

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan pembahasan penelitian dengan judul “Penggunaan Metode *Drill* Melalui Permainan Modifikasi Untuk Meningkatkan Kecerdasan Intrapersoal Anak Usia 5-6 Tahun” peneliti dapat menyimpulkan :

1. Proses pelaksanaan penggunaan metode *drill* melalui permainan modifikasi dilaksanakan ketika kegiatan inti. Permainan modifikasi ini menjadi kegiatan pembelajaran yang menarik dengan kegiatan yang inovatif. Hal ini menjadikan permainan modifikasi sebagai pilihan yang tepat untuk melakukan kegiatan pembelajaran berbasis permainan. Anak-anak pun menjadi lebih bahagia dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Setelah 8 kali penelitian hasilnya terdapat peningkatan kecerdasan intrapersonal anak usia 5-6 tahun setelah penggunaan metode *drill* melalui permainan modifikasi.
2. Ada 2 orang anak yang terkendala dalam proses pembelajaran sehingga guru mendapatkan kendala dalam proses kegiatan pembelajaran penggunaan metode *drill* melalui permainan modifikasi yaitu pada Pada awal kegiatan cukup menguras tenaga, karena permainan ini hal yang baru menjadikan kegiatan tidak kondusif, guru cukup kesulitan dalam memberikan petunjuk dan aturan main karena anak cukup kesulitan memahami intruksi guru, peraturan mainnya, membaca petunjuk karena ada beberapa anak yang belum fasih membaca, sehingga guru terus

mengulang dan mendampingi dalam membaca petunjuk untuk menemukan titik lokasi harta karunnya, dan kendala lainnya guru harus terus meyakinkan anak karena masih ada anak yang menolak untuk mencicipinya dan bahkan menangis ketika melihat temuan harta karun “makanan” tersebut.

3. Efektivitas penggunaan metode *drill* melalui permainan modifikasi untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia 5-6 tahun dapat dilihat dari peningkatan kecerdasan intrapersonal terdapat peningkatan yang baik terlihat ada perbedaan yang signifikan dari sebelum dan sesudah penggunaan metode *drill* melalui permainan modifikasi. peningkatan kecerdasan intrapersonal dapat dilihat dari standar penilaian indikator yaitu 10 anak mengalami peningkatan kecerdasan intrapersonal. Menurut *pretest* (tes awal) dari 10 anak, terdapat 5 orang anak yang belum berkembang (BB) dengan presentase 50%, 3 orang anak mulai berkembang (MB) dengan presentase 30%, dan 2 orang anak berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase 20%. Setelah kegiatan pembelajaran penggunaan metode *drill* melalui permainan modifikasi dilakukan *posttest* (tes akhir) untuk melihat peningkatan hasilnya yaitu terdapat 2 anak berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase 20%, dan 8 orang anak berkembang sangat baik (BSB) dengan presentase 80%. dan hasil pengamatan terhadap peningkatan aktivitas belajar yaitu 2 anak meningkat dan 8 anak sangat meningkat setelah penggunaan metode *drill* melalui permainan modifikasi, dan ketuntasan belajar anak dapat

dikatakan hampir seluruh anak usia 5-6 tahun adalah tuntas. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa metode *drill* melalui permainan modifikasi sangat efektif untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia 5-6 tahun.

B. Saran

1. Mengadakan evaluasi terkait proses kegiatan pembelajaran supaya lebih menarik anak.
2. Mengadakan seminar untuk guru terkait kegiatan pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan untuk anak, sehingga guru lebih kaya akan inovasi dan pembelajaran tidak monoton.
3. Lembaga hendaknya dapat menambah media ajar dan APE yang bisa untuk meningkatkan 6 aspek perkembangan anak. Agar anak tidak melulu belajar CALISTUNG.