

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Kristen Kanuruan, dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* sangat efektif dalam mengembangkan interaksi sosial anak usia 5–6 tahun. Anak-anak mampu bekerja sama, menghargai pendapat teman, serta menunjukkan sikap empati saat bermain *puzzle* secara berkelompok serta anak yang awalnya tidak mau berbicara dengan temanya bahkan ada yang sama sekali tidak mau bergaul dengan temannya dan pada saat diberikan tugas secara berkelompok anak-anak sudah terlihat mulai berkomunikasi dengan temannya, bekerja sama. Permainan *puzzle* juga mendorong anak untuk aktif dalam kegiatan kelompok. Anak menunjukkan kemampuan berbagi peran, mengikuti aturan permainan, dan menyelesaikan tugas secara bersama. Hal ini memperkuat sikap sosial seperti gotong royong dan toleransi.

Selain itu, anak-anak mulai mampu menyelesaikan konflik secara mandiri. Mereka belajar mencoba menyelesaikan bagian-bagian *puzzle* tanpa langsung meminta bantuan. Ini menunjukkan bahwa permainan *puzzle* melatih kemandirian dan kepercayaan diri anak. Kemampuan berkomunikasi anak juga berkembang melalui permainan ini. Anak belajar menyampaikan ide, mendengarkan teman, dan memberi pujian satu sama lain. Ini menjadi

dasar penting dalam membangun hubungan sosial yang sehat sejak dini. Secara keseluruhan, permainan puzzle terbukti menjadi media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini di lingkungan sekolah.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis memberikan beberapa saran berikut:

1. Guru

Disarankan menggunakan permainan *puzzle* sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran rutin, karena terbukti membantu anak dalam membangun keterampilan sosial seperti kerja sama dan empati.

2. Kepala Sekolah

Sebaiknya mendukung penyediaan media edukatif seperti *puzzle* dalam jumlah yang memadai, agar anak-anak bisa bermain secara berkelompok dan lebih terlibat aktif dalam pembelajaran.

3. Orang Tua

Penting untuk melibatkan anak dalam permainan edukatif di rumah, seperti *puzzle*, guna melatih kemampuan sosial dan berpikir anak dalam suasana yang menyenangkan.

4. Penelitian Selanjutnya

Diharapkan melakukan penelitian lanjutan dengan fokus pada jenis permainan lainnya yang juga dapat mengembangkan interaksi sosial anak, agar hasil penelitian menjadi lebih beragam dan mendalam.