

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan pada TK Kartika XIX – 34 dalam meningkatkan perkembangan emosional melalui alat permainan edukatif Mones (Monopoli Emosi) dapat disimpulkan sebagai berikut :

Perkembangan emosional pada anak TK Kartika XIX – 34 sebelum diberikannya tindakan pada kondisi pengamatan awal yang telah dilakukan terlihat bahwa masih terdapat anak yang belum mampu untuk mengelola emosinya secara positif. Terlihat anak yang mengeluarkan emosinya dengan tindak kekerasan seperti mencubit maupun memukul apabila ada temanannya yang pinjam mainannya. Melihat kondisi tersebut pentingnya mengelola emosi secara positif. Berdasarkan dengan hasil penelitian sebelum dilakukannya tindakan yaitu pada kategori MB (Mulai Berkembang) dengan nilai (80%), sementara pada kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan nilai persentase (20%).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan alat permainan edukatif Mones (Monopoli Emosi) berpengaruh pada meningkatnya perkembangan emosional anak di TK Kartika XIX – 34. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada 3 siklus, dalam setiap siklusnya dilakukan 2 pertemuan. Terlihat dari setiap siklusnya mempunyai peningkatan secara bertahap. Pada siklus 1 menunjukkan perkembangan emosional anak berada pada kategori MB (Mulai Berkembang) dengan nilai persentase (27%), sementara anak yang memiliki kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan nilai (73%).

Kemudian pada siklus 2 berdasarkan hasil pengamatan menunjukkan anak berada pada kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan nilai persentase (80%), sementara pada anak yang memiliki kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan nilai persentase (20%). Selanjutnya pada siklus 3, berdasarkan hasil penelitian

yang menunjukkan bahwa semua anak memasuki kategori BSB (Berkembang Sangat Baik), namun dengan nilai persentase pada setiap anak yang berbeda – beda. Berdasarkan hasil penelitian tersebut cukup memuaskan bagi peneliti dalam menggunakan alat permainan edukatif Mones (Monopoli Emosi), karena pada penelitian ini peneliti menentukan target pencapaian dengan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan minimal nilai rata - rata (80%).

## 5.2 Implikasi

Implikasi yang terdapat dalam penelitian ini yaitu mengenai perkembangan emosi dalam mengelola emosi secara positif dapat meningkat melalui alat permainan edukatif Mones (Monopoli Emosi). Penggunaan alat permainan edukatif Mones (Monopoli Emosi) mempunyai dampak yang lain terkait minat belajar anak, sehingga meningkatnya antusiasme belajar anak dengan adanya penggunaan alat permainan edukatif Mones (Monopoli Emosi).

Penggunaan alat permainan edukatif Mones (Monopoli Emosi) bersifat fleksibel baik digunakan di rumah, di sekolah, *indoor* maupun *outdoor*, namun dengan kondisi ruang yang cukup lebar. Kegiatan pembelajaran dalam menggunakan alat permainan edukatif Mones (Monopoli Emosi) dapat dilaksanakan berdasarkan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Rencana pembelajaran berbentuk RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) dan persiapan mengenai alat permainan edukatif yang nantinya akan digunakan saat pembelajaran berlangsung dalam meningkatkan perkembangan emosional anak.

Kegiatan pembelajaran yang berdasarkan pada RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) dengan kegiatan didalamnya yaitu kegiatan pembukaan, guru melakukan gerak dan lagu, bercakap – cakap sederhana, serta apersepsi yang dilakukan untuk mengaitkan pengetahuan anak terhadap materi yang akan disampaikan. Selanjutnya memasuki kegiatan inti, memperkenalkan dan penyampaian aturan permainan serta pelaksanaan permainan Mones (Monopoli Emosi). Permainan dilaksanakan dengan dilakukannya satu kelompok terlebih dahulu untuk menciptakan

kondisi yang kondusif sehingga guru membagi tugas pada kelompok lainnya yang belum bermain agar tidak mengganggu kelompok yang sedang bermain. Lalu pada permainan Mones (Monopoli Emosi) cukup banyak kolom emosi namun hanya menggunakan 1 dadu yang hanya sampai 4 saja sehingga waktu permainan kurang efektif, untuk mengatasi hal tersebut dengan memanfaatkan dadu pada sisi dadu yang bergambar emotikon senang, yang apabila mendapatkan dadu dengan emotikon senang maka akan mendapatkan satu kolom di depannya dengan mendapatkan kartu pertanyaan, namun ketika anak mendapatkan 2 dadu senang maka diberikan satu kesempatan lagi untuk melempar dadu, sehingga tidak merasa membosankan dalam permainan.

### **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan hasil dan kesimpulan yang didapatkan dalam penelitian penggunaan alat permainan edukatif Mones (Monopoli Emosi) untuk meningkatkan perkembangan emosional anak, peneliti memberikan rekomendasi kepada beberapa pihak sebagai berikut :

#### **5.3.1 Bagi Guru**

Guru dapat menggunakan alat permainan edukatif yang beragam pada pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan emosional anak, selain itu dapat menarik minat belajar anak terhadap pembelajaran di kelas. alat permainan edukatif Mones (Monopoli Emosi) menjadi salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan emosional anak. perkembangan emosional pada anak penting untuk diberikan stimulasi terutama dalam mengelola emosi anak secara positif. Sehingga upaya guru dengan kreativitas dan inovasi perlu dilakukan untuk menumbuhkan minat anak untuk mengembangkan perkembangan emosional.

#### **5.3.2 Bagi Peneliti Selanjutnya**

Pada penelitian ini membahas mengenai alat permainan edukatif Mones (Monopoli Emosi) untuk meningkatkan perkembangan emosional anak yang telah

dimodifikasi menyesuaikan dengan indikator yang ingin diamati. Namun diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat membawa permainan Mones (Monopoli Emosi) seiring dengan perkembangan zaman yang mana kemajuan teknologi yang pesat sehingga dapat dilakukan modifikasi dengan perpaduan teknologi digital yang dapat menstimulasi kecerdasan sosial emosional anak. selain itu, untuk peneliti selanjutnya dapat lebih memperhatikan pada waktu pengamatan, evaluasi dan menentukan indikator yang akan diamati serta pembuatan alat permainan edukatif menyesuaikan dengan indikator sehingga dapat tercapai dengan baik.