BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

1.1 Simpulan

1.1.1 Kesimpulan konsep anak pada saat bermain peran dalam perkembangan sosial emosional sebelum diberikan intervensi, dilakukan tiga kali sesi *baseline* 1 (A). Hal tersebut bisa dilihat pada *baseline* 1 (A). Dari tiga sesi yang diberikan kepada anak yang berinisial FB skor terendah adalah 58% dan skor tertinggi 66%, lalu anak yang berinisial HNM skor terendah adalah 50% dan skor tertinggi 62%, sedangkan anak berinisial AL skor terendah adalah 58% dan skor tertinggi 66%, dan pada anak yang berinisial GN skor terendah adalah 58% dan skor tertinggi 66%. Hal ini untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional pada subjek dilakukan dengan model bermain peran.

1.1.2 Dilihat dari peningkatan perkembangan sosial emosional anak pada saat bermain peran, bisa dilihat dari hasil kemampuan yang dimiliki oleh anak setelah diberikan intervensi. Hal tersebut dapat dilihat dari skor terendah kemampuan perkembangan sosial anak bisa dilihat dari *baseline* 1 ke intervensi lalu intervensi ke *baseline* 2 (A2). Atau dapat dilihat secara keseluruhan persenan dari mean level sebelum intervensi atau *baseline* 1 (A) dan sesudah intervensi atau *baseline* 2 (A2).

1.2 Implikasi

1.2.1 Saat dilapangan peneliti menemukan model bermain peran tidak hanya mampu meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak usia dini, namun juga perkembangan keterampilan berbicaranya. Hal ini dapat dilihat saat anak sedang bermain peran lalu berbicara sesuai dengan kegunaan dan caranya tanpa adanya stimulus dari peneliti. Pada proses tersebut terdapat proses pengalaman dan wawasan yang luas yang sudah dialami dengan diterapkannya saat bermain peran.

1.2.2 Selain keterampilan berbicara, bermain peran mampu membantu meningkatkan kreativitas pada anak. Bermain peran dapat berimajinasi bebas sesuai dengan hal yang menyenangkan bagi anak.

1.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil dan kesimpulan yang diperoleh pada penelitian ini, peneliti memberikan rekomendasi kepada pihak-pihak yang dianggap perlu untuk menindaklanjuti hasil penelitian ini.

1.3.1 Rekomendasi untuk Pendidik

Hasil selama penelitian ini diperoleh hasil yang positif penerapan model bermain peran untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak usia dini. Tetapi ini juga dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan keterampilan kreativitas dan berbicara pada anak usia dini. Selama ini pada model bermain peran juga sangat menyenangkan untuk anak dan mudah diaplikasikan jika hendak digunakan sebagai metode pembelajaran di kelas. Dengan bermain peran diharapkan mampu menciptakan suasana kegiatan stimulus berkreasi dan berimajinasi pada anak yang nyaman dan menyenangkan.

1.3.2 Rekomendasi untuk kepada para peneliti selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada beberapa aspek, sehingga perlu dikembangkan penelitian lebih lanjut agar keterbatasan tersebut dapat diatasi dengan baik. Pengungkap data pada penelitian ini hanya menggunakan metode instrumen untuk data kuantitatif. Untuk itu peneliti selanjutnya diharapkan dapat membuat tambahan pengungkap data dalam bentuk kuantitatif agar dapat memperkaya data yang dimiliki.