**BAB V**

**KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

1. **Kesimpulan**

 Berdasarkan penelitian tentang pembelajaran menggunakan permainan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan spasial anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Sempur Bogor, dapat disimpulkan bahwa:

1. Kondisi kemampuan spasial anak di TK Sempur Bogor sebelum diterapkan permainan puzzle masih perlu stimulus, salah satunya disebabkan penggunaan media puzzle yang lebih sering dipakai pada saat istirahat bermain dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran bebas dan belum ada pembelajaran khusus menggunakan permainan media puzzle yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan spasial anak.
2. Penerapan pembelajaran menggunakan permainan media puzzle menunjukan adanya kemampuan spasial pada setiap siklusnya. Pada siklus I tindakan 1 dan 2 anak dapat menyusun pola sesuai dengan yang dicontohkan oleh guru, pada siklus II tindakan 1 dan 2 anak sudah mengenal bentuk geometri dengan baik dan dapat menyusun kepingan puzzle sesuai dengan bentuknya menjadi sebuah gambar yang utuh. Hal ini terjadi karena penerapan pembelajaran menggunakan permainan media puzzle dikemas secara menarik.
3. Setelah diterapkan pembelajaran menggunakan permainan media puzzle, terjadi peningkatan dalam kemampuan spasial anak. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase pada saat sebelum tindakan yang termasuk dalam kategori baik sebesar 52% dan sesudah tindakan sebesar 78%, dimana terjadi peningkatan sebesar 26%. Dan pada siklus I yang termasuk kategori baik meningkat sebesar 18% pada siklus II.
4. **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 yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut: ‘

1. Bagi Pihak Sekolah
2. Hendaknya pihak sekolah memfasilitasi pembelajaran dengan menyediakan sarana dan prasarana pembelajaran yang lengkap untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran yang optimal terutama yang sesuai dengan karakteristik anak sehingga anak merasa nyaman dan belajar dengan menyenangkan di lingkungan sekolah.
3. Membuat permainan menggunakan media puzzle yang lebih variatif yang dikhususkan untuk menstimulasi kecerdasan jamak.
4. Bagi Guru
5. Sebagai fasilitator saat pembelajaran, diharapkan dapat memfasilitasi dan memotivasi anak yang kurang percaya diri saat bermain puzzle dan saat kegiatan pembelajaran lainnya.
6. Dalam upaya meningkatkan kemampuan spasial anak, guru diharapkan menggunakan permainan yang difokuskan sehingga dapat meningkatkan kecerdasan spasial anak. Puzzle merupakan alat permainan edukatif yang bermanfaat untuk merangsang dan memotivasi belajar anak, karena dengan bermain puzzle anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar yang ada dalam puzzle tersebut.
7. Bagi Peneliti Selanjutnya

 Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini lebih lanjut, karena peneliti menganggap penelitian ini masih dalam ruang lingkup terbatas sehingga masih banyak aspek lain yang belum terungkap. Penelitian selanjutnya dapat dikembangkan dengan mengadakan penelitian lebih lanjut tentang pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih baik. Sehingga dapat memberikan ilmu terhadap pengembangan pendidikan yang lebih baik lagi.