BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

5.1.1 Kesimpulan Perbedaan Kemampuan Sosial Anak

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam ditemukan bahwa sebelum penggunaan permainan *margala* terdapat beberapa anak yang masih rendah kemampuan sosialnya. Dengan melakukan permainan *margala* memberikan dampak yang signifikan terhadap kemampuan sosial anak di kelas cempaka TK Negeri Pembina Lubuk Pakam. Pembelajaran dengan menggunakan permainan yang dilakukan di luar ruangan dan dengan menyenangkan memberikan anak kesempatan dalam mengembangkan kemampuan sosialnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan *margala* memberikan perbedaan yang signifikan terhadap perubahan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam.

5.1.2 Kesimpulan Profil Kemampuan Sosial Anak

Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa sebelum melakukan permainan *margala*, kemampuan sosial anak masih rendah yang dimana beberapa anak memiliki sikap menarik diri terhadap temannya sehingga lebih sering menghabiskan waktu sendiri tanpa adanya interaksi dengan teman sekelasnya, beberapa anak memiliki sikap kurang mampu bersabar dan menahan diri serta menghargai perasaan temannya, hal tersebut terlihat ketika anak sedang bermain, tak jarang selalu ada perdebatan yang berujung salah satu menangis, beberapa anak memiliki sikap kurang mampu dalam hal membantu teman, baik ketika ada teman yang menangis, baik ketika teman sedang kesulitan saat mengerjakan

kewajiban yang diarahkan oleh guru, dan ada beberapa anak yang kurang mampu diajak bekerja sama ketika guru menilai kelompok mana yang lebih dulu cuci tangan, dan pulang lebih dahulu. Namun setelah melakukan permainan *margala*, kemampuan sosial anak tersebut berkembang, terlihat bahwa anak sudah bermain dengan senang bersama semua teman tanpa melihat latar belakang dan perbedaan temannya, dan selalu aktif dahulu untuk mengajak teman untuk bermain bersama, mendiskusikan ingin melakukan permainan apa. Ketika temannya ada terjatuh, anak tersebut langsung menolong temannya, dan ketika ada teman yang sedih, mereka menghibur dan menenangkannya supaya anak tersebut jangan menangis. Di saat ada teman yang berbuat kesalahan, ada anak yang menegur supaya tidak melakukan hal tersebut. Menghormati hak teman yang ketika berbicara, tanpa memotong omongan temannya, dan mendengarkan hingga cerita tersebut selesai.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijabarkan, beberapa rekomendasi berikut dapat dikemukakan:

1. Bagi Sekolah

   Pihak sekolah direkomendasikan untuk mengadopsi permainan *margala* sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang menyenangkan guna mengembangkan kemampuan sosial anak. diharapkan dapat mendorong guru untuk meningkatkan kemampuan dalam menerapkan permainan *margala* dan difasilitasi dengan menyediakan media bermain luar ruangan.

2. Bagi Guru

   Hasil penelitian ini dapat berfungsi sebagai salah satu referensi bagi para guru dalam melakukan permainan yang menyenangkan di luar ruangan dalam mengembangkan kemampuan sosial anak.

3. Bagi penelitian selanjutnya

   Penelitian ini dapat menjadi landasan bagi penelitian di masa depan dan sumber inspirasi untuk melakukan penelitian tambahan tentang kemampuan sosial yang dimiliki anak dengan penggunaan permainan *margala*. Peneliti selanjutnya juga dapat menambahkan variabel baru yang dapat dikaji melalui kemampuan seseorang dan dapat juga untuk mengembangkan permainan *margala*.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY