

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis, temuan dan pembahasan yang telah disajikan sebelumnya, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di Kelas B RA Miftahul Khoer sebanyak 10 anak mengalami peningkatan. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisis N-gain ternormalisasi dengan rata-rata keseluruhan 0,7222 dengan kategori peningkatan kecerdasan visual-spasial yang tinggi. Peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran berupa permainan *look, make and fix* dengan baik dan antusias untuk menyalurkan minat mereka terhadap puzzle tangram ini. Karena permainan *look, make and fix* menggunakan media tangram ini bersifat kooperatif dan menuntut anak untuk aktif, selama dilakukannya pembelajaran anak aktif menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh peneliti, oleh karena itu kefokusannya anak-anak pun ikut terstimulasi karena anak sambil berkarya membuat suatu bentuk juga bisa sambil mengkomunikasikan apa yang ada di dalam pikirannya. Peningkatan ini juga dapat dilihat dari perbandingan hasil nilai pretes dan postes sebesar 49 dan 70.

#### **5.2 Implikasi**

Penelitian Penerapan permainan *look, make and fix* menggunakan media tangram untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak yang dirancang memiliki implikasi sebagai berikut:

- 1) Guru memiliki metode dan bahan ajar berupa permainan *look, make and fix* menggunakan media tangram yang dapat digunakan oleh anak sebagai upaya menstimulasi kecerdasan visual-spasial anak
- 2) Mempermudah guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terutama terkait bahasan mengenal bentuk-bentuk geometri untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak

- 3) Permainan *look, make and fix* menggunakan media tangram yang diterapkan praktis sehingga mudah digunakan oleh guru dan anak
- 4) Suasana kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, peneliti dapat memberikan saran-saran berikut :

- a. Guru dapat menerapkan permainan *look, make and fix* menggunakan media tangram dalam upaya meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak
- b. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengkaji permainan *look, make and fix* menggunakan media tangram pada pokok bahasan lain, mengukur aspek perkembangan anak yang lain atau pada jenjang usia yang berbeda dan sekolah yang berbeda.