

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Simpulan yang didapat dari hasil penelitian serta analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Hasil observasi awal sosial emosional anak di RA Al-Mukhlisin Kec. Medan Denai sebelum dilakukannya tindakan memperoleh skor rata-rata 7,86. Hal ini menunjukkan bahwa di RA Al-Mukhlisin dikategorikan anak belum berkembang.
2. Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan sosial emosional anak usia 5-6 di RA Al-Mukhlisin dilakukan dengan dua siklus pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan Rpph dan Rppm, dan menggunakan media gambar untuk bermain peran. Pada tahap pengamatan, mengamati perkembangan anak menggunakan lembar observasi.
3. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak di RA Al-Mukhlisin dengan bermain peran pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan, jika digunakan dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Bermain peran salah satu penerapan yang dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak 5-6 tahun. Pada siklus I perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun diperoleh data perkembangan sosial emosional anak masih rendah. Dari 15 orang anak, 11 orang anak dikategorikan mulai berkembang (80%) dan 4 anak yang memperoleh kriteria berkembang sesuai harapan (20%). Peningkatan yang signifikan ditunjukkan pada siklus II, Dari 15 anak kriteria berkembang sangat baik sebanyak 8 orang (53,33%), sedangkan kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 7 orang anak (46,67%). Anak yang mencapai kriteria mulai berkembang tidak ada dan anak yang mendapatkan kriteria belum berkembang tidak ada.

B. Saran

Hasil penelitian serta kesimpulan yang telah didapatkan, maka adapun saran dalam penelitian ini yaitu sebaiknya metode pembelajaran bermain peran ini dapat dikembangkan menjadi lebih inovatif dengan menggunakan metode ini di dalam setiap kegiatan pembelajaran sehingga anak mendapatkan pengalaman baru, peningkatan pada metode bermain peran juga dapat dilakukan dengan menambahkan properti dalam setiap peran yang akan dimainkan oleh anak.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN