

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian ini, diperoleh kesimpulan bahwa permainan pertemanan (*friendship*) memiliki dampak positif terhadap peningkatan kemampuan *target behavior* yang diinginkan. *Target behavior* yang dimaksud adalah anak dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan menggunakan permainan pertemanan (*friendship*). Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya *mean level*.

Dalam penelitian ini yang diajarkan oleh peneliti melalui permainan pertemanan (*friendship*) ini adalah bagaimana cara anak untuk dapat menggambarkan dan menjelaskan sosok teman melalui beberapa permainan yang disetting oleh peneliti dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. Peneliti menggunakan pedoman keterampilan sosial untuk dapat melihat setiap perubahan pada aspek keterampilan sosial anak berdasarkan aspek sosial, emosi, dan perilaku.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan pertemanan (*friendship*) dapat meningkatkan keterampilan sosial anak dengan hambatan emosi dan sosial. Dengan permainan ini, anak dengan hambatan emosi dan sosial perlahan-lahan dapat berinteraksi dan bekerja sama dengan lingkungannya (teman-teman dan guru). Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjawab pertanyaan penelitian, bahwa permainan pertemanan dapat meningkatkan keterampilan sosial anak dengan hambatan emosi dan sosial.

#### B. Rekomendasi

Atas dasar kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka penulis mengemukakan rekomendasi yang berkaitan dengan hasil penelitian yang diperoleh, sebagai berikut:

### 1. Pihak Guru

Kreatifitas guru dalam mengeksplorasi dan rasa optimis dapat sangat membantu untuk meningkatkan keterampilan sosial anak hambatan emosi dan sosial permainan pertemanan (*friendship*) bisa dijadikan pilihan dalam mengajarkan interaksi sosial anak dengan hambatan emosi dan sosial karena permainan ini bersifat menyenangkan dan ekonomis, sehingga dapat dengan mudah dilakukan oleh berbagai pihak selain guru di sekolah.

### 2. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini berlaku bagi subjek pada saat penelitian berlangsung. Untuk itu, peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian pada subjek lain yang lebih banyak dan beragam. Selain itu peneliti selanjutnya dapat mencoba menerapkan permainan ini terhadap sasaran perilaku lain selain keterampilan sosial, tentunya dengan permainan dan kreatifitas yang lebih menarik.