

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kegiatan bermain *puzzle* pada pembelajaran dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia 5-6 tahun di PAUD Gloria Medan.
2. Pada siklus I pertemuan I, anak yang memperoleh kriteria baik sebanyak 1 orang anak (6,25%), dan anak yang memperoleh kriteria cukup sebanyak 15 orang anak (93,75%). Pada siklus I pertemuan II diperoleh nilai rata-rata anak 56,77%, hanya 6 orang (37,5%) yang kecerdasan visual spasialnya baik, sedangkan 10 orang (62,5%) kecerdasan visual spasial cukup.
3. Pada siklus II pertemuan I perkembangan kecerdasan visual-spasial sangat baik sebanyak 3 orang (18,75%) dan perkembangan kecerdasan visual-spasial baik sebanyak 10 orang (62,50%) serta perkembangan kecerdasan visual-spasial cukup sebanyak 3 orang (18,75%), meningkat dari siklus I. Siklus II pertemuan II perkembangan visual-spasial anak semakin meningkat, dimana sebanyak 10 orang anak (62,50 %) perkembangan visual-spasialnya sangat baik dan 6 orang anak (37,50%) berkembang dengan baik.
4. Bermain *puzzle* efektif digunakan untuk meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak, selain itu bermain *puzzle* juga mengembangkan bakat seni anak, meningkatkan kemampuan motorik halus anak, dapat melatih konsentrasi

anak, dapat mengembangkan kemampuan anak berekspresi sesuai dengan perasaan dirinya (emosi anak), dan juga dapat mengenalkan konsep warna.

## 5.2. Saran

Dari kesimpulan di atas, maka saran-saran yang dapat peneliti berikan adalah:

1. Bagi guru, dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada peningkatan kecerdasan visual-spasial anak, guru dapat menggunakan kegiatan bermain *puzzle*. Guru diharapkan terampil membuat dan menggunakan media yang diperlukan dalam proses pembelajaran.
2. Bagi kepala sekolah, hendaknya kepala sekolah memberi kesempatan untuk mengikuti pelatihan yang berkaitan dengan pembuatan media dan perbaikan proses pembelajaran dan melatih guru-guru dalam membuat media pembelajaran.
3. Bagi peneliti, penelitian ini belum sempurna seperti yang diharapkan, peneliti masih perlu latihan lagi dalam penggunaan kegiatan bermain *puzzle*, dan diharapkan bagi yang ingin meneliti dengan variabel yang sama untuk dapat lebih melengkapinya.