BAB V
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti tentang ruang bermain digital terhadap *relationship skill* anak di era pandemi (studi analisis *game* digital terhadap *relationship skill* anak usia 4-6 tahun) maka pada bab ini peneliti akan mengutarakan kesimpulan dari hasil penelitian yang meliputi fitur *game*, materi *relationship skill* dan kesesuaian *game* dengan materi *relationship skill.*

1.1.1 Berdasarkan temuan dan pembahasan, ada beberapa kelebihan dari ketiga *game* RPG (*Role Playing Game*) yang bernama Roblox, Minecraft dan PK XD yaitu memiliki fitur-fitur yang memvisualisasikan pola keruangan yang dibuat secara nyata seperti manusia, alam semesta, lingkungan dan seluruh objek yang tidak berbeda dari kehidupan nyata. Berdasarkan fitur yang dimiliki oleh *game* tersebut dan diidentifikasi dari *style, plot, setting, character* dan *theme*. Dari hal tersebut dapat katakan bahwa fitur yang divisualisasikan dari ketiga *game* telah memfasilitasi untuk mengembangkan kemampuan *relationship*.

1.1.2 Pola keruangan bermain digital sudah memuat materi *relationship skill.* Dalam hal ini peneliti memfokuskan kajian terhadap nilai-nilai dalam *game* digital yang berkontribusi untuk membangun *relationship* anak berdasarkan poin teori CASEL. Namun, dalam penyampaiannya, masing-masing *game* menyampaikan materi yang terkandung secara berbeda-beda. Secara keseluruhan pada ketiga *game*, situasi yang terjadi dalam pola keruangan yang dimiliki *game* digital menuntut anak untuk belajar menepatkan dirinya dalam kegiatan *listening* (mendengarkan dengan baik), *teamwork* (bekerjasama dengan orang lain), *asking for help* (mencari bantuan), *offering help* (menawarkan bantuan) dan *to be negotiating* (negosiasi/ menempatkan diri pada permasalahan secara nyata).

1.1.3 Ketiga *Game* Ruang Bermain Digital yang diteliti ini layak dan sesuai dengan teori dan Standar Tingkat Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) usia 4-6 tahun. Kemudian memiliki kategori sesuai dengan seluruh poin indikator dalam membangun hubungan pertemanan atau *relationship skill* anak.

5.2 Implikasi

Penelitian tentang ruang bermain digital ini dapat berimplikasi terhadap dunia pendidikan anak usia dini. Yaitu dapat dijadikan sebagai suatu alternatif media yang digunakan di masa pandemi covid-19 saat ini, agar anak tetap dapat melakukan kegiatan membangun hubungan pertemanan dengan individu dan kelompok, dan menerapkannya secara baik dalam kehidupan sehari-hari.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang sudah di paparkan oleh peneliti mengenai ruang bermain digital terhadap *relationship skill* anak usia 4-6 tahun. Terdapat rekomendasi yang diberikan kepada beberapa pihak sebagai berikut.

1. **Bagi pembuat aplikasi ruang bermain digital**

   Bagi pembuat aplikasi ruang bermain digital direkomendasikan agar melakukan pertimbangan dalam pembuatan aplikasi yang berkategori *for kids* (ditujukan untuk anak-anak), seperti kemudahan dalam mengakses dan penggunaan sensor kata-kata yang tidak layak digunakan seperti pada roblox di sensor dengan tagar, sehingga tidak memungkinkan peluang berkata kasar yang akan berpengaruh pada anak. Hal tersebut bisa menjadi contoh dalam aplikasi ruang bermain digital yang baik untuk anak.

2. **Bagi peneliti selanjutnya**

   Setelah melakukan penelitian mengenai ruang bermain digital terhadap *relationship skill* anak usia 4-6 tahun. Masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu rekomendasi untuk peneliti selanjutnya yang dapat dijadikan acuan untuk melengkapi penelitian. Masih ada beberapa bahan kajian dalam ruang bermain digital yang dapat diteliti dan digali lebih dalam

lagi dari beberapa sisi atau sudut. Berbagai ruang bermain digital tentang materi pembelajaran lainnya, bukan hanya tentang materi *relationship skill* saja, namun masih banyak video pembelajaran anak usia dini yang terdapat di perangkat komputer atau *handphone*.