

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Bersumber rumusan masalah di RA Raudhatul Ulum Riduan Pantai Cermin, riset bisa menarik kesimpulan selaku berikut:

1. Terdapat kecerdasan kinestetik anak di RA Raudhatul Ulum Riduan sangat berkembang dan optimal melalui bermain bola 3M (melempar, menangkap, dan menendang).
2. Terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan dari bermain bola 3M (melempar, menangkap dan menendang) dan metode konvensional terhadap kecerdasan kinestetik. Hal ini dibuktikan pada hasil post test kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 17,73 dengan nilai terendah 13 dan nilai tertinggi 20. Sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata post test 12,60, dengan nilai terendah 6, dan nilai tertinggi 16.
3. Terdapat pengaruh bermain bola 3M (melempar, menangkap dan menendang) terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di RA Raudhatul Ulum Riduan. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa $T_{hitung} = 5,871$ dengan taraf $\alpha = 0,05$ dan diperoleh nilai $T_{tabel} = 2,052$ karena $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_a : ditolak, H_0 : diterima. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $T_{hitung} > T_{tabel}$, sehingga hasil penelitian adalah signifikan.

B. Saran

Penulis menawarkan beberapa anjuran kepada bermacam pihak yang berkepentingan dengan penemuan riset ini bersumber pada penemuan riset, ialah berikut:

1. Buat tingkatan kecerdasan kinestetik anak umur 5- 6 tahun, kepala sekolah wajib bisa memakai aktivitas bermain bola 3M disebut melempar, menangkap, dan menendang secara intensif dan sepanjang tumbuh kembang anak.

2. Buat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak umur 5 hingga 6 tahun, disarankan agar guru menerapkan permainan bola 3M (melempar, menangkap, dan menendang) dalam waktu seminggu.
3. Memainkan bola 3M (melempar, menangkap, dan menendang) di waktu senggang di luar sekolah, seperti pada hari libur pada hari Minggu, dapat membantu mengembangkan kecerdasan kinestetik anak.
4. Diharapkan peneliti tambahan dapat menindaklanjuti penelitian ini sehingga temuannya lengkap dan dapat digunakan untuk menambah referensi kecerdasan kinestetik.

