

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat pengaruh *game online* terhadap kemampuan emosional anak usi 5-6 tahun di Kelurahan Leok 1 Kecamatan Biau Kabupaten Buol. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan data Antara *game online* dan kemampuan emosional. Data *game online* menunjukkan skor tertinggi 41 dan skor terendah 22, setelah dilakukan analisis diperoleh nilai rata-rata 31.06 dan nilai standar deviasi 4.25. Sedangkan pada data kemampuan emosional menunjukkan skor tertinggi 59 dan skor terendah 40, setelah dilakukan analisis diperoleh nilai rata-rata 49.06 dan standar deviasi 5.35. hal ini menunjukkan bahwa responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini memperoleh peningkatan hasil.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut.

1. Bagi Orang Tua

Agar orang tua juga diharapkan memberikan control yang baik dalam hal penggunaan *game online* dan mengawasi pola bermain *game online* pada anak agar penggunaan permainan *game online* berlebihan dapat berpengaruh pada kemampuan emosional anak. Orang tua juga diharapkan memberikan perhatian serta informasi tentang dampak yang

dapat ditimbulkan akibat betmain *gameonline* secara berlebihan kepada anak.

2. Bagi peneliti lain

Penelitian ini dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya yang ingin melakukan penelitian mengenai pengaruh *game online* terhadap kemampuan emosional anak. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pembandingan untuk pokok pembahasan yang sama tetapi dengan metode penelitian yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Andang Ismail.2006. *Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok* . Jurnal Psokopeda Gogia. 4 (2):294
- Andrew, Sara Pricilia. 2019. *Pengaruh Terhadap Game Online Terhadap Perilaku Belajar Siswa SDN 006 Kelurahan Selili*.Jurnal Ilmu Komunikasi. 7 (3):199
- Ary Ginanjar Agustin. 2005. *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi Dan Spritual (ESQ)*, Arga, Jakarta, (39-40)
- Burhan, Affandi. 2013. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur. CV.AE Media Grafika (6)
- Desmita, Sarlito, Filtri Dan Syam Yusuf. 20017. *Perkembangan Emosi Anak Usia Dini 5-6 Tahun Ditinjau Dari Ibu Yang Bekerja*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 1 (1):34
- Elizabeth, Hurlock. 2011. *Child Development*. Sixth Edition. Jakarta. Erlangga (211)
- Fatimah, E. 2006. *Psikologi Perkembangan: Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: CV Pustaka Utama (68)
- Goleman. 2014. *Metode Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Tasikmalaya. EDU Publisher (80)
- Goleman. 2016. *Emotional Intelegensi*. Alih Bahasa T Hermaya. Jakarta (302)
- Johan Susanti Ria. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA Al-Hidayah Depok*. Jurnal Research And Developmrnt Of Education. 5 (2):21-22

- Kim, Azis. 2011. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur. CV. AE Media Grafika (13)
- Lazarus. 1991. *Teori Perilaku Organisasi*. Pasuruan Jawa Tengah. CV. Penerbit Qiara Media (65)
- Mappiarre, A. 1982. *Psikologi Perkembangan Remaja*. Surabaya: Usaha Nasional (69)
- Maidier, Fischr, Krause, Cihen Dan Coon. 2005. *Teori Perilaku Organisasi*. Pasuruan Jawa Tengah. CV Penerbit Qiara Media (62)
- Parke, Brenner. 1997. *Teori Perilaku Organisasi*. Pasuruan Jawa Tengah. CV Penerbit Qiara Media (65)
- Poeteo, Jaenap. 2015. *Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi*. Jurnal Research And Development Of Education. 2 (1):9
- Riana Mashar, Sari Puspita. 2020. *Pola Asu Orang Tua Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini*. Jurnal Paud Agapedia. 4 (1):1
- Sukmadinata, Compos. 2010.2006. *Metode Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Tasikmalaya. EDU Publisher (80)
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kalitatif,dan RND*. Bandung. CV Alfabeta
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. 2014. Permendikbud
- Williams, Robbins. 1997. *Teori Perilaku Organisasi*. Pasuruan Jawa Tengah. CV Penerbit Qiara Media (9)

Winn, Fisher Dan Aziz. 2011. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online*

Dan Tindakan Pencegahan. Jawa Timur. CV. AE Media Grafika (13)

Weike Fauziawati. 2015. *Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online*

Melalui Teknik Diskusi Kelompok. Jurnal Psikopeda Gogia. 4 (2):117-118