

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Merujuk pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal diantaranya berdasarkan hasil analisis data *pretest* diketahui bahwa kecerdasan visual spasial anak kelas B di Pos PAUD Miana V sebelum diberikan pembelajaran dengan permainan maze sebagian besar belum memiliki kemunculan dari indikator kecerdasan visual spasial diantaranya kemampuan mengkoordinasikan motorik dan mata, kemampuan mempersepsikan gambar berlatar belakang, kemampuan memantapkan persepsi, kemampuan memposisikan persepsi ruang, kemampuan menghubungkan persepsi spasial, kemampuan mendeskripsikan visual dan kemampuan mengingat secara visual yang di analisis sebagian kecil sudah muncul dan sisanya sebagian besar belum muncul.

Selanjutnya berdasarkan hasil analisis data *posttest* diketahui bahwa kemampuan akhir dari kecerdasan visual spasial anak kelas B di Pos PAUD Miana V setelah diberikan pembelajaran dengan permainan maze mengalami perubahan dikarenakan mulai terlihat banyaknya indikator kecerdasan visual spasial yang muncul diantaranya dalam hal kemampuan mengkoordinasikan motorik dan mata, kemampuan mempersepsikan gambar berlatar belakang, kemampuan memantapkan persepsi, kemampuan memposisikan persepsi ruang, kemampuan menghubungkan persepsi spasial, kemampuan mendeskripsikan visual dan kemampuan mengingat secara visual.

Terakhir berdasarkan hasil analisis data *posttest* dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran dengan permainan maze terhadap kecerdasan visual spasial anak kelas B di Pos PAUD Miana V. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t independen yang signifikan sehingga hipotesis H_0 ditolak yang artinya H_a diterima. Jika dilihat dari hasil uji t berdasarkan aspek

kecerdasan visual spasial maka kondisi akhir dari kecerdasan visual spasial dapat dijabarkan diantaranya aspek yang dinyatakan signifikan adalah aspek 1 yaitu kemampuan mengkoordinasikan mata dan motorik, aspek 2 yaitu kemampuan mempersepsikan gambar berlatar belakang, aspek 3 yaitu kemampuan memantapkan persepsi, aspek 4 yaitu kemampuan memposisikan persepsi ruang dan aspek 5 yaitu kemampuan menghubungkan persepsi spasial selanjutnya aspek yang dinyatakan tidak signifikan diantaranya aspek 6 yaitu kemampuan mendeskripsikan visual dan aspek 7 yaitu kemampuan mengingat secara visual. Adapun pengaruh yang di dapat yaitu anak sudah dapat memiliki kemampuan mengkoordinasikan motorik dan mata, kemampuan mempersepsikan gambar berlatar belakang, kemampuan memantapkan persepsi, kemampuan memposisikan persepsi ruang, kemampuan menghubungkan persepsi spasial, kemampuan mendeskripsikan visual dan kemampuan mengingat secara visual

B. Implikasi dan Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, diberikan beberapa saran untuk berbagai pihak diantaranya yaitu:

1. Bagi Guru dan Pos PAUD

- a. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan permainan maze terbukti dapat memberikan pengaruh terhadap kecerdasan visual spasial anak, maka permainan ini direkomendasikan untuk digunakan para guru PAUD sebagai salah satu permainan yang dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial anak
- b. Pembelajaran dengan permainan maze direkomendasikan kepada guru anak usia dini mengingat kebermanfaatannya yang besar bagi masa depan anak dengan kecerdasan visual spasial contohnya anak dapat menjadi arsitektur, pelaut ataupun profesi hebat lainnya.
- c. Sebagai bahan pertimbangan antusiasme anak yang ditunjukkan ketika melihat permainan maze 2 dimensi maka peneliti menyarankan metode

permainan tersebut dapat digunakan pendidik anak usia dini untuk menyampaikan pembelajaran lain seperti pembelajaran mengenalkan air, udara, api dengan gambar yang menarik, dll.

2. Bagi Orang Tua

Permainan maze dapat disediakan atau diberikan para orang tua dirumah, tidak harus menggunakan alat permainan yang mahal namun dengan menciptakan area permainan sendiri dirumah pun seperti mencari jalan keluar atau menemukan jalan menuju suatu benda juga dapat membantu mengembangkan kecerdasan visual spasial anak usia dini.

3. Bagi Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini

- a. Sekolah sebaiknya diberikan fasilitas tempat dan area yang memadai bagi sekolah untuk dapat memberikan kesempatan kepada anak mengeksplor seluruh pengetahuan melalui lingkungannya terutama dalam hal ini mengeksplor kecerdasan visual spasial anak itu sendiri
- b. Sekolah sebaiknya diberikan wadah untuk menyediakan segala macam alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan dan mengembangkan segala aspek perkembangan anak usia dini yang dalam hal ini salah satunya adalah aspek kognitif berupa kecerdasan visual spasial anak usia dini.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Sebaiknya dapat kembali mengupas tentang kecerdasan visual spasial namun dengan metode atau permainan yang lainnya sehingga dapat memberikan kontribusi lain yang bermakna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu baru atau cara baru demi mengembangkan pembelajaran pendidikan anak usia dini
- b. Peneliti lain dapat memanfaatkan permainan maze namun dalam pelaksanaan yang lebih variatif dan lebih menciptakan kesenangan bagi anak karena bermain haruslah yang menyenangkan untuk anak agar seluruh potensi yang

terdapat pada diri anak dapat berkembang sebagaimana mestinya tanpa keterpaksaan atau tuntutan.