

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis kondisi awal anak dengan hambatan emosi dan perilaku pada umumnya selalu ingin menguasai permainan dan tidak mau mematuhi aturan yang berlaku, sehingga keberlangsungan permainan menjadi tidak semestinya. Selain itu, terdapat kesulitan untuk bergabung dalam kelompok dan melakukan kerjasama, memperlakukan barang sembarangan, mengabaikan instruksi guru, menyela, dan tidak dapat menunggu giliran. Hal ini menunjukkan bahwa perilaku disiplin anak dengan hambatan emosi dan perilaku masih kurang. Sehingga membutuhkan pembelajaran dan latihan yang dapat meningkatkan perilaku disiplin anak.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *explanatory mixed methods* dimana data kuantitatif disajikan terlebih dahulu, kemudian dilengkapi dengan data kualitatif.

Secara kuantitatif dapat disimpulkan bahwa : Setelah dilakukan intervensi berupa permainan sosiodrama, perubahan perilaku subjek dapat dilihat dari perbandingan mean level baseline dan intervensi. Mean level pada fase baseline 1 (A-1) adalah 48 dan menurun menjadi 34,125 pada fase intervensi kemudian terlihat penurunan pada fase baseline 2 (A-2) menjadi 26,75. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, permainan sosiodrama secara umum dapat meningkatkan perilaku disiplin anak usia dini dengan hambatan emosi dan perilaku, dan secara khusus dapat meningkatkan perilaku disiplin dalam kaitannya dengan perilaku menunggu giliran, berbicara membentak, dan keterlibatan dalam kelompok.

Secara kualitatif dapat disimpulkan bahwa perilaku disiplin anak usia dini dengan hambatan emosi dan perilaku mengarah pada perilaku disiplin yang positif seiring pemberian intervensi berupa permainan sosiodrama. Hal ini terlihat dari mulai meningkatnya kepatuhan subjek terhadap aturan yang

LISTYA ANGGRAENI, 2013

PERMAINAN SOSIO DRAMA UNTUK MENGURANGI PERILAKU PELANGGARAN DISIPLIN PADA ANAK DENGAN HAMBATAN EMOSI DAN PERILAKU DIKELOMPOK BERMAIN AL-HADI LEARNING CENTER  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

berlaku di kelompok bermain. Pada tahapan tertentu terdapat peningkatan pelanggaran disiplin. Hal ini dikarenakan munculnya keasyikan subjek terhadap permainan, sehingga subjek enggan belajar. Namun seiring berjalannya intervensi, hal ini dapat dikurangi. Perubahan perilaku yang jelas terjadi adalah keinginan subjek untuk bergabung dalam kelompok, cara berbicara, dan menunggu giliran.

Permainan sosiodrama merupakan suatu bentuk permainan yang memberikan pengaruh positif terhadap pengembangan perilaku disiplin, dan dapat dijadikan suatu rekomendasi kegiatan untuk mengembangkan perilaku disiplin sehingga dapat menjadi pertimbangan untuk guru pembimbing dalam kegiatan pembelajaran.

## **B. Rekomendasi**

Dari hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dijelaskan, maka terdapat beberapa hal yang perlu peneliti sampaikan sebagai suatu rekomendasi dalam kegiatan di kelompok bermain, antara lain sebagai berikut :

### **1. Bagi Kelompok Bermain**

Permainan sosiodrama dapat menjadi perhatian dan pertimbangan kelompok bermain dalam meningkatkan perilaku disiplin anak pada umumnya dan anak dengan hambatan emosi. Karena permainan sosiodrama merupakan permainan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak. Terlebih dalam permainan ini media yang digunakan dapat berupa benda-benda di lingkungan terdekat anak seperti meja, kursi, mainan anak, dan lain-lain. Peneliti berharap penelitian ini dapat menjadi alternatif program pembelajaran yang dapat diterapkan di kelompok bermain.

### **2. Bagi Guru Pembimbing**

Perilaku disiplin merupakan hal yang penting untuk perkembangan anak di kemudian hari, maka melalui penelitian ini, diharapkan disiplin dapat

menjadi fokus pada setiap pembelajaran dan kegiatan yang dilaksanakan. Penanaman perilaku disiplin dapat dilakukan melalui permainan sosiodrama seperti halnya yang dilakukan dalam penelitian ini, atau dapat dilakukan dengan cara lain seperti pemberlakuan *reward and punishment*. Sehingga dapat membiasakan anak untuk berperilaku sesuai dengan norma dan aturan yang ditetapkan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat melakukan penelitian ini dengan subjek dan variabel yang berbeda, dapat dilakukan dengan *single subject research* atau dengan *one group pre test post test*, agar dapat memperkaya kajian dengan adanya perbedaan pengaruh yang ditunjukkan. Selain itu, diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan lain seperti aspek kognitif, aspek interpersonal pada anak, karena permainan sosiodrama mengandung materi yang dapat mengembangkan potensi yang ada pada anak dan dapat diberlakukan di dalam dan di luar proses pembelajaran.