BAB V
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang penerapan aplikasi perminan tradisional terhadap anak gangguan interaksi disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengkajian pada Klien didapatkan hasil yakni kecanduan gadget sehingga Klien mengalami gangguan interaksi.
2. Diagnosa pada Klien dengan gangguan interaksi berhubungan dengan tidak koperatif dalam bermain dan berteman dengan teman sebaya, pada diagnosa Klien dengan gangguan interaksi terdapat keluhan yang Klien alami salah satunnya yaitu Klien lebih suka diam di rumah bermain gadget di bandingkan dengan bermain, dengan teman sebaya nya.
3. Intervensi pada Klien gangguan interaksi dapat disimpulkan bahwa perencanaan keperawatan yang dilakukan peneliti yaitu akan melakukan suatu tindakan agar masalah Klien teratasi, peneliti melakukan perencanaan dengan menyediakan permainan engklek, mengajarkan permainan engklek, menjelaskan permainan engklek.
4. Implementasi pada Klien gangguan interaksi dapat disimpulkan melakukan pengkajian, mengidentifikasi penyebab kurangnya keterampilan sosial, mengidentifikasi fokus pelatihan keterampilan sosial, memotivasi untuk berlatih keterampilan sosial, memberi umpan positif, melibatkan keluarga selama latihan keterampilan sosial, jika perlu, menyediakan permainan engklek, mengajarkan permainan engklek, menjelaskan permainan engklek.
5. Evaluasi pada Klien dengan gangguan interaksi dapat disimpulkan bahwa pemberian permainan tradisional dapat meningkatkan minat anak untuk bermain dengan teman sebaya nya, pada anak dengan gangguan interaksi. Planning pada evaluasi anjurkan keluarga Klien untuk

membatasi penggunaan gadget pada anak dan menganjurkan untuk melakukan permainan engklek pada anak.

6. Kesimpulan penerapan aplikasi permainan tradisional (engklek), berdasarkan hasil dari penerapan permainan tradisional (engklek) pada An.R di Desa Bantarkuning yaitu adanya perubahan durasi penggunaan gadget pada An.R yang awalnya penggunaan gadget selama 5 jam setiap harinya dapat berkurang dengan melakukan permainan tradisional (engklek) selama 30 menit dan anak mampu bersosialisasi dan bermain dengan teman sebanya nya.

5.2 Saran

Adapun saran dari penulis untuk berbagai pihak yang akan meneliti kembali tentang bagaimana cara penerapan permainan tradisional (engklek) untuk meningkatkan minat bermain pada anak gangguan tinteraksi sebagai berikut :

1. Diharapkan pasien mampu melakukan permainan tradisional (engklek) yang diberikan oleh peneliti dalam mengatasi anak yang kecanduan gadget dan tidak mau bermain dengan teman sebaya nya.
2. Diharapkan kepada Universitas Muhammadiyah Sukabumi Fakultas Kesehatan menjadikan permainan tradisional (engklek) sebagai salah satu materi pembelajaran.
3. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya dan menjadikan bahan referensi dalam proses penelitian dalam mengaplikasikan permainan tradisional terhadap minat bermain pada anak, anak gangguan interaksi yang mengalami kecanduan gadget dan tidak ingin bermain dengan teman sebaya nya.

1.2.1 Bagi Perawat

Perawat dapat menentukan untuk mengatasi anak yang kecanduan gadget.

1.2.2 Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi baru lagi bagi institusi pendidikan dalam ilmu keperawatan.

1.2.3 Bagi Anak Dan Keluarga

Dapat membantu perkembangan anak yang mengalami kecanduan gadget.

1.2.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat membantu peneliti selanjutnya dan menjadikan baha referensi dalam proses penelitian selanjutnya pada anak yang mengalami kecanduan gadget.