

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah pertama dalam bab I mengenai aktivitas permainan *outbound* yang dapat membantu mengembangkan perkembangan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun diperoleh kesimpulan bahwa dalam permainan *outbound* untuk anak usia 5-6 tahun haruslah menarik dan dikemas dengan berbagai hal yang menyenangkan dan bermakna bagi anak. Aktivitas permainan *Outbound* terhadap perkembangan kinestetik anak bisa terlihat perkembangannya, ketika anak sudah mampu bekerjasama dalam satu kelompok baik kelompok kecil maupun besar, anak mampu mengekspresikan ide-ide nya melalui gerakannya, mampu melakukan gerakan kombinasi, gerakan antisipasi dan keseimbangan. Pada permainan *outbound* terdapat 2 jenis permainan *outbound*, yaitu *Real Outbound* dan *Fun Outbound*. Untuk permainan *outbound* yang cocok untuk anak usia 5-6 tahun adalah *Fun Outbound* karena permainan tersebut sederhana dan minim resiko.

Dalam penelitian ini menggunakan permainan *Outbound* jenis *Fun Outbound*, ada tujuh permainan yang di analisis pada penelitian ini, berikut tujuh permainan yang peneliti analisis untuk membantu mengembangkan perkembangan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun: karet berantai, *save the boom*, *spongebob*, halang rintang, terowongan ban, kereta balon dan yang terakhir adalah tarik tambang.

Pada penelitian ini merupakan penelitian Deskriptif Analisis dimana peneliti menganalisis kecerdasan kinestetik anak melalui aktivitas permainan *Outbound*. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara terhadap guru wali kelas B2.

#### B. Implikasi

Mengingat pada penelitian ini bahwa subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun, maka model pembelajaran yang sesuai dengan usia dan perkembangan yang dimiliki anak, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan dapat merangsang kecerdasan kinestetik anak dan prestasi anak pun dapat berkembang sesuai dengan yang diharapkan serta mendapatkan suatu hasil pembelajaran yang baik. Dalam aktivitas permainan *Outbound*

merupakan salah satu kegiatan yang bisa dijadikan sebagai alternatif dalam memberikan stimulus guna mengembangkan perkembangan kecerdasan kinestetik anak supaya pembelajarannya bisa lebih bermakna dan mudah diterima oleh anak.

### C. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dari hasil penelitian yang didapat, maka peneliti mencoba mengemukakan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi sekolah dalam bagian rekomendasi ini, peneliti merekomendasikan kepada sekolah permainan *Outbound* karet berantai, *save the boom*, kereta balon, tarik tambang dan *spongebob* karena pada permainan *outbound* tersebut sangatlah sederhana dan bisa dilakukan didalam lingkungan sekolah, dan peralatan yang dibutuhkan sangatlah sederhana dan mudah untuk ditemukan. Selain itu banyak sekali manfaat jika permainan *outbound* ini diterapkan disekolah, karena untuk membantu perkembangan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun, permainan ini cocok untuk kelas B.
2. Bagi anak dalam pembelajaran sebaiknya tidak mudah putus asa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, agar perkembangan aspek-aspek anak tergalinya terutama kecerdasan kinestetik mereka
3. Bagi guru hendaknya dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang aktif dan suasana yang menyenangkan bagi anak. Salahsatunya dengan menggunakan metode *Fun Outbound* yang lebih bervariasi serta menyediakan yang lebih menantang untuk anak sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.
4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengambil pengalaman dan pengetahuan baru tentang permainan *outbound* terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak.