

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Kereta Kencana, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Permainan senggol musik adalah salah satu jenis permainan yang dapat memunculkan ekspresi pengalaman estetika positif dan ekspresi pengalaman estetika negatif anak. Namun berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan, peneliti menyimpulkan bahwa permainan senggol musik yang mendominasi adalah ekspresi pengalaman estetika positif daripada ekspresi pengalaman estetika negatifnya. Hal ini ditunjukkan dengan pemaparan berikut.

Ekspresi pengalaman estetika positif anak kelompok B1 di TK Kereta Kencana yang dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi pada permainan senggol musik ditemukan bahwa Fa dan Ad memiliki frekuensi emosi positif lebih banyak daripada frekuensi emosi negatifnya, dibandingkan dengan Rf.

Fa memiliki frekuensi kemunculan emosi positif sebanyak 19 butir, dan Ad memiliki frekuensi kemunculan emosi positif sebanyak 10 butir, sedangkan Rf memiliki frekuensi kemunculan emosi positif hanya sebanyak 3 butir. Hal ini menunjukkan bahwa Fa dan Ad mendominasi emosi positif.

2. Sedangkan frekuensi kemunculan emosi negatif Fa terhadap guru sebanyak 0 butir, sedangkan terhadap teman sebayanya sebanyak 1 butir, dan terhadap permainan sebanyak 1. Frekuensi kemunculan emosi negatif Ad terhadap guru sebanyak 0 butir, terhadap teman sebayanya sebanyak 0 butir, dan terhadap permainan 1. Frekuensi kemunculan emosi negatif Rf terhadap guru sebanyak 0 butir,

terhadap teman sebayanya sebanyak 0 butir, dan terhadap permainan sebanyak 1 butir.

Ekspresi emosi negatif yang muncul yaitu Rf memasang ekspresi wajah cemberut ketika ia tereleminasi dari permainan senggol musik. Pada saat itu peneliti langsung mendekati dan bertanya tentang apa yang dirasakannya, namun Rf tidak mau menjawab dan hanya menggeleng-gelengkan kepala lalu memasang ekspresi wajah cemberut.

Namun yang tereleminasi dari permainan senggol musik ini bukan hanya Rf saja, masih terdapat tujuh anak yang tereleminasi. Dengan contoh Fa, Ci, Zy yang memiliki emosi positif dominan, pada saat tereleminasi pada awalnya memang mereka menunjukkan ekspresi wajah kekecewaan namun itu tidak bertahan lama setelah itu mereka kembali tersenyum dan tertawa serta berinteraksi dengan teman-temannya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam permainan senggol musik menimbulkan emosi negatif namun dalam batas yang masih wajar.

3. Pada saat anak bermain permainan senggol musik, peneliti banyak menemukan frekuensi emosi positif yang muncul pada diri anak yaitu sebanyak 61 butir. Diantaranya yaitu anak mampu berkomunikasi dan menjalin hubungan yang baik dengan guru, relasi hubungan anak terjalin baik walaupun memang terdapat beberapa anak yang mengalami relasi hubungan yang tidak baik atau emosi negatif dengan teman sebayanya namun itu hanya terjadi sementara dan tidak berkelanjutan, serta frekuensi emosi positif yang lebih tinggi adalah ketika anak-anak menikmati permainan senggol musik ini yaitu sebanyak 33 butir.

Dan yang paling terpenting dari permainan senggol musik ini adalah anak-anak dapat memaknai permainan dan memiliki

UPI Kampus Serang

pengalaman estetika berharga anak yang dapat membentuk karakter positif anak dimana anak melibatkan ketiga unsur penting, yaitu pikiran, perasaan dan lika-likunya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan penelitian, sebagai bentuk rekomendasi maka peneliti menyarankan kepada pihak-pihak terkait agar:

1. Bagi sekolah

Lebih mengembangkan berbagai media dan metode pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi anak.

2. Bagi guru

Diharapkan dapat lebih meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai perkembangan emosi anak usia dini. Selain itu guru menjalin komunikasi dengan para orang tua anak terkait perkembangan anaknya di sekolah sehingga hal ini dapat menjalin kerjasama yang baik antara guru dengan orang tua anak dalam membentuk perkembangan emosi yang mengarah kepada emosi positif dominan.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat lebih mengembangkan secara mendalam terkait penelitian perkembangan emosi dan kegiatan pembelajaran melalui permainan-permainan edukatif dan mengutamakan unsur makna dan pengalaman anak saat bermain seraya belajar.