

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai hubungan penggunaan aplikasi game di gadget dengan perkembangan emosional anak usia dini di TK Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

**5.1.1** Sebagaimana hasil penelitian yang didapatkan dari jumlah total 115 responden diketahui pengaruh dari hubungan penggunaan aplikasi game di gadget dengan perkembangan emosional anak usia dini nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti  $0,000 < 0,05$ . Hasil perhitungan uji korelasi menggunakan uji korelasi *product moment Pearson* yaitu sebesar 0,444 dalam hal ini berada pada kategori sedang. Diketahui pengaruh dari hubungan aplikasi game di gadget dengan perkembangan anak usia dini yaitu sebesar 19%. Sehingga dapat disimpulkan juga bahwa sebesar 81% perkembangan emosional anak di pengaruhi oleh faktor lain diantaranya faktor belajar dan keterlibatan keluarga.

**5.1.2** Jenis game yang banyak digunakan oleh responden adalah game petualangan yakni sebesar 59 orang (51%) yang cenderung terdapat faktor kekerasan.

#### **5.2 Implikasi**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan implikasi positif kepada berbagai pihak khususnya kepada orang tua dan guru. Implikasi orang tua terhadap pengasuhan anak dimana orang tua melakukan pendampingan ketika anak menggunakan gadget. Selain itu, perlakuan guru dalam konteks kegiatan bermain di kelas, guru. Guru memberikan stimulasi aktivitas-aktivitas kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak dalam penggunaan gadget yang mengarah kepada hal yang positif seperti mengembangkan aspek kognitif. Selain itu, guru memanfaatkan program-program yang ada di gadget untuk aktivitas belajar anak.

### **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan, maka disajikan beberapa rekomendasi yang dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

#### **5.1.1 Bagi orang tua**

Orang tua dapat melakukan pendampingan yang positif kepada anak ketika anak menggunakan bermain gadget.

#### **5.1.2 Bagi guru**

Guru berupaya mengembangkan program-program yang lebih atraktif yang memberikan kontribusi secara langsung kepada aspek perkembangan anak seperti pemanfaatan penggunaan media ICT.

#### **5.1.3 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai hubungan aplikasi game di gadget dengan perkembangan emosional anak usia dini secara lebih mendalam karena peneliti menyadari kekurangan penelitian ini dalam membahas aplikasi game serta peneliti berharap selanjutnya dapat menambahkan peran orang tua dalam memahami dan mengenal jenis game yang dimainkan oleh anak.