BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan raba-raba berpengaruh terhadap kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Swasta Nasrani Nias Barat. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perubahan nilai rata-rata kemampuan sosial anak dari 22,6 pada saat pretest menjadi 30,6 pada saat posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 8 poin. Perubahan tersebut terlihat pada kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya, menunjukkan sikap empati, berkomunikasi, serta bekerja sama selama kegiatan bermain berlangsung.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan sosial anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan raba-raba. Dengan demikian, hipotesis penelitian diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan raba-raba efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Swasta Nasrani Nias Barat.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan serta keterbatasan penelitian yang sudah dijabarkan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru, perlu melakukan kajian dari berbagai sumber mengenai manfaat permainan raba-raba dalam mendukung perkembangan kemampuan sosial anak usia 5–6 tahun sehingga penerapannya dalam

pembelajaran dapat dilakukan secara optimal dan sesuai dengan kebutuhan anak.

2. Bagi Anak, diharapkan dapat lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan bermain bersama teman, membangun sikap kerja sama, saling menghargai, berbagi, serta berani berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya sehingga kemampuan sosial dapat berkembang secara optimal
3. Bagi Peneliti lain, disarankan untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai kemampuan sosial anak usia 5–6 tahun melalui permainan raba-raba dengan melibatkan jumlah subjek yang lebih banyak, waktu penelitian yang lebih panjang, atau membandingkannya dengan jenis permainan tradisional lainnya sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY