

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya, dengan mengacu pada hipotesis yang dirumuskan maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bermain melalui *cooking class* dan *role play* memiliki perbedaan yang signifikan pada perkembangan karakter kerjasama anak dilihat dari hasil uji ANOVA one way yaitu $F = 4,204$, $\alpha = 0,017$, ($P < 0,05$), lalu hasil signifikan rata-rata post hoc yaitu beda bermain melalui *role play* $1,292^*$ dan kontrol $1,357^*$ dengan nilai signifikan *cooking class* dengan *role play* $\alpha = 0,043$ ($P < 0,05$) dan *cooking class* dengan kontrol $\alpha = 0,029$ ($P < 0,05$), sehingga bermain melalui *cooking class* lebih efektif dari *role play* pada pengembangan karakter kerjasama anak umur 5-6 tahun di Kecamatan Sematang Borang Palembang.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi teoritis

- a. Pemilihan kegiatan bermain yang tepat dapat berdampak baik pada perkembangan karakter kerjasama anak. terhadap karakter kerjasama

anak terdapat perbedaan secara signifikan antara bermain melalui *cooking class* dengan bermain melalui *role play* dan pembelajaran konvensional di TK.

- b. Kegiatan bermain mempunyai efek terhadap karakter kerjasama anak. Diharapkan guru dapat secara kreatif untuk membuat kegiatan bermain yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan kemampuan guru dan menarik bagi siswa.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru membenahi diri sehubungan dengan pengajaran yang telah dilakukan dan perkembangan karakter anak telah dicapai dengan memperhatikan kegiatan bermain yang tepat untuk anak. Untuk mengembangkan karakter kerjasama anak hendaknya guru memfokuskan pada kegiatan bermain yang bersifat nyata seperti *cooking class*.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa hal yang penulis sarankan antara lain:

1. Sebagai bahan masukan bagi guru untuk memilih kegiatan bermain yang tepat untuk mengembangkan karakter kerjasama anak. Salah satunya adalah dengan menerapkan kegiatan bermain melalui *cooking class*, karena dengan bermain melalui *cooking class* karakter kerjasama anak berkembang lebih baik dibandingkan dengan bermain melalui *role play* dan pembelajaran konvensional. Kegiatan bermain melalui *cooking class* bisa

dilaksanakan di TK seminggu sekali, apabila guru tidak terlalu mahir dalam memasak bisa kerjasama dengan orang tua murid untuk melaksanakan *cooking class* tersebut, agar bermain melalui *cooking class* dapat terlaksana dengan baik.

2. Kepada peneliti selanjutnya hendaknya melakukan penelitian yang lebih memfokuskan pada Indikator-indikator dari kerjasama anak yang belum ada pada penelitian ini, seperti dapat memuji hasil pekerjaan teman dan hendaknya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menjangkau kegiatan di area lain yang efektif untuk kerjasama anak yaitu area teknis, area dengan bahan alami, area musik, dan area seni, yang dalam penelitian ini belum dapat dijangkau oleh peneliti, sehingga hasil penelitian benar-benar dapat membuktikan keunggulan bermain melalui *cooking class*