

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa:

1. Media edukatif *smart box* dihasilkan dengan menggunakan tahapan model penelitian dan pengembangan R&D dari Borg & Gall dengan melalui beberapa uji coba pengembangan, yaitu uji coba produk kelompok kecil dan uji coba pemakaian kelompok besar, serta dilakukan uji validasi oleh para ahli media dan ahli materi pembelajaran. Media edukatif *smart box* dinyatakan (“Sangat Layak”) dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Khodijah Mulyojati Metro Barat, Kota Metro.
2. Pengembangan media edukatif *smart box* dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial anak di Taman Kanak-Kanak Khodijah Mulyojati Metro Barat Kota Metro, yaitu dengan menggunakan media edukatif *smart box* dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial pada anak di Taman Kanak-Kanak Khodijah Mulyojati Metro Barat, Kota Metro. Hal ini sesuai berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak mulai dari uji coba produk kelompok kecil sampai dengan uji coba pemakaian kelompok besar. Pada uji coba pemakaian kelompok besar melalui dua tahap yaitu, pada tahap I untuk mendapatkan data awal anak dan pada tahap II untuk mendapatkan data akhir anak. Berdasarkan hasil uji coba pemakaian kelompok besar, peserta didik mengalami peningkatan dari tahap I menggunakan media edukatif *smart box* rata-rata anak adalah 62,81% meningkat pada tahap II menggunakan media edukatif *smart box* rata-rata anak adalah 90,31%. Dengan begitu terdapat kenaikan nilai skor sebesar 27,5%. Berdasarkan hasil uji coba pemakaian kelompok besar tersebut, pengembangan media edukatif *smart box* efektif untuk digunakan dan dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial pada anak di Taman Kanak-Kanak Khodijah Mulyojati Metro Barat, Kota Metro.

B. Saran

Beberapa saran dapat disampaikan berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan, antara lain:

1. Pemanfaatan

Media edukatif *smart box* yang dikembangkan diharapkan dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran visual spasial pada anak di kelas. Supaya kegiatan belajar mengajar di kelas lebih menyenangkan bagi anak didik. Selain itu, dengan adanya media edukatif *smart box* ini dapat memotivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam pembuatan media pembelajaran selanjutnya.

2. Pengembangan

Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media atau alat permainan edukatif *smart box* yang lebih kreatif dan inovatif untuk menjadikan pembelajaran di sekolah lebih menyenangkan bagi anak-anak. Selain itu, dapat mengembangkan aspek kecerdasan visual spasial pada anak yang tidak ada dalam media edukatif *smart box*, serta diharapkan melakukan pengembangan media permainan yang lebih baik lagi dengan menggunakan bahan yang memiliki ukuran yang sesuai serta tekstur yang kuat dan kokoh pada setiap bagian di media *smart box*.