BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kecerdasan intrapersonal merupakan salah satu kecerdasan yang tergambar dari perilaku pandai seseorang dalam membawa diri dalam kehidupan sehari-hari. Kecerdasan intrapersonal dalam penelitian ini meliputi: memiliki gambaran yang akurat tentang diri sendiri (mengetahui kemampuan dan kelemahan diri); kesadaran suasana hati, motivasi, temperamen dan keinginan diri; kapasitas kemampuan mendisiplinkan diri, memahami diri sendiri, dan menghargai diri sendiri.

Permainan wayang film yang menjadi media untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak menjadi salah satu upaya pengenalan dan pelestarian dengan dikembangkan dari permainan tradisional bernama *pipileman* dan berkembang menjadi permainan bernama wayang film yang telah disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran di sekolah wilayah perkotaan dan merupakan permainan baru bagi anak di PAUD Melati Putih. Diharapkan permainan ini akan dapat menarik minat anak untuk menyimak dan memahami isi cerita dengan tujuan untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak.

Berdasarkan hasil analisis data pada pra penelitian, diperoleh presentase sebesar 37,5%, sedangkan pada Siklus I sebesar 83,1%. Hasil tersebut sebenarnya sudah mencapai target keberhasilan yang disepakati yaitu 71%. Namun kolaborator dan peneliti sepakat untuk melanjutkan penelitian ke Siklus II. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil maksimal dari setiap anak sesuai dengan butir pernyataan instrumen. Hasil penelitian Siklus II sebesar 93,09%. Maka dapat diketahui bahwa presentase peningkatan antara pra intervensi ke Siklus I adalah sebesar 45,6% sedangkan presentase peningkatan dari Siklus I ke Siklus II adalah sebesar 9,99%. Secara kuantitatif, peningkatan yang cukup signifikan terjadi pada Siklus I dan dimaksimalkan pada Siklus II.

Hasil analisis data kualitatif secara umum anak-anak kelompok B2 PAUD Melati Putih mengalami peningkatan kecerdasan intrapersonal. Hal ini diketahui dengan adanya hasil pengamatan. Hasil pengamatan tersebut mencatat bahwa anak-anak sudah dapat menerima nasihat/saran/kritik dari orang lain, anak sudah memperlihatkan spontanitas ekspresif dalam merespons dan menyatakan suasana hatinya, anak sudah dapat menerima tantangan baru atau segera beradaptasi dengan kegiatan baru misalnya bercerita menggunakan wayang film, membuat hasil kerja dan karya membuat

anak. Secara umum anak sudah bersedia melakukan kegiatan baru, namun terdapat seorang anak yang tergolong dalam anak sulit di mana anak tersebut tidak dapat segera beradaptasi dengan kegiatan baru. Selain itu, anak-anak sudah menunjukkan kemampuan dengan menyampaikan sebuah keinginan yang akan dilakukan. Anak-anak juga sudah terlihat dapat berperilaku baik dengan berbicara sopan, mengucapkan terima kasih dan maaf, bersabar menunggu giliran, dan berbaris dengan rapi. Perilaku ini tidak serta merta terlihat begitu saja karena anak-anak seperti anak usia dini lainnya membutuhkan respon positif dalam bentuk tindakan dan verbal sebagai pembiasaan dan pengingat sekaligus pembiasaan dari orang dewasa untuk berperilaku baik, berbicara sopan, menunggu giliran, dan berbaris rapi. Anak juga secara mandiri dapat mengurus diri sendiri dengan merapikan sampah atau bekal makanan dan merapikan mainan seperti saat membantu peneliti merapikan media permainan wayang dan yang tidak kalah penting adalah peningkatan anak dalam memiliki rasa bangga terhadap diri. Hal ini terlihat saat sebagian besar anak sudah bersedia menjawab dengan jelas pertanyaan guru atau peneliti, sebagian besar anak sudah dapat mengerjakan sendiri. Hal ini terlihat saat anak tidak lagi harus didatangi ataupun didampingi terus menerus selama kegiatan berlangsung dan diketahui bahwa anak yang sebelumnya tidak pernah meminta tolong saat kesulitan, saat ini mulai bertanya

kepada peneliti ataupun guru. Terakhir, anak sudah memiliki rasa bangga dengan hasil karyanya sendiri dengan adanya pemberian pujian saat anak menyelesaikan tugasnya dengan baik. Hal ini terlihat dari ekspresi anak ketika menyerahkan hasil kerjanya.

