

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis mengenai penggunaan permainan zona warna dalam mengembangkan kecerdasan visual spasial pada anak kelas B TK Thuba Kabupaten Bandung ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Kecerdasan visual spasial anak kelas B TK Thuba Kabupaten Bandung sebelum diterapkan penggunaan model pembelajaran inovatif permainan zona warna menunjukkan hasil yang masih rendah, yaitu anak belum mampu menjawab atau melaksanakan kegiatan dengan tepat dan masih perlu bimbingan stimulasi dari guru, diantaranya dalam aspek mengenal warna primer, mendeskripsikan warna sekunder dan hasil pencampurannya, mengenal bentuk geometri dan non geometri, serta kemampuan mengenal perbedaan ukuran.

Nilai rata-rata *pretest* yang di peroleh sebelum menggunakan permainan zona warna secara keseluruhan adalah 29,5 atau jika dipresentasikan 46,82%. Sedangkan untuk setiap aspeknya, yaitu aspek 1 9,44 atau 14,98%, aspek 2 9,44 atau 14,98%, dan aspek 3 10,63 atau 16,87%.

2. Kecerdasan visual spasial anak kelas B TK Thuba Kabupaten Bandung sesudah diterapkan penggunaan permainan zona warna menunjukkan peningkatan yang signifikan. Tingkat efektivitas penggunaan media yang paling signifikan diperoleh melalui aspek menyebutkan dan mendeskripsikan karakteristik bentuk geometri dan non geometri.

Nilai rata-rata *posttest* yang di peroleh setelah menggunakan permainan zona warna secara keseluruhan adalah 55,38 atau jika dipresentasikan 87,90%. Sedangkan untuk setiap aspeknya, yaitu aspek 1 18,63 atau 29,57%, aspek 2 18 atau 28,57%, dan aspek 3 18,75 atau 29,76%.

3. Penggunaan permainan zona warna sangat efektif digunakan dalam pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial di kelompok B TK Thuba. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa setelah menggunakan permainan zona warna tersebut,

dan dengan adanya hasil perhitungan dengan menggunakan rumus Uji-t *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada nilai  $t_{tabel}$ . Nilai  $t_{hitung}$  yaitu 19,441 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  pada (d.b) N-1 atau  $16-1=15$  untuk tingkat kesalahan 0,05 yaitu 1,75. Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa dalam pembelajaran menggunakan permainan zona warna pada saat *pretest* dan *posttest*. Artinya, penggunaan permainan zona warna dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial anak di kelompok B Tk Thuba.

4. Untuk presentasi korelasi atau kekuatan hubungan setiap aspek yang diperoleh dari uji *Paired Sample T Test* pada aspek 1 yaitu  $0,6420 \times 100 = 64\%$ . Aspek 2  $0,7620 \times 100 = 76\%$ , sedangkan aspek 3  $0,7110 \times 100 = 71\%$ .

Sedangkan untuk presentase peningkatan kemampuan perkembangan kecerdasan visual spasial berdasarkan perolehan nilai rata-rata *pretest* dan *post test* adalah nilai rata-rata keseluruhan *pretest* 29,5 dengan presentasi 46,82% meningkat pada *post test* yakni dengan rata-rata 55,38 atau 87,90%. Artinya selisih rata-rata nilai *pretest* dan *post test* sebanyak 25,88 atau 41,07%.

Untuk presentase peningkatan kemampuan perkembangan kecerdasan visual spasial berdasarkan perolehan nilai rata-rata *pretest* dan *post test* aspek 1 adalah nilai rata-rata *pretest* aspek 1 yaitu 9,44 dengan presentase 14,98% meningkat pada *post test* yakni dengan rata-rata 18,63 atau 29,57%. Artinya selisih rata-rata nilai *pretest* dan *post test* sebanyak 9,19 atau 14,58%.

Untuk presentase peningkatan kemampuan perkembangan kecerdasan visual spasial berdasarkan perolehan nilai rata-rata *pretest* dan *post test* aspek 2 adalah nilai rata-rata *pretest* aspek 2 yaitu 9,44 dengan presentasi 14,98% meningkat pada *post test* yakni dengan rata-rata 18 atau 28,57%. Artinya selisih rata-rata nilai *pretest* dan *post test* sebanyak 8,56 atau 13,58%.

Untuk presentase peningkatan kemampuan perkembangan kecerdasan visual spasial berdasarkan perolehan nilai rata-rata *pretest* dan *post test* aspek 3 adalah nilai rata-rata *pretest* aspek 3 yaitu 10,63 dengan presentasi 16,87% meningkat pada *post test* yakni dengan rata-rata 18,75 atau 29,76%. Artinya selisih rata-rata nilai *pretest* dan *post test* sebanyak 8,12 atau 12,88%.

## **B. Saran**

Berdasarkan kajian teoritis dan hasil penelitian, penulis memberikan beberapa saran bagi para guru ataupun praktisi serta bagi peneliti selanjutnya.

### **1. Bagi Guru Praktisi TK**

- a. Dalam kegiatan pembelajaran dikelas khususnya dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak, guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran yang variatif dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Penggunaan permainan zona warna dapat dijadikan salah satu solusi alternatif yang dapat dilakukan dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.
- b. Selain menggunakan permainan zona warna, guru juga dapat menciptakan media pembelajaran kreatif lainnya yang sesuai dengan pembelajaran yang akan disampaikan.

### **2. Bagi peneliti selanjutnya**

- a. Peneliti selanjutnya disarankan dapat mengembangkan kembali kemampuan mengembangkan kecerdasan visual spasial dari dimensi yang lebih luas seperti visualisasi, transformasi, dan pemecahan masalah.
- b. Penerapan permainan zona warna tidak hanya dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan visual spasial saja, namun dapat dikembangkan untuk menstimulasi kecerdasan lain seperti logika matematika.
- c. Peneliti dapat mengeksplorasi hasil penelitian ini untuk diuji kembali dengan metode penelitian lain, agar hasil penelitian ini dapat berkembang dan melahirkan ide-ide baru yang lebih baik dalam hal penggunaan media pembelajaran.

