

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh anak usia 5 hingga 6 tahun mendapatkan manfaat yang signifikan dari permainan kucing-kucingan. Hasil ini didukung oleh test rangking bertanda (sing test Wilcoxon) dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,002. Karena $0,002 < \alpha (0,05)$, maka Hipotesis alternatif diterima untuk perbandingan pretest dan posttest. Rata-rata skor pretest Adalah 6, sedangkan rata-rata posttest meningkat menjadi 13. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa permainan kucing-kucingan sangat meningkatkan perkembangan sosial pada anak usia 5-6 tahun.

5.2 Saran

1. Bagi guru

Diharapkan guru bisa memanfaatkan permainan kucing-kucingan secara rutin dalam kegiatan pembelajaran. Guru juga dapat memasukkan permainan ini ke dalam kegiatan harian atau mingguan karena permainan ini efektif menumbuhkan kerja sama, empati, dan rasa kebersamaan antar anak.

2. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat terus berupaya dalam Memperluas wawasan mengenai aspek perkembangan anak usia dini, khususnya dalam hal perkembangan sosial pada anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan bahwa temuan ini akan berfungsi sebagai dasar dan panduan bagi penyelidikan masa depan tentang bagaimana perkembangan sosial anak melalui permainan kucing-kucingan.



THE
Character Building
UNIVERSITY