalam keperawatan anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Literature review ini diharapkan bisa menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya agar bisa meriview artikel lebih banyak lagi dengan topik yang sama, tetapi peneliti selanjutnya diharapkan bisa memvariasi variabelnya agar lebih luas penjabarannya.

4. Bagi perusahaan yang membuat game dan gadget

Diharapkan untuk industri maupun perorangan yang membuat game melalui media penggunaan gadget supaya membuat game yang interaktif supaya anak anak maupun orang dewasa dapat memainkan game dengan berkelompok dan bisa berinteraksi dengan masyarakat luar dan tidak hanya didalam ruangan saja.

