

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pembelajaran menggunakan permainan media balok untuk meningkatkan kemampuan visual spasial di kelompok B TK Bunda Balita, dapat disimpulkan bahwa :

1. Kondisi kecerdasan visual-spasial anak di TK Bunda Balita masih perlu stimulus, salah satunya disebabkan penggunaan media balok yang lebih sering digunakan bermain daripada kegiatan pembelajaran bebas dan belum ada pembelajaran menggunakan permainan media balok yang khusus diarahkan untuk meningkatkan kemampuan visual-spasial.
2. Penerapan pembelajaran menggunakan permainan media balok menunjukkan adanya peningkatan kemampuan visual-spasial pada tiap siklus. Kategori B (baik) pada siklus I kegiatan 1 sebesar 52 % meningkat pada siklus II kegiatan 1 sebesar 78 %, siklus I kegiatan 2 sebesar 72 % meningkat pada siklus II kegiatan 2 sebesar 86 %. Hal ini terjadi karena dalam penerapan pembelajaran menggunakan permainan media balok yang dikemas dalam sebuah permainan yang menyenangkan.
3. Setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan permainan media balok, terjadi peningkatan kemampuan visual-spasial anak. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase kategori A yaitu cepat (0-34 detik) saat pre-siklus sebesar 45,46 % dan post-siklus sebesar 81,82 %, dimana terjadi peningkatan sebesar 36,36 %. Dan pada kegiatan 1 siklus I dan II terjadi peningkatan pada

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

kategori B (baik) sebesar 26 %, sedangkan pada kegiatan 2 siklus I dan II terjadi peningkatan sebesar 14 %.

B. Rekomendasi

Mengacu pada hasil temuan penelitian, peneliti akan mengemukakan beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan anak usia dini. Adapun rekomendasi tersebut antara lain ditujukan bagi :

1. Pihak Sekolah
 - a. Penyediaan alat dan sumber belajar tetap dijaga dan dirawat, agar anak tetap dapat menggunakannya secara utuh saat bermain ataupun kegiatan berlangsung
 - b. Dibuat permainan menggunakan media balok yang lebih variatif mengarah ataupun di khususkan untuk menstimulus kecerdasan jamak.
2. Guru
 - a. Sebagai fasilitator anak saat pembelajaran, diharapkan menjaga untuk tetap memotivasi anak yang kurang percaya diri saat bermain balok.
 - b. Dalam upaya meningkatkan kemampuan Visual-spasial anak, guru boleh menggunakan permainan yang difokuskan sehingga dapat meningkatkan kemampuan Visual-Spasial anak. Balok merupakan Alat permainan edukatif yang dapat disusun menjadi sebuah bentuk ataupun sebuah bangunan shingga menstimulus kemampuan Visual-Spasial anak. Akan tetapi akan lebih terarah bila menggunakan sebuah pembelajaran yang tetuju pada salah satu kemampuan atau kecerdasan jamak.

Anjungsari Pitria, 2013

Pembelajaran Menggunakan Permainan Media Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Anak Taman Kanak-Kanak

3. Peneliti Berikutnya

Penelitian ini masih dalam ruang lingkup terbatas, sehingga masih banyak aspek lain yang belum terungkap. Peneliti berharap penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut, sehingga memberikan sumbangan ilmu baik kepada mahasiswa maupun kepada pendidik anak usia dini. Penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dengan mengadakan penelitian lebih lanjut tentang pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih baik. Sehingga memberikan sumbangan ilmu terhadap pengembangan sistem pendidikan yang lebih baik.

