

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **A. Kesimpulan**

Sesuai dengan permasalahan yang dikaji, maka hasil penelitian ini dapat dirumuskan dalam beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Keterampilan dalam bekerja sama, persaingan, kemurahan hati, hasrat dan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, meniru, dan sikap tidak mementingkan diri sendiri merupakan serangkaian keterampilan sosial yang perlu dimiliki siswa berkaitan dengan perannya sebagai makhluk sosial. Hasil penelitian menunjukkan secara umum keterampilan sosial siswa SDN Kayu Ambon I Lembang berada pada kategori tinggi. Ini berarti sebagian besar keterampilan sosial yang mereka miliki sudah sangat baik dan ada kecenderungan untuk terus meningkat. Namun demikian, tetap dirasakan munculnya permasalahan yang berkaitan dengan keterampilan sosial. Berbagai permasalahan muncul manakala siswa kurang menguasai aspek-aspek keterampilan sosial. Permasalahan lain muncul pada saat anak menghadapi berbagai macam konflik ketika berinteraksi dengan siswa lainnya.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan kooperatif mampu memberikan peranan positif terhadap peningkatan keterampilan sosial anak. Melalui kegiatan bermain, anak mampu mengembangkan keterampilan dalam bekerja sama, persaingan, kemurahan hati, hasrat dan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, meniru, dan sikap tidak mementingkan diri sendiri, yang kesemuanya itu merupakan modal untuk anak sebagai makhluk sosial.

3. Perubahan yang terjadi pada siswa setelah diberikan permainan kooperatif dapat dilihat dari perubahan pada beberapa aspek keterampilan sosial seperti aspek persaingan, kemurahan hati, hasrat dan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, meniru, dan sikap tidak mementingkan diri sendiri.
4. Permainan kooperatif dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial. Keberhasilan yang dicapai tidak terlepas dari peran bimbingan yang diberikan guru kepada siswa pada saat proses kegiatan bermain berlangsung.

## **B. Rekomendasi**

Mengacu pada kesimpulan penelitian sebagaimana diungkapkan di atas, maka dapat dikemukakan rekomendasi bagi pihak-pihak terkait, yaitu :

### **1. Pihak Sekolah**

Pihak sekolah diharapkan dapat mengembangkan kebijakan-kebijakan yang dapat memfasilitasi berkembangnya keterampilan sosial siswa. Di antaranya adalah :

- a. sekolah dapat menjadikan permainan sebagai metode yang potensial dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan siswa termasuk di antaranya pengembangan keterampilan sosial siswa yang seluruhnya dapat diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran.
- b. pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler misalnya dalam kegiatan Pramuka, dapat lebih dikembangkan melalui permainan kelompok yang menarik dan bervariasi. Karena melalui permainan kelompok memungkinkan siswa untuk

berinteraksi dengan teman sebayanya sehingga keterampilan sosialnya lebih berkembang.

- c. sekolah hendaknya memberikan perhatian dan dukungan yang lebih besar terhadap pengembangan keterampilan sosial siswa, melalui kerjasama antara seluruh personel sekolah untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa, baik melalui pengoptimalan program ekstrakurikuler maupun intervensi langsung guru mata pelajaran untuk mengajarkan keterampilan sosial secara terpadu dalam proses pembelajaran di kelas.

## 2. Guru Mata Pelajaran

Hendaknya guru mata pelajaran dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk meningkatkan keterampilan sosialnya. Misalnya dengan cara :

- a. memilih metode mengajar dimana anak memiliki kesempatan yang luas untuk bersosialisasi misalnya melalui permainan kelompok, kerja kelompok dan proyek. Sebagai contoh permainan kelompok, peneliti merumuskan beberapa rancangan kegiatan permainan kooperatif yang sudah diujicobakan, yang dipandang relevan untuk diaplikasikan oleh guru mata pelajaran sebagai upaya membantu siswa memelihara dan meningkatkan keterampilan sosial siswa. Permainan-permainan kooperatif yang telah diujicobakan di antaranya : (1) *Membuat sebuah negara*, permainan ini bertujuan agar siswa dapat bekerja sama dalam sebuah kelompok dan berpartisipasi dalam membuat keputusan (*decision making*); (2) *Menara Sedotan*, permainan ini bertujuan agar siswa

dapat menerima pendapat orang lain, mengeluarkan pendapatnya dan bekerja sama hingga tugas terselesaikan; (3) *Bujur Sangkar Berantakan*, permainan ini bertujuan agar siswa dapat bekerja sama dengan orang lain dalam sebuah kelompok dan dapat berkomunikasi yang baik dengan orang lain; (4) *Kapal Karam*, permainan ini bertujuan agar siswa dapat bekerja sama dalam sebuah kelompok untuk melakukan suatu kegiatan; (5) *Toko Kue Kelas 5*, permainan ini bertujuan agar siswa dapat bekerja sama dalam sebuah kelompok untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Lebih rinci mengenai langkah-langkah kegiatan permainan kooperatif dapat dilihat pada bagian lampiran.

- b. apabila rancangan permainan kooperatif yang sudah disusun kurang efektif, maka guru boleh melakukan modifikasi sehingga pada akhir kegiatan diperoleh suatu perbaikan untuk pembelajaran dalam menyusun rancangan berikutnya.
- c. menerapkan proses pembelajaran yang bernuansa bimbingan. Suasana kelas dan proses belajar mengajar yang bernuansa bimbingan yang dapat diterapkan oleh guru di antaranya : (1) menciptakan iklim kelas yang permisif, bebas dari ketegangan; (2) guru berusaha mempelajari dan memahami siswa untuk menemukan kekuatan, kelemahan, kebiasaan, dan kesulitan yang dihadapi siswa, terutama dalam hubungannya dengan bidang studi yang diajarkannya; (3) memberikan bantuan kepada individu yang menghadapi kesulitan, terutama yang berhubungan dengan bidang studi yang diajarkannya; (4) membimbing individu dalam bidang akademik dan pribadi-sosial agar

mengembangkan kebiasaan belajar yang baik dan mengembangkan perilaku sosial yang diharapkan.

### 3. Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

Beberapa rekomendasi yang ditujukan bagi jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan di antara yaitu :

- a. melakukan kerjasama dan kolaborasi antara lembaga perguruan tinggi dengan pihak sekolah. Kerjasama dan kolaborasi ini dapat berbentuk pelatihan dan penelitian yang meliputi : peningkatan wawasan guru dan kepala sekolah tentang kegiatan bermain, jenis-jenis permainan, karakteristik perkembangan anak, pengembangan keterampilan sosial anak, serta implementasi bermain dalam pembelajaran di sekolah.
- b. melakukan upaya sosialisasi program bimbingan dan konseling ke setiap sekolah dasar, sebab layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar pada umumnya belum terlaksana.

### 4. Peneliti Selanjutnya

Dengan memanfaatkan hasil penelitian ini, diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat memperhatikan hal-hal berikut.

- a. Mengkaji permasalahan keterampilan sosial yang lain dengan lebih mendalam agar dapat menemukan solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

- b. Menyusun strategi yang tepat untuk mengembangkan setiap aspek keterampilan sosial agar lebih optimal perkembangannya.
- c. Melakukan penelitian mengenai keterampilan sosial pada tingkat pendidikan lainnya, misalnya bagi siswa kelas bawah/rendah atau pada Taman Kanak-kanak.

