

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKSI DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang pengaruh pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif *busy book* terhadap kecerdasan visual-spasial anak, dapat disimpulkan bahwa :

1. Kondisi kemampuan visual-spasial anak di TK Negeri Pembina Cimahi berdasarkan hasil penelitian dari data yang diperoleh di awal (*pretest*) tidak terdapat perbedaan yang cukup jauh baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen dari kecerdasan visual-spasial yang terlihat. Hal ini terbukti setelah dilakukan pretest hasil kecerdasan visual-spasial anak menunjukkan pada kelompok eksperimen kecenderungan pada kriteria sedang berproses dan belum berkembang. Begitupun dengan kelompok kontrol menunjukkan kecenderungan berkriteria sedang berproses dan belum berkembang.
2. Setelah diberikan pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif *busy book* (*posttest*) mulai terlihat adanya peningkatan pada kelompok eksperimen dikarenakan terdapat banyak aspek yang berkembang baik cukup tinggi pada kelompok eksperimen.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perhitungan statistik menunjukkan t test yang signifikan dan nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada nilai rata-rata kelompok kontrol, yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pembelajaran dengan alat permainan edukatif *busy book* terhadap kecerdasan visual-spasial anak.

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan penelitian ini, maka implikasi penelitian ini adalah :

Guru harus mengembangkan kecerdasan anak dengan merancang alat permainan edukatif yang baru dan menarik agar anak tidak jenuh ketika mengikuti kegiatan yang hanya mengembangkan kemampuan dari segi kognitif. Melalui alat permainan edukatif *busy book* terbukti dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak pada kelompok

eksperimen di TK Negeri Pembinaan Cimahi. Keberhasilan penggunaan alat permainan edukatif *busy book* telah mengubah paradigma tentang peran guru di dalam proses pembelajaran. Guru tidak lagi menjadi satu satunya pusat pembelajaran melainkan dalam pembelajaran anak sebagai pusat pembelajaran. Peran guru tidak lebih sebagai mediator, fasilitator serta motivator dalam pembelajaran.

C. Rekomendasi

Mengacu pada hasil temuan penelitian, peneliti akan mengemukakan beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan anak usia dini. Adapun rekomendasi yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

1. Bagi Pihak Sekolah

Sekolah dapat mendukung proses kegiatan pembelajaran dengan memfasilitasi atau menyediakan alat permainan edukatif yang menarik pada setiap kelas disesuaikan dengan tingkatan perkembangannya.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat permainan dengan warna yang menarik dan inovasi baru dapat membuat anak lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, maka diharapkan guru dapat membuat alat permainan edukatif yang serupa dengan *busy book* ini disesuaikan dengan tema yang diinginkan.

3. Kepada Peneliti Berikutnya

Peneliti selanjutnya hendaknya melakukan penelitian Alat Permainan Edukatif (APE) *busy book* dengan mengkaji lebih jauh lagi dengan metode kualitatif.