

BAB V

PENUTUP

1.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan mengenai “Penggunaan Ragam Permainan untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Gadget pada Anak Usia Dini” pada subjek yang berinisial R berpengaruh terhadap kecanduan bermain gadget subjek. Simpulan terkait kecanduan bermain gadget subjek sebelum, saat, dan sesudah diberikan *treatment* melalui ragam permainan, sebagai berikut.

- 1) Kecanduan bermain gadget subjek yang berinisial R sebelum diberikan *treatment* melalui ragam permainan sangat tinggi (skor 92%).
- 2) Kecanduan bermain gadget subjek yang berinisial R saat diberikan *treatment* melalui ragam permainan mengalami penurunan/berkurang (skor 68,2%).
- 3) Kecanduan bermain gadget subjek yang berinisial R sesudah diberikan *treatment* melalui ragam permainan mengalami penurunan (skor 41,7%).

1.2 Rekomendasi

Berdasarkan simpulan hasil penelitian diatas, bahwa tahap pemberian intervensi (B) melalui ragam permainan (permainan ular tangga; boneka; dan bola) efektif dalam mengurangi kecanduan bermain gadget anak. Maka dari itu, peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut.

1) Bagi Orang tua

Bagi orang tua, supaya senantiasa memperhatikan anaknya dengan cara menetapkan aturan penggunaan gadget, memberikan batasan-batasan penggunaan gadget, memberikan *modelling* yang baik saat sedang menggunakan gadget, juga meluangkan waktu untuk bermain bersama anak, baik bermain permainan tradisional maupun konvensional seperti ragam permainan (permainan ular tangga; boneka; dan bola) dalam penelitian ini untuk mengurangi kecanduan bermain gadget anak.

2) Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, yang berkenan mengangkat kembali permasalahan yang sama, peneliti merekomendasikan penelitian dengan instrumen, dan ragam

permainan yang lebih bervariasi karena pada penelitian ini memiliki kekurangan yaitu salah satu ragam permainan yang peneliti pilih kurang diminati oleh anak sehingga sedikit menghambat proses pelaksanaan penelitian. Oleh karena itu, baiknya peneliti selanjutnya memilih ragam permainan yang disukai oleh anak supaya proses penelitian dapat berjalan dengan lancar.

