

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pengujian hipotesis, secara umum menjawab rumusan masalah, dapat ditarik kesimpulan oleh peneliti pada penelitian ini bahwa terdapat pengaruh penggunaan permainan *The Adventure Maze* untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun. Adapun Kesimpulan tersebut berdasarkan dari jawaban rumusan masalah khusus sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil observasi, proses bermain permainan *The Adventure Maze* memuat rangkaian kegiatan yang efektif, diawali dengan pemberian arahan dan contoh dari peneliti. Kemudian, anak meniru apa yang dicontohkan peneliti dengan kegiatan inti yaitu mengklasifikasikan warna, bentuk dan benda, menyusun, meneruskan, dan mengisi pola ABCD, menyusun gambar dari panjang ke pendek, menyusun gambar dari banyak ke sedikit.
2. Rata-rata kemampuan awal berpikir logis kelas eksperimen yaitu sebesar 20,3 sedangkan kelas kontrol sebanyak 25,17 dari data tersebut menunjukkan kemampuan awal kelas eksperimen lebih rendah dari pada kelas kontrol
3. Rata-rata kemampuan akhir berpikir logis kelas eksperimen yaitu sebesar 26,67 sedangkan kelas kontrol sebesar 25,83 dari data tersebut menunjukkan kemampuan akhir kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol.
4. Peningkatan kemampuan berpikir logis dilihat dari rata-rata n-gain yaitu 5,67 pada kelas eksperimen dan 0,66 pada kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan peningkatan kemampuan berpikir logis kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Dengan demikian, meskipun kemampuan awal berpikir logis lebih rendah dari kelas kontrol. Peningkatan kemampuan berpikir logis dapat dilihat dari hasil N-gain

Dila Adilah, 2024

PENGARUH PERMAINAN THE ADVENTURE MAZE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS ANAK USIA 5-6 TAHUN (PENELITIAN QUASI EKSPERIMEN UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KELOMPOK B TK AISYIAH 5 KOTA TASIKMALAYA)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dengan hasil uji beda kelas eksperimen terdapat perbedaan kemampuan berpikir logis. Sedangkan hasil uji beda kelas kontrol tidak terdapat perbedaan kemampuan berpikir logis. Adapun perbedaan peningkatan kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh dari hasil rata-rata N-gain 0,86 pada kelas eksperimen dan 0,12 pada kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan peningkatan kemampuan berpikir logis kelas eksperimen dengan *treatment* kegiatan bermain permainan *the adventure maze* lebih tinggi dibanding kelas kontrol dengan *treatment* atau kegiatan seperti biasanya.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil Kesimpulan kemampuan berpikir logis, implikasi dari penelitian “Pengaruh Permainan *The Adventure Maze* Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun (Penelitian untuk Anak Usia 5-6 Tahun di Kelompok B TK Aisyiyah 5 Kota Tasikmalaya)” yaitu dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun. Sehingga dampaknya, terdapat peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran. Baik dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak, juga rangkaian kegiatan bermain yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif, motorik halus, sosial emosional anak, berdasarkan rancangan kegiatan bermain yang merujuk pada teori dan landasan yang ada.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan peneliti, maka rekomendasi yang ingin penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Lembaga sekolah

Diharapkan sekolah lebih memperhatikan proses pembelajaran dari segi fasilitas dan pendulung lainnya agar kemampuan anak semakin meningkat. Salah satunya menerapkan kegiatan bermain permainan *The Adventure Maze*.

2. Bagi guru

Diharapkan guru dapat menerapkan berbagai kegiatan yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran seperti halnya kegiatan bermain permainan *The Adventure Maze* dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis dan kegiatan lainnya.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dari kegiatan bermain permainan *The Adventure Maze* ini dapat dikembangkan baik cara/proses bermain ataupun segi media dengan inovasi yang beragam dan kreatif. Juga menilai serta mempertimbangkan efektifitas kegiatan bermain permainan *The Adventure Maze* dengan kegiatan lainnya. Agar semakin terjawabnya berbagai permasalahan mengenai kemampuan berpikir logis anak usia 5-6.