

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab 4 sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembelajaran dengan metode bermain peran merupakan suatu metode yang dilakukan dengan memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap pengembangan yang dilaksanakan.

Dalam aplikasi langkah pembelajarannya di TK Laboratorium Universitas Muhammadiyah Pontianak adalah: (a) guru telah menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran (b) guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, karena kelompok murid baru diperkenalkan dengan bermain peran (c) guru memilih langsung anak atau memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih peran yang disukainya (d) guru menetapkan peran pendengar (e) guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang anak-anak harus mainkan (f) guru menyarankan kalimat yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai (g) setelah main peran selesai kemudian membuka diskusi dan tanya jawab tentang peran yang anak-anak mainkan (h) memberikan penekanan terhadap nilai-nilai sosial dari bermain peran.

2. Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan sosial anak dibandingkan dengan pembelajaran konvensional menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan (N-Gain) keterampilan sosial anak rata-rata sebesar 0,853 pada kelas eksperimen dan 0,186 pada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Adapun hasil pengujian data diperoleh asymp. sig. (2-tailed) pada tes akhir kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah sebesar 0,000. karena  $0,000 \leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat perbedaan peningkatan keterampilan sosial anak di kelas antara hasil pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran di kelas eksperimen dengan hasil pembelajaran konvensional di kelas kontrol, di mana hasil pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran lebih tinggi daripada hasil pembelajaran konvensional.
3. Pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dalam meningkatkan keterampilan berbicara dibandingkan dengan pembelajaran konvensional menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan (N-Gain) keterampilan berbicara rata-rata sebesar 0,779 pada kelas eksperimen dan 0,280 pada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Adapun hasil pengujian data diperoleh asymp. sig. (2-tailed) pada tes akhir kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah sebesar 0,002. karena  $0,002 \leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat perbedaan peningkatan keterampilan berbicara anak antara hasil pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran di kelas

eksperimen dengan hasil pembelajaran konvensional di kelas kontrol, di mana hasil pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran lebih tinggi dari pada hasil pembelajaran konvensional.

## B. Rekomendasi

Berdasarkan dari hasil penelitian pembelajaran menggunakan metode bermain peran, peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Temuan di lapangan menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran memberikan pengaruh yang lebih besar pada keterampilan berbicara dibandingkan pada keterampilan sosial anak, dilihat dari peningkatan N-Gain pada kedua variabel tersebut pada *pre test* dan *post test*. Dikarenakan *action* pembelajaran yang dilakukan oleh guru lebih banyak pada aspek berbicara daripada keterampilan sosialnya. Oleh karena itu direkomendasikan kepada guru untuk mencari model belajar bermain peran yang menekankan pada aspek keterampilan sosialnya.
2. Temuan dilapangan menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan di TK. Laboratorium Universitas Muhammadiyah selama ini masih bersifat konvensional maka diperlukan upaya khusus untuk dapat meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak. Mengingat pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial dan berbicara anak dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, maka rekomendasi dibuat agar pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran haruslah dilaksanakan dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Guru, Agar pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran ini berhasil dengan baik, hendaknya dipersiapkan secara seksama, mulai dari peralatan atau media bermain peran, pembuatan Satuan Kegiatan Harian (SKH), pembuatan dan penjelasan skenario cerita dan penguatan terhadap nilai-nilai yang akan ditanamkan kepada anak serta memberikan teladan kepada siswa secara terus-menerus, intensif dan berkelanjutan agar nilai-nilai yang sudah tertanam betul-betul terinternalisasi secara permanen dalam diri anak. Bila perencanaan dilakukan dengan matang dan strategi belajar dilaksanakan menggunakan strategi yang tepat maka tujuan yang diharapkan akan tercapai. Tepstra (2008: 405).

