

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan berburu harta karun berpengaruh terhadap kecerdasan visual spasial anak kelompok B di TK Harapan Bangsa Binjai Kecamatan Muara Uya. Data yang diperoleh dinyatakan berdistribusi normal dengan menggunakan uji normalitas menggunakan *shapiro wilk* dengan nilai hasil akhir (*posttest*) adalah Nilai *Sig* untuk kelompok eksperimen adalah $0,814 > 0,05$ dan nilai *Sig* untuk kelompok kontrol adalah $0,201 > 0,05$. Dan data selanjutnya juga dinyatakan berdistribusi homogen dengan hasil akhir nilai *sig base on mean* untuk variabel permainan berburu harta karun adalah karena nilai *sig* $0,495 > 0,05$. Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, kemudian data dilakukan uji *Independent Sample t-Test* atau uji T dengan nilai *sig (2-tailed)* diperoleh hasil sebesar $0,035 < 0,05$ yang berarti hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh permainan berburu harta karun terhadap kecerdasan visual spasial anak kelompok B di TK Harapan Bangsa Binjai Kecamatan Muara Uya”.

B. Saran

Berdasarkan hasil analisa data di atas, adapun saran-saran pada pihak yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh dukungan dalam meningkatkan mutu sekolah melalui pembelajaran yang baik.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya/menambah sumber referensi guru agar dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih baik dan lebih menarik sehingga tidak monoton hal ini sebagai upaya untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial anak. Dapat menjalankan tugas sebagai pendidik dengan baik yaitu dengan merencanakan pembelajaran dengan matang, dapat mengidentifikasi kesulitan-kesulitan belajar anak dan menciptakan kreatifitas dan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya dengan menggunakan kegiatan berburu harta karun.

3. Bagi Anak Didik

Memperoleh variasi kegiatan pembelajaran sehingga motivasi anak untuk belajar bertambah. Selain itu, penggunaan kegiatan belajar mengajar yang kreatif dapat memberikan pengalaman pembelajaran dan tidak membuat anak didik jenuh. Pun, diharapkan dengan penelitian ini kecerdasan visual spasial anak sedikit banyaknya meningkat dari sebelum dilakukan penelitian.

4. Bagi Penelitian Selanjutnya

Manfaat penelitian ini bagi penelitian selanjutnya adalah dapat menjadi sumber rujukan, sumber literasi dan sumber informasi bagi peneliti lain agar dapat mengembangkan penelitiannya kearah yang lebih baik lagi, terlebih untuk penelitian terkait kecerdasan visual spasial anak yang masih jarang diteliti.