

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Azzahroh Kota Serang, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Identifikasi ekspresi emosional di TK Azzahroh Kota Serang yang dilakukan melalui kegiatan wawancara dan observasi (catatan lapangan) ditemukan bahwa Ra dan Qr memiliki hambatan dalam perkembangan emosionalnya sehingga lebih banyak menunjukkan ekspresi emosi negatif yang terjadi. Namun setelah melakukan permainan musik *feeling band* ditemukan karakteristik emosi positif yang ditunjukkan melalui verbal maupun non-verbal oleh Ra dan Qr. Ra tercatat menunjukkan ekspresi positif sebanyak lima karakteristik. Yaitu ; dapat berkomunikasi dengan orang lain baik secara perkataan maupun perbuatan, tersenyum dan tertawa, mengenal dan merasakan emosi sendiri, memiliki rasa tanggungjawab serta memiliki sikap mudah bergaul dengan teman dan bekerjasama. Begitupun dengan Qr, Qr menunjukkan setidaknya empat ekspresi emosi positif, yaitu diantaranya mampu berkomunikasi dengan orang lain baik dengan perkataan maupun perbuatan, memiliki rasa senang berbagi, mengenal dan merasakan emosi sendiri, serta bertanggung jawab.
2. Identifikasi ekspresi emosional anak kelompok A1 TK Azzahroh Kota Serang dalam permainan *feeling band* dilakukan melalui dokumentasi (pengambilan video). Pada kegiatan tersebut diperoleh hasil bahwa Ra dan Qr mengalami perubahan ekspresi emosional yang semula negatif menjadi positif meski belum sepenuhnya. Pada saat permainan berlangsung, Ra dan Qr memang lebih dominan memunculkan ekspresi emosi positif, namun saat di tengah-tengah permainan, Ra

menunjukkan satu ekspresi emosi negatif yaitu ketika stik drum miliknya direbut oleh temannya, kemudian Ra menunjukkan ekspresi tidak sukanya dengan berlari dan menghindar. Sedangkan Qr menunjukkan ekspresi emosional negatifnya sebanyak satu dari 14 karakteristik ekspresi emosional negatif yang ada. Qr menunjukkan ekspresi emosional negatifnya ialah mengeluhkan tentang kegiatan yang dilakukan, hal ini ditunjukkannya dengan perkataan dan gesture serta mimik wajahnya.

3. Sedangkan pengalaman estetik yang terbentuk pun sudah dapat terlihat pasca dilakukannya permainan *feeling band*, dimana Ra dan Qr mengalami perubahan sikap dan emosi ke arah yang lebih baik meskipun belum sepenuhnya. Kemampuan Ra dan Qr dalam mengungkapkan perasaan dan keinginannya pun sudah lebih baik dari sebelumnya. Pengalaman estetik yang terbentuk dan mulai berkembang dalam diri Ra dan Qr dapat dilihat dari kesehariannya di sekolah. Perubahan sikap pada Ra dan Qr yang menuju ke arah positif tentunya menjadi suatu keberhasilan dalam pembentukan karakter melalui pembelajaran yang bermakna yang pada akhirnya mengembangkan pengalaman belajar yang dapat anak rasakan kebermanfaatannya.

Maka dengan itu, berdasarkan hasil penemuan pada pengumpulan data sebelumnya dapat disimpulkan bahwa ekspresi emosional anak dapat terlihat dalam kegiatan permainan musik *feeling band*. Selain itu permainan musik *feeling band* yang berkesan juga dapat membentuk dan mengembangkan pengalaman estetik anak yang kelak dapat bermanfaat bagi kehidupannya.

B. Rekomendasi

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

1. Bagi sekolah, lebih mengembangkan berbagai media khususnya melalui kegiatan bermain musik yang variatif untuk membentuk dan meningkatkan ekspresi emosional positif anak yang kelak dapat membentuk pengalaman estetik bagi anak usia dini.
2. Bagi guru, lebih meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai ekspresi emosional anak dan kegiatan bermain musik variatif bagi anak usia dini. Selain itu diharapkan guru dapat secara intens menjalin komunikasi dengan para orang tua sehingga dapat bekerja sama untuk membentuk dan meningkatkan pengalaman estetik anak.
3. Bagi peneliti selanjutnya, lebih mengembangkan secara dalam terkait ekspresi emosional dan kegiatan permainan musik pada anak usia dini. Salah satunya adalah mengidentifikasi ekspresi emosional anak melalui permainan yang diikuti olehnya.