

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di lembaga TK Kemala Bhayangkari 99 Sidoarjo dapat disimpulkan bahwa cara berpikir logis anak sudah berkembang, hal itu dapat dilihat dari rata-rata nilai N-Gain 79,2927.

Penelitian ini merupakan penelitian mengenai pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 99 Sidoarjo. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu TK A sebanyak 27 anak dan sampel yang digunakan dalam penelitian sebagian dari populasi dengan jumlah 17 anak. Penelitian ini menggunakan *pre- experimental design* yaitu dengan *One Group Pretest-Posttest* sebagai desain penelitian. Hal ini dapat ditunjukkan dengan

1. *Tests of Normality* 0,349 artinya H_0 ditolak H_a diterima data berdistribusi normal maka uji N-Gain bisa dilakukan.
2. Peningkatan hasil belajar anak dengan N-Gain *Score* yaitu 10,65 dengan kriteria tinggi.
3. Signifikansi 2-tailed 0,000 lebih kecil dari pada α H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya permainan tebak gambar memiliki pengaruh signifikan.

Berdasarkan analisis data yang sudah telah diambil dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa memiliki hasil uji hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti adanya pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berpikir logis anak usia-4-5 tahun di TK Kemala Bhayangkari 99 Sidoarjo.

5.2 Saran

1. Bagi guru, diharapkan memberikan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif bagi anak, agar anak tidak merasa bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar
2. Bagi orang tua, diharapkan memberikan dukungan dan motivasi bagi anak, setiap anak memiliki kemampuan dan karakteristik yang berbeda, jadi diharapkan orangtua dapat memahami anak dan memberikan ruang bagi anak dalam mengeksplor kemampuannya.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini merupakan pengaruh permainan tebak gambar terhadap kemampuan berpikir logis anak usia 4-5 tahun, maka diharapkan agar peneliti selanjutnya mampu melengkspi kekurangan dalam penelitian ini dengan menambahkan aspek atau bahasan lain yang sesuai dengan kemampuan berpikir logis anak dengan menggunakan media lain yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Yuli. (2016). *Cara Mudah Asah Otak Anak*. Yogyakarta: Buku Kita.
- Aisyah. (2016). *Analisis Kemampuan Penalaran Logis Mahasiswa*. Jurnal Ilmiah Dikdaya, 2.
- Aisyah. (2016). *Analisis Kemampuan Penalaran Logis Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika*. Jurnal Ilmiah DIKDAYA.
- Alim, a. (2019). *Penggunaan Metode Proyek Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Pada Anak Usia Dini*. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, VOL: 08/NO: 01 Februari 2019.
- Dewiana Permatasari, E. E. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini melalui Metode Bernyanyi pada Anak Kelompok B*. Jurnal Ceria.
- Dwi Prima Hanis Kusumaningtyas, K. A. (2020). *Pengaruh Terapi Bermain Tebak Gambar untuk Menurunkan Kecemasan pada Pasien Anak Usia Toddler Akibat Hospitalisasi di Rumah Sakit*. Jurnal Kesehatan Poltekkes Palembang.
- Hodiqotul luluk, s. t. (2018). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universits Terbuka.
- Inah Hayati, K. (2020). *Analisis Permainan Lego dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini*. Jurnal Ceria.
- kustiawan. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudra.
- Mansur. (2011). *Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maretha Masyah, D. D. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah melalui Bermain Tebak Gambar pada Anak Kelompok A1 di Paud Kemala Bhayangkari Bengkulu Utara*. Jurnal Ilmiah Potensia, 2017.
- Masfufah Hanifah, S. K. (2019). *Pengaruh Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini dengan Menggunakan Media Pembelajaran Lotto di kelompok B*. Jurnal Ceria.
- Morrison. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: indek.
- Natacik, S. (2018). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Menggambar Bentuk-Bentuk Geometri Bagi Aud*. Jurnal Ilmiah Tumbuh

Kembang Anak Usia Dini Volume. 3 No. 3. September 2018.

Nurna Ningsi, S. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Melalui Kegiatan Tebak Gambar Menggunakan Media Flip Chart*. Jurnal Riset GoldenAge PAUD UHO.

Samsiah. (2018). *Permainan "Chat Me" Menstimulus Perkembangan Anak*. Early Childhood Education Journal of Indonesia.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Suryono, H. (2014). *Metode Nalisis Statistik*. Yogyakarta: ombak.

Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: kencana.

Tasya Menik Nur Hanifah, A. R. (2020). *Mengembangkan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Melalui Tebak Gambar*. JurnalCeria.

W. Santrock, j. (2011). *Life-Span*. Jakarta: Erlangga.

Wd. Helmita, S. (2019). *Meningkatkan Daya Ingat Anak melalui Permainan Tebak Gambar di Kelompok B PAUD Bintang 9 Kelurahan Lalolara Kec. Kambu Kota Kedari*. JURNAL Smart PAUD.

Winarsunu, T. (2017). *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Dan Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah malang.