

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan model stimulasi keterampilan sosial untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun yaitu; a) pencapaian indikator keterampilan sosial anak, b) langkah-langkah dalam kegiatan stimulasi berbasis permainan sirkuit, c) bahasa yang mudah dipahami, d) penataan teks dan gambar yang menarik, dan e) jenis huruf yang jelas sehingga mudah dibaca.
2. Penelitian dan Pengembangan ini menghasilkan produk berupa model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit. Tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan model pembelajaran sebagai berikut: a) tahapan pengumpulan informasi, b) tahapan perencanaan, c) tahapan pengembangan dan d) tahap validasi dan uji coba. Buku panduan dalam model dilengkapi : a) prosedur pelaksanaan model, b) rencana pembelajaran, c) permainan sirkuit, d) indikator keterampilan sosial dan penilaian keterampilan sosial.
3. Model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit terbukti efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun. Hasil perhitungan paired sample t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah menggunakan model model stimulasi

keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit. Selanjutnya, berdasarkan hasil perhitungan independent sample t-test menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun di kelas eksperimen yang gurunya menggunakan model model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit dengan kelas kontrol yang gurunya menggunakan model pembelajarannya sendiri

B. Saran Pemanfaatan Produk

Saran penggunaan model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit hasil pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Model stimulasi keterampilan sosial berbasis permainan sirkuit telah diuji kelayakan dan keefektifannya, sehingga disarankan kepada pengguna (guru) agar menggunakan model stimulasi ini sebagai alternatif pilihan dalam melakukan pembelajaran di Taman Kanak-kanan, khususnya dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun.
2. Melakukan pengembangan model pembelajaran serupa untuk aspek perkembangan lainnya.
3. Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap jenis permainan dalam model untuk memberikan pengalaman dan pemecahan masalah yang berbeda bagi anak