

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian untuk meningkatkan implementasi pembelajaran sosial emosional empati anak kelompok B TK LKMD Pandean III Kecamatan Taman Kota Madiun dengan metode bermain peran serta menjawab rumusan masalah, maka peneliti membuat kesimpulan seperti berikut :

1. Cara menumbuhkan kemampuan empati anak melalui metode bermain peran. Kemampuan empati anak melalui metode bermain peran yang dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu : 1) memberikan pengertian awal melalui penayangan video dan cerita; 2) melakukan demonstrasi bermain peran; 3) melaksanakan kegiatan inti berupa bermain peran kelompok yang melibatkan partisipasi aktif anak; 4) memberikan penguatan melalui refleksi, apresiasi, dan pesan moral; 5) membiasakan interaksi sosial melalui pembagian tugas, bekerja sama, berbagi alat, berkomunikasi dalam kelompok, serta menyesuaikan diri dengan teman sebaya. Penerapan langkah-langkah tersebut mampu memfasilitasi anak untuk belajar bersosialisasi secara langsung, aktif, dan menyenangkan. Anak juga memperoleh kesempatan untuk meniru, mencoba, berlatih, dan menunjukkan kemampuan empatinya melalui aktivitas bermain peran dalam kelompok. Metode bermain peran terbukti dapat meningkatkan kemampuan empati anak, meliputi empati terhadap teman, berbagi mainan, ekspresi emosi positif. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai kemampuan empati dari prasiklus sebesar 68 (kategori Mulai Berkembang/MB), meningkat pada siklus I menjadi 88 (kategori Mulai Berkembang/MB), dan meningkat signifikan pada siklus II menjadi 151 (kategori BSB/Berkembang Sangat Baik).

2. Cara menumbuhkan kemampuan kerjasama anak melalui bermain peran. Kemampuan kerjasama anak melalui metode bermain peran yang dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu, : Penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak secara klasikal, karena pada siklus II seluruh anak (15 anak) telah mencapai perkembangan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan melampaui indikator kinerja yaitu 80% anak kelas B TK LKMD Pandean III telah mencapai rata-rata kemampuan kerjasama BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Peningkatan kemampuan kerjasama anak kelompok B dengan metode bermain peran kelompok mampu meningkatkan kemampuan kerjasama. Dari 15 anak yang kemampuannya telah mencapai indikator kinerja Berkembang Sesuai Harapan (BSH) semua anak. Peningkatan kemampuan kerjasama pada siklus II merupakan konsekuensi logis dari pembelajaran yang lebih terstruktur, kolaboratif, dan memberikan pengalaman langsung kepada anak. Pengalaman bekerja dalam kelompok kecil memberi kesempatan anak untuk melatih interaksi sosial secara nyata.

B. Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi, baik secara teoritis, praktis, maupun kebijakan.

1. Implikasi Teoretis

Penelitian ini memperkuat teori perkembangan sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky bahwa perkembangan anak berlangsung melalui interaksi sosial. Hasil penelitian juga mendukung teori Erikson mengenai pentingnya pengalaman sosial pada masa kanak-kanak untuk membangun rasa percaya diri, inisiatif, dan kemampuan bekerja sama. Selain itu penelitian ini memperkuat konsep CASEL (*Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning*) bahwa pembelajaran sosial emosional dapat meningkatkan kemampuan:

- *self awareness,*
- *self management,*
- *social awareness,*
- *relationship skills,*
- *responsible decision making.*

2. Implikasi Praktis

- Guru memperoleh alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam mengembangkan aspek sosial emosional. Guru juga terdorong untuk lebih kreatif menciptakan berbagai skenario bermain sesuai tema pembelajaran.
- Anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna sehingga perkembangan empati, kerja sama, komunikasi, serta kemampuan sosial berkembang secara optimal.
- Sekolah memperoleh model pembelajaran yang dapat dijadikan program unggulan dalam meningkatkan kualitas pendidikan karakter di TK.
- Hasil penelitian menunjukkan pentingnya kesinambungan pembiasaan perilaku sosial emosional antara sekolah dan keluarga.

3. Implikasi Kebijakan

Sekolah diharapkan dapat memasukkan pembelajaran sosial emosional sebagai bagian penting dalam kurikulum operasional satuan pendidikan. Program bermain peran juga perlu dijadwalkan secara rutin karena terbukti efektif mengembangkan karakter anak sejak usia dini.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk:

- mengembangkan variasi kegiatan bermain peran;
- menggunakan media yang lebih inovatif;
- memberikan kesempatan kepada seluruh anak untuk memperoleh peran yang berbeda;
- melakukan refleksi setelah bermain agar anak memahami makna kegiatan yang telah dilakukan;
- melakukan penilaian autentik terhadap perkembangan sosial emosional anak.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan:

- memberikan dukungan terhadap pelaksanaan pembelajaran sosial emosional;
- menyediakan sarana bermain yang memadai;
- mengadakan pelatihan guru mengenai pembelajaran sosial emosional;
- memperkuat kolaborasi antara sekolah dan orang tua.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua hendaknya:

- memberikan teladan perilaku positif di rumah;
- melatih anak bekerja sama dalam kegiatan keluarga;
- membiasakan anak berbagi;
- memberikan kesempatan anak menyampaikan perasaan;
- menjalin komunikasi yang baik dengan guru.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian selanjutnya dapat:

- mengembangkan metode bermain peran dengan media digital;
- mengombinasikan bermain peran dengan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*);
- melakukan penelitian eksperimen untuk mengukur efektivitas metode secara kuantitatif;
- memperluas subjek penelitian pada jenjang PAUD atau TK lain agar hasilnya dapat dibandingkan;
- mengkaji pengaruh pembelajaran sosial emosional terhadap perkembangan karakter lain seperti kepemimpinan, tanggung jawab, kemandirian, kemampuan komunikasi, dan penyelesaian konflik.