

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan beserta penelitian yang dilakukan terhadap pelaksanaan dan hasil tindakan permainan *social games* (permainan sosial) dalam meningkatkan kemampuan sosial anak TK Al-Manshuriyyah dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa sebelum diterapkan *social games* (permainan sosial), kemampuan sosial anak TK Al-Manshuriyyah Kelompok B tahun ajaran 2014/2015 belum berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan diperoleh nilai dengan kategori K 10 orang anak, kategori C 4 orang anak dan kategori B 0 orang anak. Maka dari itu sudah jelas dapat dilihat bahwa kemampuan sosial anak belum berkembang secara optimal.
2. Pelaksanaan *social games* (permainan sosial) untuk meningkatkan kemampuan sosial anak di TK Al-Manshuriyyah dilakukan II siklus dan IV Tindakan yang terdiri dari empat tahapan yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Bila pada siklus pertama kemampuan sosial anak belum optimal, maka proses pembelajaran melalui *social games* dilanjutkan siklus berikutnya sampai peneliti menemukan bahwa pembelajaran tersebut dapat meningkatkan kemampuan sosial anak di TK Al-Manshuriyyah.
3. Kemampuan sosial anak setelah diterapkan *social games* (permainan sosial) terdapat peningkatan pada setiap siklusnya yaitu diambil pada siklus I tindakan II dan siklus II tindakan II, jika dibandingkan dengan kondisi awal (prasiklus). Dapat dilihat peningkatan kemampuan sosial anak secara keseluruhan mulai dari prasiklus kategori C 4 orang anak dan pada siklus I meningkat menjadi dengan kategori B 8 orang anak dan siklus II meningkat menjadi kategori B 9 orang anak.

B. Rekomendasi

Meningkatkan kemampuan sosial anak TK Al-Manshuriyyah tidak terlepas dari hambatan atau permasalahan. Oleh karena itu berdasarkan hasil pengamatan selama pelaksanaan tindakan selama II siklus, maka dapat dikemukakan beberapa saran berikut :

1. Bagi Guru
 - a. Bagi para pendidik dapat menggunakan permainan *social games* (permainan sosial) seperti permainan balon zig-zag, pindah cincin, badai berhembus dan estapet tepung. permainan ini menggunakan bahan atau media yang cukup murah tapi berkualitas.
 - b. Dapat menambah wawasan kepada guru berkaitan dengan permainan yang akan diberikan kepada anak secara bervariasi sehingga kemampuan sosial anak berkembang dengan baik.
 - c. Guru dapat memberikan pembelajaran yang menarik kepada anak dengan memberikan permainan-permainan yang kreatif yaitu melalui permainan *social games* dan menyenangkan bagi anak serta anak tidak merasa bosan.
2. Bagi Sekolah
 - a. Bagi pihak sekolah dapat memberikan cara atau metode pembelajaran yang baru bagi Pendidikan Anak Usia Dini.
 - b. Bagi pihak sekolah dapat memberikan atau mengaplikasikan ilmu-ilmu sesuai dengan pengalamannya demi meningkatkan kualitas PAUD dalam meningkatkan kemampuan sosial anak.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan *menjadi* landasan penelitian lanjutan baik berhubungan meningkatkan kemampuan sosial anak maupun penerapan permainan *social games* agar diberikan permainan yang bervariasi.

Hasil penelitian yang dilaksanakan menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan *social games* dalam meningkatkan kemampuan sosial anak TK Al-

Manshuriyyah memberikan hasil dan peningkatan kemampuan sosial anak cukup baik terhadap proses pembelajaran khususnya dalam permainan *social games*. Dengan keberhasilan tersebut permainan *social games* ini diharapkan dapat diterapkan ditaman kanak-kanak lainnya.