

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian dari hasil penelitian dan pembahasan selanjutnya dapat ditarik kesimpulan untuk menjawab dari rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini. Simpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan metode bermain mengecat batu di TK Ngudi Kaweruh Desa Pule Mayong Jepara Tahun Ajaran 2020/2021 dapat dilihat dari hasil penilaian dari pengamatan pelaksanaan metode bermain mengecat batu pada kelompok eksperimen sebesar 16,4 dengan rerata 3,28 dan dipersentasikan sebesar 82% termasuk kedalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 13,9 dengan rerata 2,78 dan dipersentasikan sebesar 69,5% termasuk kategori mulai berkembang (MB).
2. Besar pengaruh metode bermain mengecat batu terhadap kecerdasan kinestetik anak-anak kelompok B di TK Ngudi Kaweruh Desa Pule Mayong Jepara Tahun Ajaran 2020/2021. Dapat diketahui dari analisis data menggunakan uji *Mann-Whitney* diperoleh nilai signifikansi (*p value*) $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima atau terdapat perbedaan kecerdasan kinestetik anak pada kelas eksperimen dengan menerapkan metode bermain mengecat batu menggunakan cat warna dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode bermain mewarnai batu dengan krayon pada peserta didik TK Ngudi Kaweruh Pule Mayong Jepara pada tahun ajaran 2020/2021. Dengan besar pengaruh nilai persentasenya sebesar 70,7% dan sisanya 29,3% dipengaruhi oleh variabel lain terkait dengan kecerdasan kinestetik anak-anak TK.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah untuk mengetahui kecerdasan kinestetik anak dengan menggunakan metode bermain mengecat batu pada siswa kelompok B TK Ngudi Kaweruh Mayong Jepara, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Siswa harus memerhatikan materi yang disampaikan guru dan melaksanakan tugas sesuai arahan dan bimbingan guru. Siswa diharapkan lebih berani dalam menyampaikan pertanyaan, jawaban, maupun gagasan kepada guru maupun teman untuk mengembangkan potensi dan kreativitas yang dimilikinya.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat memilih metode pembelajaran inovatif agar siswa terbiasa untuk berinteraksi dengan situasi yang dihadapinya. Selain telah terbukti efektif dalam pembelajaran, hal tersebut akan melatih siswa untuk memiliki kreasi dan keberanian dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki yang dapat diterima dalam masyarakat. Guru harus selalu berusaha melakukan inovasi dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang akan diterapkan. Berdasarkan karakteristik siswa, materi pelajaran akan lebih mudah disampaikan dan dipahami siswa ketika diselengi dengan gerak dan berkelompok dan penggunaan media yang tepat.

3. Bagi Sekolah

Sekolah perlu melengkapi fasilitas dan sarana prasarana yang mendukung metode pembelajaran, serta memberikan keleluasaan kepada guru untuk menerapkan metode dan model pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Pelaksanaan tutor sebaya (*sharing*) antar guru mengenai metode pembelajaran yang dikuasai guna meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Lanjutan

Bagi peneliti lanjutan yang ingin melaksanakan penelitian mengenai metode bermain pada pembelajaran anak usia dini disarankan untuk meningkatkan kemampuan melatih keberanian anak dalam berkreasi mengembangkan kemampuan dan kecerdasan yang dimiliki agar hasil belajar dapat meningkat. Dapat menyempurnakan kajian tentang penggunaan metode pembelajaran yang efektif dengan mengganti dengan variabel-variabel yang lain sehingga terdapat data yang lengkap tentang penggunaan metode pembelajaran yang tepat untuk pendidikan anak usia dini.