

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai efektivitas permainan kelompok untuk mengembangkan penyesuaian sosial siswa kelas IV SDN Sarijadi 7 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014 dihasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Gambaran penyesuaian sosial siswa pada umumnya berada pada kategori sedang, pada kategori ini siswa ditandai dengan kemampuan a) siswa dapat membangun realasi dengan teman sebayanya, b) mentaati peraturan sekolah, c) sudah menghormati guru, kepala sekolah dan staf lainnya, d) berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar di kelas dan kegiatan di sekolah seperti ekstrakurikuler, dan e) membantu sekolah dalam mewujudkan tujuan-tujuannya yaitu menjalankan kewajiban sebagai siswa, dan perlu dikembangkan dengan bimbingan oleh guru kelas di sekolah.
2. Program intervensi dilakukan validasi secara rasional melalui *judgement* dosen ahli, maka diperoleh model permainan kelompok untuk mengembangkan penyesuaian sosial siswa yang valid dan reliabel. Permainan kelompok Tuan Jam menggunakan metode *movement* yang mengarahkan tahapan kinerja *performing* meningkatkan kemampuan bersikap respek dan menerima peraturan sekolah, Permainan kelompok Menemukan Jalan menggunakan metode *written* yang mengarahkan tahapan kinerja *performing* meningkatkan kemampuan memiliki minat dan berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan sekolah, Permainan kelompok Saya Ingin Masuk menggunakan metode *movement* yang mengarahkan tahapan kinerja *performing* meningkatkan kemampuan membangun relasi yang baik dengan teman-teman di sekolah, Permainan kelompok Bis Parkir menggunakan metode *Trust Exercise* yang mengarahkan tahapan kinerja *performing* tidak memberikan

perubahan atau tetap dalam kemampuan bersikap hormat terhadap guru, pemimpin sekolah dan staf sekolah lainnya, dan permainan kelompok Mangkuk Berjalan dan Jalan Menyamping menggunakan metode *movement* yang mengarahkan tahapan kinerja *performing* meningkatkan kemampuan membantu sekolah dalam merealisasikan tujuan-tujuannya.

3. Berdasarkan hasil olah data menggunakan instrumen penyesuaian sosial siswa Sekolah Dasar yang digunakan pada penelitian ini. menunjukkan adanya peningkatan skor penyesuaian sosial siswa dari sebelum dan sesudah memperoleh perlakuan melalui permainan kelompok, secara statistik uji efektivitas menggunakan uji dua rata-rata permainan kelompok efektif untuk mengembangkan penyesuaian sosial siswa kelas IV di SDN Sarijadi 7 Bandung.

B. Rekomendasi

Penggunaan tehnik permainan kelompok untuk mengembangkan penyesuaian sosial teruji secara operasional sebagai salah satu bentuk program intervensi, selanjutnya direkomendasikan kepada bebepa pihak, yaitu sebagai berikut :

1. Guru Kelas

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan permainan kelompok efektif untuk mengembangkan penyesuaian sosial siswa, ada beberapa rekomendasi yang dapat dilakukan oleh guru kelas, yaitu:

- a. Guru kelas dapat menggunakan metode permainan kelompok dalam pembelajarannya dengan syarat memahami prosedur dan langkah dalam pelaksanaan permainan kelompok.
- b. Guru kelas mengupayakan untuk mengadakan pelatihan mengenai mekanisme permainan kelompok kepada guru wali kelas SDN Sarijadi 7 Bandung.

- c. Guru kelas dapat menggunakan permainan kelompok untuk mengembangkan aspek lain, diantaranya kepemimpinan, percaya diri dan emosi siswa.
- d. Guru kelas mengupayakan fasilitas untuk mendukung kegiatan permainan kelompok.

2. Bagi Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan

Secara praktis peneliti diharapkan dapat memberikan sumber informasi secara empiris mengenai fenomena kemampuan penyesuaian sosial di Sekolah Dasar dan upaya layanan BK Kelompok menggunakan teknik permainan kelompok untuk mengembangkan kemampuan penyesuaian sosial siswa, sebagai bahan referensi pada mata kuliah Bimbingan dan Konseling Kelompok dan Bimbingan dan Konseling Anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa rekomendasi yang dapat dilakukan oleh peneliti selanjutnya, yaitu:

- a. Peneliti selanjutnya dapat mengujikan efektivitas permainan kelompok untuk mengembangkan penyesuaian sosial siswa dengan populasi dijenjang pendidikan TK, SMP, dan SMA
- b. Peneliti selanjutnya dapat membandingkan gambaran umum tingkat penyesuaian sosial siswa sekolah dasar pada setiap jenjang kelas, sosial ekonomi dan faktor-faktor sosial budaya dalam penyesuaian sosial sehingga gambaran yang dihasilkan cenderung dinamis dan menyeluruh.