

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang simpulan, implikasi, dan saran dari hasil penelitian. Simpulan adalah pernyataan yang merangkum hasil penelitian berdasarkan pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan masalah. Implikasi menunjukkan bagaimana hasil penelitian dapat diterapkan dan bermanfaat bagi objek yang diteliti. Saran diberikan sebagai masukan atau pendapat untuk peneliti dalam mengatasi permasalahan yang ada.

A. SIMPULAN

1. **Profil Sebelum Pembelajaran:** Sebelum penerapan permainan congklak, kecerdasan interpersonal anak-anak di Kober Perceka masih belum optimal, dengan rata-rata nilai pada kelas kontrol lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen. Anak-anak kurang tertarik pada permainan congklak karena minimnya stimulasi serta metode pengajaran yang kurang menarik dari guru. Untuk meningkatkan minat dan pemahaman anak, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.
2. **Efektivitas Pembelajaran di Kober Perceka:** Pembelajaran kecerdasan interpersonal di Kober Perceka menunjukkan efektivitas dengan pendekatan yang terstruktur. Proses dimulai dengan tes awal untuk mengukur kemampuan anak, diikuti dengan kegiatan belajar yang melibatkan permainan congklak. Selama pelaksanaan, anak-anak dilatih untuk bergiliran, berkomunikasi, bekerja sama, serta mengontrol emosi mereka. Guru juga menciptakan suasana nyaman selama istirahat dan melakukan evaluasi setelah kegiatan pembelajaran. Hasilnya, pembelajaran yang menggunakan permainan congklak terbukti efektif dalam mendukung perkembangan kecerdasan interpersonal anak.
3. **Profil Setelah Penggunaan Permainan Congklak:** Setelah penerapan permainan congklak, kemampuan kecerdasan interpersonal anak-anak menunjukkan peningkatan yang signifikan, terutama dalam aspek kerjasama, komunikasi, dan

empati. Temuan penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang nyata pada nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, di mana kelas eksperimen mencatat nilai yang lebih tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan congklak berhasil meningkatkan kecerdasan interpersonal anak-anak di Kober Perceka dan Kober Nurul Ihsan.

B. IMPLIKASI

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan congklak bisa diintegrasikan sebagai metode pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa implikasi penting yang perlu dicermati:

1. Masyarakat: Dapat memanfaatkan dan mengembangkan permainan tradisional seperti congklak untuk mendukung pengembangan kecerdasan interpersonal anak.
2. Pemerintah: Diharapkan untuk menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung pengembangan kecerdasan interpersonal, seperti materi pelatihan, kurikulum, dan sumber daya digital yang dapat memperkuat perkembangan sosial dan emosional anak.
3. Sekolah PAUD dan Pendidikan Dasar: Perlu merumuskan strategi serta kebijakan yang bertujuan menciptakan anak yang sehat, cerdas, dan bahagia baik secara fisik maupun mental. Ini dapat dicapai melalui pengelolaan kurikulum yang seimbang dan pembelajaran yang berfokus pada tahap perkembangan anak.
4. Guru PAUD: Dapat memanfaatkan permainan congklak sebagai alat untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah, melalui interaksi dengan teman sebaya.
5. Peneliti: Dapat melanjutkan penelitian untuk menganalisis lebih dalam dampak permainan tradisional dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal serta kecerdasan lainnya pada anak.
6. Dampak Positif: Penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam memahami dan menangani isu berkaitan dengan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini.

C. SARAN

Peneliti merekomendasikan agar dilakukan penelitian lebih lanjut dengan menggunakan sampel yang lebih besar dan beragam. Hal ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman mengenai efektivitas permainan congklak dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Selain itu, diharapkan permainan ini dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan usia dini guna mendukung pengembangan keterampilan sosial dan emosional anak. Keterlibatan orang tua juga sangat penting, sehingga mereka diharapkan aktif mendampingi anak saat bermain untuk memaksimalkan manfaat permainan tersebut.

Berikut adalah rekomendasi spesifik:

1. Untuk Guru: Diharapkan agar guru lebih rutin memanfaatkan permainan congklak dalam kegiatan bimbingan demi mendukung perkembangan anak.
2. Untuk Ketua Pengelola Kober: Pengelola sebaiknya memfasilitasi beragam permainan, baik indoor maupun outdoor, yang kreatif, sehingga memudahkan guru dalam menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak.
3. Untuk Peneliti Selanjutnya: Peneliti disarankan untuk mengembangkan ide-ide permainan congklak yang lebih inovatif serta melakukan pengamatan yang lebih mendalam untuk memperkuat hasil penelitian ini.