

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Dari hasil penelitian, peneliti menyimpulkan adanya pengaruh signifikan pada penerapan *game* edukasi “aku jaga diriku” terhadap pengetahuan seksual anak usia 5-6 tahun di TK Harapan Bunda Kecamatan Telanaipura Tahun Ajaran 2022/2023. Pengetahuan Seksual anak lebih berkembang sesudah diterapkannya *game* edukasi “aku jaga diriku”. Hal ini bisa dilihat melalui hasil pengujian hipotesis uji t bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $16,125 > 2,179$ dengan interpretasi kuat dengan nilai 3,17 yang berada pada rentang > 1 dengan interpretasi kuat (*Strong effect*).

5.2 Implikasi

Implikasi adalah suatu konsekuensi atau akibat langsung dari hasil penemuan suatu penelitian ilmiah. Kajian implikasi hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dikembangkan lebih lanjut berdasarkan argumentasi yang mengacu pada teori-teori keilmuan yang ada atau penemuan-penemuan lain yang relevan. Hasil penelitian ini mengenai *game* edukasi “aku jaga diriku” yang mempengaruhi pengetahuan seksual anak usia 5-6 tahun di TK Harapan Bunda Kecamatan Telanaipura.

Suatu penelitian yang telah dilakukan di lingkungan pendidikan maka kesimpulan yang ditarik tentu mempunyai implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian-penelitian selanjutnya. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa *game* edukasi “aku jaga diriku” dapat digunakan sebagai pemilihan media pembelajaran atau sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran di pendidikan

anak usia 5-6 tahun yang secara khusus sebagai media untuk membantu proses pembelajaran anak tentang pendidikan seksual. Dengan adanya media *game* edukasi ini menggambarkan secara langsung bahwa dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini sudah memanfaatkan kemajuan teknologi dalam meningkatkan mutu pengajaran khususnya untuk pengetahuan seksual anak usia dini.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka saran dalam penelitian yang diberikan ialah:

1. Bagi anak, dapat meningkatkan pengetahuan seksual dengan menggunakan media *game* edukasi “aku jaga diriku” dalam pembelajaran.
2. Bagi guru, masukan bagi guru untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran yang mampu meningkatkan pengetahuan seksual anak dengan menggunakan media *game* digital dan menjadi referensi guru dalam melakukan kegiatan untuk menstimulasi pengetahuan seksual anak usia dini.