### **BAB V**

### PENUTUP

### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik beberapa kesimpulan penting terkait pengaruh penggunaan metode pembelajaran yang menggabungkan gerakan tangan dan bernyanyi terhadap kemampuan siswa dalam menghafal Asmaul Husna adalah sebagai berikut:

- 1. Tingkat kemampuan menghafal pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Wardah sebelum menggunakan gerakan tangan dan bernyanyi pada kelas eksperimen diperoleh hasil dengan keterangan rendah, dengan mayoritas anak sebanyak 7 siswa atau 50% masih berada di kategori belum berkembang, sedangkan sisanya sudah mulai berkembang. Sementara di kelas kontrol, dari 16 siswa, 5 siswa (31,25%) masih belum berkembang dan 7 siswa (43,75%) mulai berkembang. Anak-anak mengalami kesulitan dalam menghafal Asmaul Husna. Setelah treatment, kelas eksperimen mengalami peningkatan signifikan, dengan 92, 86% siswa mencapai kategori berkembang sangat baik. Sebaliknya, peningkatan di kelas kontrol tidak seoptimal itu, karena masih terdapat beberapa anak dengan kategori mulai berkembang, persentasenya 61,25%. Dari uji normalitas data dari siswa uji coba terdistribusi normal dengan perolehan nilai 0.935, kemudian dilanjutkan dengan uji mann whitney.
- 2. Pengaruh penggunaan gerakan tangan dan bernyanyi terhadap tingkat menghafal Asmaul Husna pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Wardah terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan menghafal pada anak. Hal ini dibuktikan dari

perolehan hasil pengujian hipotesis dengan nilai signifikansi (2tailed) sebesar 0.000, yang artinya nilai tersebut lebih kcil dari 0.05. Dengan demikian hipotesis penelitian (Ho) ditolak dan (Ha) diterima. Dari hasil angket juga menunjukkan respon sangat positif dari siswa kelas eksperimen (89,4%) dibandingkan kelas (76,2%).membuktikan kontrol Ini bahwa pendekatan multisensorik mampu meningkatkan pemahaman, daya ingat, serta minat belajar siswa usia 5-6 tahun secara lebih efektif dan menyenangkan. Jadi, penggunaan gerakan tangan dan bernyanyi berpengaruh terhadap tingkat kemampuan menghafal Asmaul Husna pada anak usia 5-6 tahun.

3. Hasil uji coba validitas angket memperoleh Normalitas sebesar 0,935 dengan jumlah angket valid 20. Kemudian uji statistik menggunakan *Mann Whitney* memberikan bukti kuat bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan. Nilai rata-rata *N-Gain* Score yang mencapai 72% pada kelas eksperimen mengindikasikan bahwa peningkatan hasil belajar siswa termasuk dalam kategori efektif, sementara nilai *N-Gain* pada kelas kontrol yang hanya sebesar 32% tergolong tidak efektif. Ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang menggabungkan gerakan fisik dan musik mampu meningkatkan daya serap materi, keterlibatan emosional, serta memori jangka panjang siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional.

#### B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan tersebut, berikut beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Bagi Pendidik:

Disarankan untuk mengimplementasikan metode pembelajaran yang melibatkan gerakan tangan dan bernyanyi dalam proses belajar mengajar, terutama pada materi yang memerlukan penghafalan seperti Asmaul Husna. Hal ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan minat belajar siswa.

# 2. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Selain itu, sekolah dapat menyediakan fasilitas pendukung seperti media pembelajaran audio dan ruang yang memadai untuk aktivitas kinestetik.

# 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan dengan variasi metode pembelajaran lain atau pada materi pembelajaran yang berbeda guna mengetahui efektivitas metode pembelajaran inovatif secara lebih luas dan mendalam.

# 4. Bagi Orang Tua/Wali Murid

Orang tua/wali murid diharapkan turut mendukung dan memotivasi anak-anak dalam belajar, khususnya dengan metode yang menarik dan menyenangkan, agar proses belajar di sekolah dapat terus berlanjut dengan baik di rumah.