

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun di RA Najwan Jl. Dusun VII Masjid, Desa Kebun Balok, Kecamatan Wampu, Kabupaten Langkat, yaitu:

1. Metode bermain peran dapat menjadi suatu strategi untuk meningkatkan perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun di RA Najwan Jl. Dusun VII Masjid, Desa Kebun Balok, Kecamatan Wampu, Kabupaten Langkat
2. Dengan mengikuti langkah-langkah dalam kegiatan bermain peran seperti (1). Perencanaan Pemeranan (Plan), (2). Pengenalan/Identifikasi Peran/Tokoh (Roles), (3). Penggunaan Properti (Props), (4). Pengaturan Waktu/durasi (Extended time frame), (5). Identifikasi dialog (Language), dan (6). Interaksi Pemeranan (Scenario) dapat membantu anak untuk lebih mudah mengikuti bermain peran dan mengekspresikan emosi sesuai perannya.
3. Tahapan perkembangan metode bermain peran anak pada penelitian ini termasuk pada tahapan yang ke 4 yaitu: Kematangan peran, perencanaan skenario dan simbol property (Mature roles, Planned scenarios, and Symbolic props).

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas disarankan beberapa hal sebagai berikut, yaitu:

1. Bagi guru, sebaiknya menggunakan metode bermain peran dalam meningkatkan perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun dengan tahapan sebagai berikut :1). Perencanaan Pemeranan (Plan), 2) Pengenalan/Identifikasi Peran/Tokoh (Roles), 3). Penggunaan Properti (Props), 4). Pengaturan Waktu/durasi (Extended time frame), 5). Identifikasi dialog (Language), dan 6). Interaksi Pemeranan (Scenario).
2. Bagi sekolah, sebaiknya menyediakan bahan dan peralatan yang dibutuhkan untuk kegiatan bermain peran seperti kostum untuk bermain peran, ruangan yang nyaman, serta alat-alat yang mendukung yang digunakan untuk metode bermain peran.
3. Bagi peneliti lain, disarankan untuk meneliti metode bermain peran dengan menggunakan variabel lain seperti perkembangan kognitif, bahasa, motorik dan lain sebagainya.