

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat di peroleh kesimpulan yaitu :

1. Pada siklus I pertemuan I hasil test performance setelah kegiatan bermain peran dilakukan, terdapat kategori sangat baik 0%, kategori baik mencapai 13,3% (2 orang anak), kategori cukup mencapai 53.3% (8 orang anak), kategori kurang mencapai 33.3% (5 orang anak). Pada siklus I pertemuan II terdapat kategori sangat baik 0%, kategori baik mencapai 33,3% (5 orang anak), kategori cukup mencapai 60% (9 orang anak), kategori kurang mencapai 6.7% (1 orang anak). Pada siklus I Pertemuan II telah mengalami kemajuan terlihat pada kategori sangat baik 26.7% (4 orang anak), pada kategori baik mencapai 66.7% (10 orang anak), kategori cukup mencapai 6.6% (1 orang anak), kategori kurang mencapai 0%. Pada siklus II Pertemuan II telah mengalami peningkatan terlihat pada kategori sangat baik 80% (12 orang anak), pada kategori baik mencapai 20% (3 orang anak). Hal ini sudah terlihat keseluruhan anak sudah bisa melakukan kegiatan bermain peran dalam mengembangkan sikap sosial anak.
2. Dengan menggunakan metode bermain peran dapat mengembangkan sikap sosial anak usia 5-6 tahun di TK Tamariska Tahun Ajaran 2013/2014.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru diharapkan dapat menggunakan metode bermain peran sebagai salah satu metode pembelajaran untuk mengembangkan sikap sosial anak dengan cara memberikan motivasi saat bermain peran, memberikan kebebasan pada anak memerankan tokoh yang berbeda sehingga anak merasa tidak bosan, dan membimbing anak dalam mengingat skenario peran yang akan dimainkan anak.
2. Bagi sekolah hendaknya memberikan kesempatan pada guru untuk mengikuti lokakarya kegiatan bermain peran untuk mengembangkan sikap sosial anak serta menyediakan peralatan yang dibutuhkan dalam bermain peran.
3. Bagi Peneliti selanjutnya, diharapkan agar dapat melanjutkan penelitian ini khususnya yang berkaitan dengan perbaikan proses pembelajaran dalam penerapan metode bermain peran.