Hasil pengamatan membuktikan bahwa media permainan wayang film yang merupakan media permainan bercerita pada penelitian ini dapat membantu meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia 5-6 tahun di PAUD Melati Putih, Kayu Putih.

B. Implikasi

Implikasi dalam penelitian ini adalah media permainan wayang film dapat digunakan oleh guru dan pihak PAUD Melati Putih sebagai salah satu alat peraga/media pembelajaran. Hal ini dikarenakan pada pelaksanaannya, penggunaan media permainan wayang film mampu memberikan efek bayang yang mampu dilihat oleh semua anak yang ada di dalam kelas dan juga memiliki bentuk yang besar layaknya televisi sehingga anak yang melihat media tersebut akan sangat antusias karena selain anak belum mengenal wayang, anak juga belum dibiasakan mendengarkan, menyaksikan, ataupun melakukan kegiatan bercerita.

Pembuatan penggunaan media permainan wayang yang digunakan sebagai strategi dalam proses pembelajaran harus

didukung oleh beberapa pihak, seperti Kepala Sekolah yaitu dengan cara melakukan pelatihan terhadap guru-guru sehingga setiap guru dapat melakukan pembuatan media dengan modifikasi *prototipe* dari bentuk media permainan wayang film yang sesuai dengan aspek perkembangan anak.

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan media permainan wayang film ini digunakan di dalam tema. Misalnya ketika tema keluarga, kegiatan yang dilakukan adalah dengan kegiatan bercerita menggunakan media permainan wayang film. Media wayang yang dipersiapkan adalah orang-orangan seperti ayah, ibu, anak laki-laki, anak perempuan dan bayi, serta perlengkapan lain seperti rumah, dapur, kamar, dan lain-lain yang berkaitan dengan kehidupan sekitar manusia. Dengan demikian pada setiap pertemuan peneliti menggunakan tokoh-tokoh tersebut dalam kegiatan bercerita sesuai dengan cerita yang akan ditampilkan. Setiap pertemuan peneliti menggunakan satu tema agar anak-anak tetap fokus pada setiap kegiatan bercerita yang menggunakan media permainan wayang film. Selain itu pengkondisian kelas juga sangat diperlukan dalam kegiatan penggunaan media permainan wayang film, sehingga kegiatan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik untuk anak.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan media permainan wayang film adalah ketika menggunakan tali yang

berguna sebagai penggerak dalam media wayang tersebut. Selain itu lampu yang berguna agar efek bayang dari tokoh tersebut dapat terlihat dengan jelas harus memiliki efek cahaya yang terang. Begitu juga wayang yang akan digunakan harus tampak sesuai dengan yang aslinya dan diusahakan agar tidak terlalu sering jatuh. Hal ini dilakukan agar tidak membuang waktu, dan menjadi menarik bagi anak dan juga kegiatan bercerita yang diberikan harus menarik agar anak tetap fokus dan menyaksikan dan menyimak isi cerita yang mereka dengar dan saksikan.

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan tersebut maka dapat ditarik benang merah bahwa perencanaan, pembuatan media, pengkondisian, dan pelaksanaan penggunaan media permainan wayang film yang baik akan menentukan keberhasilan dan peningkatan kecerdasan intrapersonal anak.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan, maka peneliti mencoba mengemukakan saran sebagai berikut.

1. Bagi guru, media permainan wayang film dapat digunakan menjadi alat peraga dalam proses kegiatan pembelajaran yang menarik menyenangkan bagi anak sehingga dapat membantu anak mengoptimalkan aspek-aspek perkembangannya. Guru dapat

memberikan pembelajaran melalui media permainan wayang film yang disesuaikan dengan tema yang sedang berlangsung di dalam kelas.

2. Bagi mahasiswa PG-PAUD, penelitian ini dapat memberikan referensi dan menambah wawasan bahwa media permainan wayang film dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan yang mampu meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak.
3. Bagi Lembaga PAUD, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan acuan untuk pembelajaran di PAUD.
4. Bagi penelitian selanjutnya, temuan penelitian ini dapat mendorong penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan peningkatan kecerdasan intrapersonal anak melalui media permainan wayang film.