

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti pada anak kelompok B di TK Tahfizh Ummul Qura mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi menggunakan model Bermain Peran (*Role Playing*), diperoleh data sebagai berikut:

1. Aktifitas anak pada siklus 1 rata-rata masih penyesuaian dengan kegiatan bermain peran (*Role Playing*), minat perhatian dan keaktifan anak juga masih kurang pada siklus 1. Pada siklus 2 anak rata-rata sudah memahami tata cara atau aturan dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran sehingga tidak banyak ditemui kesulitan dalam melaksanakan kegiatan bermain peran, meskipun saat kegiatan beberapa anak masih sering berbicara dan kurang perhatian terhadap penjelasan guru.
2. Perkembangan kognitif anak kelompok B di TK Tahfizh Ummul Qura Mahligai dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi menggunakan model bermain peran (*Role Playing*) terbukti dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak terkait kemampuan dalam bermain peran. Hal ini dilihat pada grafik kecenderungan perkembangan kognitif anak pada siklus 1 capaian perkembangan kognitif anak yaitu 56,25% dengan kategori berkembang sesuai harapan dan pada siklus 2 meningkat menjadi 92,3% dengan

kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Hasil ketuntasan pada siklus 2 telah mencapai target ketuntasan yang diharapkan 90% anak berkategori tuntas.

## **B. Saran**

### a. Bagi Sekolah

1. Memberikan dan menyediakan sarana dan fasilitas untuk mendukung usaha guru dalam pengoptimalan penggunaan media pembelajaran, khususnya dalam penyediaan media Bermain Peran (*Role Playing*).

### b. Bagi Guru

1. Penggunaan media pembelajaran Bermain Peran (*Role Playing*) dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu anak dalam mengembangkan aspek perkembangan anak, salah satunya pada aspek kognitif, sosial emosional pada Bermain Peran (*Role Playing*).
2. Senantiasa menambah dan mengembangkan pengetahuan serta wawasan untuk mengembangkan Keterampilan khususnya keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang menarik.

### c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman dan

pengetahuan bagi peneliti dalam penggunaan media pbermain peran dapat membantu mengembangkan aspek perkembangan kognitif, sosial emosional anak usia dini dalam mengenal bermain peran (*Role Playing*) sehingga dapat berkembang secara optimal.