

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan mengenai penelitian tindakan kelas tentang penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan sikap tata krama pada anak dapat diperoleh kesimpulan bahwa kegiatan metode bermain peran bisa dijadikan sebuah stimulus bagi peningkatan sikap tata krama anak usia 5-6 tahun. Sehingga hal tersebut dapat dinyatakan bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan sikap tata krama pada anak usia dini. Adapun rincian simpulan dalam penelitian ini sebagai berikut.

Pertama, proses pembelajaran melalui kegiatan bermain peran dapat memberikan pembelajaran yang menarik, menyenangkan serta memberikan pengalaman-pengalaman kepada anak dalam memecahkan masalah-masalah sosial serta memerankan perannya dalam sebuah drama, kegiatan bermain peran juga dapat menstimulus sikap tata krama anak, stimulus diberikan ketika kegiatan *recalling* dengan tanya jawab dan bercakap-cakap mengenai isi dan pesan dari naskah cerita yang sudah dimainkan, lalu stimulus yang diberikan ketika waktu istirahat dan bermain bebas, melalui kegiatan tersebut dapat dilakukannya pemberian pemahaman mengenai alasan atau manfaat pentingnya penerapan tata krama, sehingga anak mampu menyadari hal baik dalam sikap tata krama. Anak-anak juga akan mendapatkan kesempatan untuk berpendapat serta mampu menghubungkan pengalaman yang sudah didapatkannya mengenai masalah-masalah sosial dengan bercakap-cakap mengenai pengalamannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kedua, sikap tata krama pada anak setelah penerapan metode bermain peran terjadi peningkatan. Hal ini terlihat dari meningkatnya pencapaian indikator sikap tata krama anak selama kegiatan pembelajaran, anak mampu menerapkan penggunaan kata permisi, tolong, maaf dan terimakasih, anak mampu menggunakan bahasa yang baik dan sopan, anak mampu senantiasa menyapa guru dan teman secara ramah, anak mampu menolong orang lain saat kesusahan, anak mampu memiliki rasa tanggung jawan dalam membantu membereskan kembali mainan yang sudah dipakai, anak mampu berbagi mainan ataupun bergantian

Eva Syofia, 2022  
Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Sikap Tata Krama Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun

mainan dengan teman saat kegiatan bermain, anak mampu mendengarkan orang lain saat berbicara, anak mampu untuk tidak menyela orang lain saat berbicara, serta anak mampu patuh terhadap perintah guru. Sikap tata krama tersebut berhubungan dengan kegiatan bermain peran dan *recalling* materi pemecahan masalah-masalah sosial yang sudah dilakukan, sehingga anak akan memahami dan mendapatkan pelajaran dari kegiatan tersebut dan dapat mengaplikasikannya dengan mampu menunjukkan sikap-sikap tata krama tersebut.

## 5.2 Implikasi dan Rekomendasi

### 5.2.1 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan sikap tata krama dalam meningkatkan sikap tata krama anak, terdapat implikasi untuk diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) usia 5-6 tahun. Implikasi ini merupakan hasil implementasi pembelajaran dengan tujuan meningkatkan sikap tata krama anak usia 5-6 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat digunakan sebagai metode pembelajaran yang dapat diterapkan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) usia 5-6 tahun, harapannya melalui kegiatan tersebut kualitas pembelajaran dapat mengalami perkembangan ke arah yang positif.

1. Anak menerima stimulus untuk melakukan sikap tata krama melalui penerapan metode bermain peran.
2. Anak mampu memahami dan menilai mengenai hal penting dalam melakukan sikap tata krama melalui penerapan metode bermain peran.
3. Anak mampu meningkatkan sikap tata krama dengan kegiatan yang menyenangkan melalui penerapan metode bermain peran.

### 5.2.2 Rekomendasi

Berdasarkan simpulan dan implikasi di atas maka peneliti memberikan rekomendasi yang dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak terkait dalam penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan sikap tata krama pada anak. Adapun beberapa rekomendasi dari peneliti yaitu sebagai berikut.

#### 1. Kepala Sekolah

Penerapan metode bermain peran dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan sikap tata krama anak yang dapat mendukung pelaksanaan

Eva Syofia, 2022

Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Sikap Tata Krama Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun

pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga seluruh aspek perkembangan pada anak bisa dikembangkan. Kepala sekolah dapat merekomendasikan kepada guru untuk melaksanakan penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan sikap tata krama pada anak.

## 2. Guru

meningkatkan sikap tata krama pada anak. guru dapat menerapkan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran, memerankan tokoh dalam kegiatan bermain peran tersebut dapat melatih anak untuk memahami dan merasakan situasi sosial yang dihadapi. Guru dapat melanjutkan meningkatkan sikap tata krama pada pemberian stimulus selama di sekolah seperti pada saat kegiatan bermain yang melibatkan anak untuk bisa bersosialisasi dalam menerapkan penggunaan kata permisi, tolong, maaf dan terimakasih, menggunakan bahasa yang baik dan sopan, senantiasa menyapa guru dan teman secara ramah, menolong orang lain saat kesusahan, memiliki rasa tanggung jawan dalam membantu membereskan kembali mainan yang sudah dipakai, berbagi mainan ataupun bergantian mainan dengan teman saat kegiatan bermain, mendengarkan orang lain saat berbicara, tidak menyela orang lain saat berbicara, serta patuh terhadap perintah guru dengan memberikan pengertian dan memberikan contoh sikap tersebut.

## 3. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat melaksanakan kegiatan penerapan metode bermain peran yang lebih baik lagi sesuai dengan langkah-langkah penerapan metode bermain peran. Peneliti selanjutnya pun dapat mengembangkan aspek atau indikator perkembangan sosial lainnya melalui metode bermain peran.