

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Khairani Aceh Besar, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan dadu emosi terbukti secara signifikan dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak kelompok B. Hal ini ditunjukkan oleh: Peningkatan nilai rata-rata dari *Pretest* (33%) menjadi *Posttest* (90%), dengan selisih 57%, hasil uji statistik *paired sample t-test* menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar -41.322 dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Seluruh anak (100%) mencapai kriteria tuntas pada *Posttest*, setelah sebelumnya tidak ada satupun anak yang tuntas pada *Pretest*. Dengan demikian, permainan dadu emosi terbukti dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini secara signifikan

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru PAUD

Hendaknya mempertimbangkan permainan dadu emosi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam kegiatan *center* atau *circle time* untuk mengembangkan aspek sosial emosional anak, dan juga perlu adanya variasi dalam penggunaan media permainan emosi agar anak tidak merasa bosan dan tetap terlibat aktif.

2. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menjadikan permainan dadu emosi sebagai bagian dari program pengembangan karakter atau kegiatan literasi emosin yang rutin dilakukan setiap minggu, dan disarankan untuk mengadakan pelatihan atau *workshop* bagi guru-guru dalam merancang dan menggunakan media berbasis permainan yang sesuai dengan perkembangan anak.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua dapat menerapkan permainan serupa di rumah sebagai bentuk pendampingan dalam mengenalkan emosi secara dini kepada anak. Perlu adanya komunikasi yang baik antara guru dan orang tua untuk memantau perkembangan sosial emosional anak secara konsisten.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperluas jumlah sampel, melibatkan jenjang usia yang berbeda, atau membandingkan efektivitas permainan dadu emosi dengan media pembelajaran lain. Dengan demikian, hasil penelitian akan semakin memperkaya literatur dan praktik pendidikan anak usia dini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.3 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Khairani Aceh Besar, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan dadu emosi terbukti secara signifikan dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak kelompok B. Hal ini ditunjukkan oleh: Peningkatan nilai rata-rata dari *Pretest* (33%) menjadi *Posttest* (90%), dengan selisih 57%, hasil uji statistik *paired sample t-test* menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar -41.322 dengan nilai signifikan $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Seluruh anak (100%) mencapai kriteria tuntas pada *Posttest*, setelah sebelumnya tidak ada satupun anak yang tuntas pada *Pretest*. Dengan demikian, permainan dadu emosi terbukti dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini secara signifikan

5.4 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

5. Bagi Guru PAUD

Hendaknya mempertimbangkan permainan dadu emosi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam kegiatan *center* atau *circle time* untuk mengembangkan aspek sosial emosional anak, dan juga perlu adanya variasi dalam penggunaan media permainan emosi agar anak tidak merasa bosan dan tetap terlibat aktif.

6. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menjadikan permainan dadu emosi sebagai bagian dari program pengembangan karakter atau kegiatan literasi emosin yang rutin dilakukan setiap minggu, dan disarankan untuk mengadakan pelatihan atau *workshop* bagi guru-guru dalam merancang dan menggunakan media berbasis permainan yang sesuai dengan perkembangan anak.

7. Bagi Orang Tua

Orang tua dapat menerapkan permainan serupa di rumah sebagai bentuk pendampingan dalam mengenalkan emosi secara dini kepada anak. Perlu adanya komunikasi yang baik antara guru dan orang tua untuk memantau perkembangan sosial emosional anak secara konsisten.

8. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperluas jumlah sampel, melibatkan jenjang usia yang berbeda, atau membandingkan efektivitas permainan dadu emosi dengan media pembelajaran lain. Dengan demikian, hasil penelitian akan semakin memperkaya literatur dan praktik pendidikan anak usia dini.

