

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil pengolahan, temuan analisis data yang diuraikan dan dijelaskan tentang meningkatkan kemampuan logika matematika melalui penggunaan logico dalam Bab IV dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pencapaian kemampuan logika matematika berdasarkan hasil pre-test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara umum berada pada kategori yang kurang baik. Hal ini berarti tingkat pencapaian kemampuan logika matematika anak kurang memuaskan dan perlu dikembangkan. Hasil hipotesis menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang berarti antara kemampuan logika matematika kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum perlakuan menggunakan Logico dan LKS kedua kelompok berada pada taraf yang sama.
2. Pencapaian kemampuan logika matematika anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesudah mendapat perlakuan menggunakan alat permainan edukatif Logico dan LKS menunjukkan skor rata-rata post-test mengalami peningkatan dari hasil sebelum mendapat perlakuan. Penggunaan alat permainan edukatif Logico dan Lembar Kerja Siswa (LKS) keduanya efektif.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol hal ini ditunjukkan dari skor rata-rata penguasaan akhir (post-test) kemampuan logika matematika kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol. Peningkatan kemampuan logika matematika kelompok eksperimen sesudah mendapat perlakuan lebih besar dari pada peningkatan kemampuan logika matematika kelompok kontrol. Dapat disimpulkan alat permainan edukatif Logico lebih efektif dari pada Lembar Kerja Siswa (LKS). Alat permainan edukatif Logico sangat besar pengaruhnya terhadap peningkatan kemampuan logika matematika anak.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran kemampuan logika matematika melalui alat permainan edukatif Logico implikasinya sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif Logico dilakukan secara bertahap mencakup aspek kemampuan logika matematika yang terdiri dari kemampuan berhitung, kemampuan berpikir logis, dan kemampuan memecahkan masalah yang disesuaikan dengan tema yang tercantum dalam RPPM-RPPH yang dikembangkan dari hal-hal yang sederhana sampai yang sukar sesuai dengan kemampuan perkembangan anak.
2. Peran guru mendorong anak untuk menyenangi kegiatan belajarnya dalam menggunakan alat permainan edukatif Logico karena anak diberikan pilihan sumber pengetahuan, sumber informasi dan sumber belajar yang beragam dan terbantu dalam membentuk dan mengembangkan kemampuan logika matematika anak secara optimal.
3. Penggunaan media alat permainan edukatif logico ini dapat mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak dan menjadikan sumber belajar yang beraneka ragam dan bervariasi, pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi anak.
4. Evaluasi dilaksanakan setelah mendapatkan data informasi yang sudah terkumpul kemudian dianalisis untuk memperoleh pola gambaran agar dapat mengintergrasikan atau memasukkan setiap kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator kemampuan logika matematika ke dalam praktek kehidupan sehari-hari anak (bermakna bagi anak)

## **C. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam peningkatan kemampuan logika matematika melalui logico di kelompok B TK St.Aloysius maka peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

Cecilia Kristanto, 2016

*PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF LOGICO TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN LOGIKA MATEMATIKA*

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

1. Bagi Guru

Dalam menerapkan pembelajaran logika matematika yang lebih menyenangkan dan mudah diterima oleh anak dalam meningkatkan kemampuan logika matematika hendaknya guru lebih sering menggunakan alat permainan edukatif Logico, karena dapat menstimulasi kemampuan logika matematika anak sejak usia dini.

2. Bagi Lembaga

Hendaknya lembaga sekolah dapat menyediakan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan menarik lagi selain Logico dan membantu mengoptimalkan perannya dalam mengembangkan kemampuan logika matematika.

3. Bagi orang tua

Agar dapat membantu menindaklanjuti media Logico ini di rumah sehingga Logico dapat menjadi bahan masukkan alat bermain di rumah dalam meningkatkan kemampuan logika matematika anak.

4. Bagi peneliti berikutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk penelitian lebih lanjut tidak saja dibidang kognitif tetapi dalam aspek lain yang lebih luas, dikarenakan belum banyaknya penelitian menggunakan alat permainan edukatif logico, selanjutnya untuk mengadakan penelitian dengan pengembangan tema dan materi yang lebih bervariasi, gambar-gambar yang lebih sederhana yang dapat diterima oleh anak dengan mudah sehingga anak tidak memerlukan *treatment* atau perlakuan. Jika perlu Logico dapat digeneralisasikan ke beberapa sekolah selain TK Santo Aloyius agar lebih banyak dikenal di masyarakat luar.