

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian peningkatan kecerdasan *interpersonal* melalui aktivitas fisik berupa model permainan pada anak usia 4–5 tahun. dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kecerdasan *interpersonal* melalui aktivitas fisik berupa model permainan pada anak usia 4–5 tahun PAUD ANANDA Jakarta Selatan.

#### B. Implikasi

Pemberian aktivitas fisik berupa model permainan untuk meningkatkan kecerdasan *interpersonal* anak usia 4-5 tahun tidaklah mudah karena perlunya karakter guru yang kreatif dan sabar dalam peningkatan kecerdasan *interpersonal* ataupun hal lain yang dibutuhkan anak.

Peningkatan kecerdasan *interpersonal* yang di berikan melalui model permainan pada dasarnya menekankan agar anak dapat berinteraksi, dapat memiliki persepsi, toleransi, serta dapat berempati baik dengan bimbingan ataupun tanpa bimbingan, khususnya pada lingkungan terdekat dan teman sebayanya.

Penerapan aktivitas fisik berupa model permainan dapat meningkatkan aspek interaksi anak sebanyak 16%, aspek toleransi sebanyak 23%, aspek persepsi sebanyak 33%, dan aspek empati sebanyak 93%. Maka dirasa perlu untuk para pengajar atau guru untuk memperhatikan hal tersebut dan mengaplikasikan kegiatan-kegiatan yang menarik seperti model permainan untuk dapat meningkatkan persentase aspek kecerdasan anak.

Pemberian aktivitas fisik berupa model permainan ini dapat digunakan di dalam kelas maupun diluar kelas. Menggunakan alat ataupun tanpa alat. Aktivitas fisik pada hakekatnya hanya anak mau dan mampu melakukan gerakan dan bergerak dengan instruksi atau kata yang diperintahkan.

Pemberian kegiatan ini menekankan pula pada situasi penerapannya yaitu kondisi ketertarikan anak yang perlu diperhatikan. Karena 75 % tingkat konsentrasi mereka tidak sempurna. Mereka akan mudah merasa bosan dan ingin hal yang baru.

Penerapan pemberian aktivitas fisik tidak akan menarik apabila tidak ada modifikasi. Anak harus melakukan aktivitas fisik berupa model permainan yang di fokuskan untuk menimbulkan interaksi, toleransi, persepsi, dan empati. Oleh kerena itu peneliti menerapkan model permainan yang berbeda di setiap pertemuan untuk melihat perkembangan anak.

### **C. SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, maka peneliti dapat memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Guru harus memiliki perbendaharaan kata yang banyak dan menarik dalam pemberian model permainan terhadap anak-anak
2. Dapat menciptakan aktivitas fisik yang bervariasi dan anak mengerti
3. Guru harus mampu memodifikasi kegiatan belajar mengajar anak agar anak dapat berinteraksi dengan baik
4. Teknik serta pemberian instruksi yang jelas dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan mereka
5. Aktivitas fisik berupa model permainan dapat dijadikan tolak ukur kecerdasan anak pada tahap awal pendaftaran siswa/siswi baru di PAUD Ananda Jakarta Selatan
6. Peraturan dan tata tertib di PAUD Ananda dapat membantu anak dalam perkembangan kecerdasannya

#### **D. TEMUAN DALAM PENELITIAN**

Pada saat penelitian bukan hanya kecerdasan *interpersoal* anak usia dini yang meningkat, tetapi juga kecerdasan motorik, dan kecerdasan bahasanya meingkat, jadi peneliti dapat menyimpulkan bahwa aktivitas fisik mampu meningkatkan beberapa kecerdasan jamak anak.

Selain itu peneliti juga menemukan beberapa hal menarik dalam penelitian, lokasi PAUD ANANDA yang kurang luas atau tidak adanya lahan atau ruangan yang kosong membuat peneliti merasa sedikit sulit untuk menerapkan aktivitas fisik kepada anak-anak, namun peneliti tidak putus asa, peneliti merasa bahwa ini salah satu tantangan dalam penelitian, dan membuat peneliti lebih kreatif dalam menerapkan aktivitas fisik dan memodifikasi model permainan.