

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan, serta hasil penelitian yang didasarkan pada analisis data dan pengujian hipotesis, maka kesimpulan yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Ada pengaruh antara permainan dakon geometri terhadap kecerdasan logis matematika anak usia dini kelompok A di RA Raden Fatah Podorejo. Cara penghitungan yang sederhana untuk mengetahui pengaruh dengan menggunakan rumus: $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3) = (43 - 35,68) - (37,20 - 32,45) = 7,32 - 4,75 = 2,57$. Dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengaruh permainan dakon geometri terhadap kecerdasan logika matematika anak memiliki selisih $= 2,57$. Dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji test tersebut terdapat perbedaan antara kelas eksperimen yang diberi permainan dakon geometri dengan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan. Sehingga dapat diketahui bahwa permainan dakon geometri dapat mengembangkan kecerdasan logis matematika peserta didik.
2. Signifikansi permainan dakon geometri terhadap kecerdasan logika matematika anak usia dini kelompok A di RA Raden Fatah Podorejo,

dapat dilihat dari hasil nilai *t-test* dengan t_{hitung} (4,335) dan t_{tabel} (1,673) sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% maka H_0 ditolak, dan H_a diterima. Analisis dengan uji *t-test* pada taraf signifikansi 5% yang diperoleh Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak, dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji *t-test* tersebut untuk Sig. (2-tailed) atau signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh permainan dakon geometri signifikan terhadap kecerdasan logika matematika anak usia dini di RA Raden Fatah Podorejo. Dapat diketahui penggunaan dakon geometri memudahkan anak dalam belajar mengenal bentuk geometri. Anak akan mudah mempelajari konsep abstrak melalui benda konkrit, selain itu anak akan mudah memahami atau mengaitkan pembelajaran dengan benda di sekitar anak untuk tujuan pembelajaran matematika anak usia dini.

B. Implikasi Penelitian

Permainan dakon geometri memungkinkan anak untuk berperan aktif serta menimbulkan kesenangan dalam proses kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam bidang kecerdasan logika matematika anak. Sehingga anak dapat mengikuti dengan mudah pembelajaran menggunakan dakon geometri dan dapat mengembangkan kecerdasan logis matematika anak melalui permainan dakon geometri tersebut.

C. Saran

Dalam rangka kemajuan dan keberhasilan pelaksanaan proses belajar mengajar dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Saran Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan atau wawasan peserta didik dengan permainan dakon geometri sehingga dapat menunjang kualitas pendidikan peserta didik.

b. Bagi Guru

Hendaknya bertindak cermat dan berperan aktif serta berani untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan kognitif anak yang salah satunya adalah kecerdasan logis matematika peserta didik, antara lain dengan menerapkan permainan dakon geometri dalam pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Sekolah disarankan untuk menyediakan media pembelajaran alternatif untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika peserta didik. Dengan menyediakan alat permainan edukatif yang salah satunya yaitu permainan dakon geometri.

d. Bagi peneliti Selanjutnya

Bagai peneliti dapat sebagai penambah referensi serta menambah wawasan tentang kecerdasan logika matematika dan permainan dakon geometri.

2. Saran Teoritis

Diharapkan agar dapat mengembangkan pengetahuan penelitian yang berkaitan dengan kecerdasan logis matematika tidak hanya dengan permainan dakon geometri saja akan tetapi memberikan inovasi terhadap permainan tradisional yang lain untuk mengembangkan kecerdasan kecerdasan logis matematika anak tersebut