

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Permainan *game online* siswa MI PUI Cilimus berada pada kategori tinggi yaitu sebesar 31% dari 13 orang siswa. Dengan jenis permainan yang banyak dimainkan yaitu *Mobile legend* sebanyak 25 orang (60%), dengan durasi bermain siswa berada pada waktu 1-2 jam sebanyak 28 orang (66%), dan alasan kenapa anak bermain *game online* yaitu untuk mengurangi rasa bosan dengan data sebanyak 34 orang (81%).
2. Perkembangan sosial emosional siswa MI PUI Cilimus berada pada kategori rendah yaitu sebesar 36% dari 15 orang siswa. Dengan sikap siswa yang sesekali dapat mengenali emosi pada dirinya terjadi sebanyak 55%, serta suka berteriak ketika marah terjadi sebanyak 43%, dan kemampuan siswa dalam membangun hubungan dengan teman tidak baik terjadi sebanyak 48%.
3. Berdasarkan nilai signifikansi dari tabel *coefficients* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variable (X) *game online* berpengaruh terhadap variabel (Y) perkembangan sosial emosional. Dan berdasarkan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,527. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinan (Rsquare) sebesar 0,274 yang diakumulasikan kedalam persentase % berupa $0,274 * 100\% = 27,4\%$. Maka dapat disimpulkan bahwa *game online* dapat berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional siswa MI PUI Cilimus, dengan besarnya pengaruh 27,4% dan 72,6% yang lainnya di pengaruhi oleh variabel lain.

B. Saran

Berdasarkan permasalahan yang peneliti bahas dalam skripsi yang berjudul pengaruh *game online* terhadap perkembangan sosial emosional siswa MI PUI Cilimus, maka peneliti menyampaikan saran :

1. Bagi orang tua diharapkan mampu memperhatikan aktivitas anak dalam bermain *game online* dan mampu memberikan batasan dalam bermain gadget atau *game online* untuk mencegah penggunaan yang berlebihan, karena penggunaan berlebih pada *gadget* tidak baik untuk anak.
2. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi menambah wawasan mengenai pengaruh *game online* terhadap perkembangan sosial emosional anak. Dan juga dapat mendorong munculnya penelitian-penelitian lain terkait *game online* khususnya pada anak usia sekolah dasar.

