

## BAB V PENUTUP

### 5.1. Kesimpulan

Dengan memanfaatkan cara Intac Group Comparison anak lebih merasa riang dalam prosedur pemelatih diri, lebih-lebih dalam penataran motorik. tentang ini gara-gara dalam cara Intac Group Comparison anak di memaksa buat melakukan tindakan bermain yang bermaksud dalam pengembangan kecerdasan visual spasial anak serta tentang ini jua ialah tindakan yang mengasyikkan untuk anak lantaran mampu bermain sembari belajar, dengan cara Intac Group Comparison yang digelar alhasil kecedasan visual spasial anak gampang tumbuh sebagai cakup.

Kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini di RA Fatipa Siddiq Kelurahan Bandar Selamat Kecamatan Medan Tembung dengan tujuan dan permasalahan yang telah dirumuskan dan hasil pada bab IV dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Adanya pengaruh permainan engklek terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di RA Fatipa Siddiq Kelurahan Bandar Selamat Kecamatan Medan Tembung Tahun Pelajaran 2022/2023. Hal ini di buktikan pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata observasi Y1 15,93 dan nilai rata-rata observasi Y1 21,86 yang berjumlah 15 orang anak dengan nilai  $T_{hitung} = 13,68$  dengan taraf  $\alpha 0,05$  didapat  $T_{tabel}$  pada dt 30 di peroleh nilai  $T_{tabel} = 1,70$ . Karena  $T_{hitung} > T_{tabel}$  yaitu  $13,68 > 1,70$ , maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  di terima.
2. Terdapat pengaruh pada lembar observasi anak terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di RA Fatipa Siddiq Kelurahan Bandar Selamat Kecamatan Medan Tembung Tahun Ajaran 2022/2023. Hal ini di buktikan pada kelas kontrol dengan nilai rata-rata observasi kelas eksperimen 21,86 dan nilai rata-rata observasi kelas control 15,93 yang berjumlah 15 anak dengan nilai  $T_{hitung} = 13,68$  dengan taraf  $\alpha = 0,05$  di dapat tabel T pada dt 30 di peroleh nilai  $T_{tabel} = 1,70$ . Karena  $T_{hitung} > T_{tabel}$ , yaitu  $13,68 > 1,70$  maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$

3. di terima dengan demikian kesimpulannya terdapat pengaruh permainan engklek terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di RA Fatipa Siddiq
4. Berdasarkan penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan permainan engklek terhadap permainan mewarnai gambar becak dan menempel gambar becak menggunakan kertas origami terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun di RA Fatipa Siddiq Kelurahan Bandar Selamat Kecamatan Medan Tembung Tahun ajaran 2022/2023.

Hal ini dapat dilihat dari Hasil analisis data dengan menggunakan uji T, diketahui nilai observasi dari kelas kontrol dan nilai observasi dari kelas eksperimen diperoleh nilai  $T_{hitung} = 13,68$  dengan taraf  $\alpha 0,05$  di peroleh dari tabel T pada dt 30 di peroleh nilai  $T_{tabel} = 1,70$  Karena  $T_{hitung} > T_{tabel}$ , sehingga Hasil penelitian ini signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata anak pada kelas eksperimen 21,86 dan nilai rata-rata kelas control 15,93 dengan perbedaan pengaruh 29 % antara permainan engklek dengan permainan mewarnai gambar becak dan menempel gambar becak menggunakan kertas origami terhadap kecerdasan visual spasial anak.

#### **4.2.Implikasi Penelitian**

Adapun implikasi setelah dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru menyediakan alat pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial anak.
2. Guru menggunakan permainan engklek dalam pembelajaran yang dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial anak

#### **4.3.Saran**

Berlandaskan kesimpulan dari hasil studi, sehingga pengamat mengajukan separuh usul yang di tunjukkan pada bermacam pihak yang bersangkutan dengan hasil studi ini, di antara lain:

1. Bagi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UIN-SU), Fakultas Ilmu Tarbiyah serta Keguruan dan Jurusan, dosen Bimbingan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, biar sanggup memajukan hasil studi kreasi saintifik yang lebih positif lagi, dianjurkan pada pengamat guna mempelajari dengan cara seksama.
2. Kepada pembimbing RA Fatipa Siddiq kelurahan Bandar Selamat Kecamatan Medan Tembung dalam tiap-tiap penerimaan menciptakan kondisi belajar yang menggembirakan, menarik untuk anak dengan menggunakan cara Intac Group Comparison karena metode Intac Group Comparison lebih gampang diterapkan pada anak.
3. Kepada Kepala Sekolah dianjurkan biar sanggup sediakan sarana yang sanggup menyokong dalam memajukan kecerdikan visual spasial anak dan sediakan sarana belajar serta memakai sarana yang menarik dan dikenakan semacam games engklek biar kecerdikan visual spasial dan kemahiran bersosialisasi anak lebih meningkat.
4. Bagi guru di sarankan guna lebih produktif dalam menciptakan serta memakai sarana serta games dalam belajar, memajukan kecerdikan visual spasial anak, semacam games engklek akan lebih menarik serta lebih sesuai di terapkan anak umur dini selaku sarana belajar dan mengarahkan anak dalam bersosialisasi dengan lingkungannya.
5. Bagi mahasiswa/i, eksklusifnya untuk jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini diharapkan studi ini sanggup dibesarkan serta diawasi lebih lanjut mengenai pengaruh games engklek pada kecerdikan visual spasial anak.
6. Bagi periset, diharapkan guna sanggup meneruskan studi ini, maka didapat hasil yang menyeluruh serta sanggup dijadikan selaku materi rujukan dalam gerakan membiasakan membimbing.