

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang dilakukan peneliti serta didasarkan pada permasalahan yang diajukan, maka dapat diperoleh simpulan sebagai berikut :

1. Kondisi objektif pengembangan kecerdasan *visual spasial* pada anak usia dini di RA NU Mawaqi'ul Ulum, anak diarahkan dalam pengenalan berbagai macam arah dengan cara melakukan kegiatan motorik di luar kelas yakni berjalan – jalan di lingkungan sekolah anak mengikuti arah matahari terbit dan arah matahari tenggelam, anak mengikuti perintah guru belok kanan dan belok kiri, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan tidak monoton didalam ruang. Anak dapat mengetahui arah jalan baik ketika berangkat ke sekolah maupun pulang kembali ke rumah.
2. Implementasi pengembangan kecerdasan *visual spasial* dengan permainan navigasi arah dengan menggunakan tahapan bermain *assosative* dimana melakukan permainan bersama anak lain. *Pertama* anak bermain bersama – sama dengan jenis permainan yang sama yaitu permainan navigasi arah, *kedua*, bermain bersama – sama dengan cara berjalan – jalan disekitar lingkungan sekolah berjalan bersama – sama menuju kearah matahari terbit dan matahari tenggelam untuk mengetahui arah timur dan barat sehingga anak mengenal arah. Dari bermain tersebut keaktifan anak dan partisipasi anak secara gembira dalam proses pembelajaran meningkatkan rasa percaya dirinya. Dalam melakukan permainan navigasi arah, anak bisa berfikir reflektif sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan kondusif.
3. Kendala yang mempengaruhi penggunaan permainan navigasi arah dalam meningkatkan kecerdasan *visual spasial* pada anak usai dini di RA NU Mawaqi'ul Ulum Desa Medini Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus :
  - Kendala pada anak berupa kurang dapat kondusif ketika proses pembelajaran di luar kelas karena anak terlalu senang sehingga berlari – lari sendiri, solusi yang dilakukan guru dengan cara mengatur posisi anak dengan berbaris sesuai kelas dan anak berbaris rapi sambil bergandengan tangan satu sama lainnya

- Kendala pada guru berupa rasio guru dan anak yang tidak seimbang 1 orang guru mengampu 22 siswa sehingga solusi yang dilakukan ketika menerapkan permainan navigasi arah di luar kelas guru harus lebih extra dalam pengawasan terhadap anak – anak.

## B. Saran

Berdasarkan simpulan yang diperoleh, maka saran yang dapat diberikan berkaitan dengan temuan di lapangan dan diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rekomendasi adalah:

1. Bagi Lembaga  
Sebaiknya kepala sekolah melakukan kontrol terhadap semua kegiatan, termasuk di dalamnya kegiatan peningkatan kecerdasan *visual spasial* anak, sehingga bila ada anak yang memiliki masalah berkaitan dengan peningkatan kecerdasan *visual spasial* dapat segera mendapatkan bimbingan dan solusi pemecahan.
2. Bagi guru kelas  
Guru RA hendaknya selalu memanfaatkan serta menggunakan permainan dan media yang tepat dalam mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar anak, disamping juga meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam kegiatan belajar mengajar terutama di RA hendaknya banyak bervariasi dalam menggunakan media mengajar sehingga indikator yang diharapkan dapat tercapai
3. Bagi anak  
Anak perlu dilibatkan secara aktif dengan dukungan media pembelajaran yang menarik perhatian dan keaktifan anak
4. Bagi orang tua  
Disadari atau tidak, waktu anak lebih banyak di rumah dibandingkan waktu anak di sekolah. Oleh sebab itu, sesibuk apapun orang tua dalam bekerja untuk tetap memberikan perhatian terhadap kegiatan yang dilakukan anak. Hal ini perlu dilakukan agar anak memiliki jati diri dan memiliki kepribadian kuat berkaitan dengan keterampilan yang dimilikinya
5. Bagi peneliti selanjutnya  
Guru harus menghindari kecenderungan mengejar target pencapaian kurikulum, karena muatan kurikulum sudah diperhitungkan berdasarkan alokasi waktu dan hari efektif. Kecenderungan ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton sehingga membosankan anak.