

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian skripsi yang berjudul “Implementasi Permainan Plastisin dalam Mengembangkan Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia Dini di RA Ma’rifatul Ulum Mijen Kaliwungu Kudus” ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Permainan Plastisin di RA Ma’rifatul Ulum Mijen Kaliwungu Kudus”, melalui tiga tahap yaitu:
 - a. Persiapan Permainan Plastisin, terlebih dahulu guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Kemudian yang *kedua*, guru mempersiapkan alat dan bahan plastisin dengan berbagai warna dan karpet sebagai alas main peserta didik di bawah secara lesehan.
 - b. Pelaksanaan Permainan Plastisin, pada kegiatan pembukaan guru mengucapkan salam, sapa, berdoa, bernyanyi bersama dan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti, guru membentuk kelompok bermain, membagikan plastisin, guru memerintahkan peserta didik untuk membuat plastisin. Pada kegiatan penutup, guru meminta masing-masing kelompok untuk mengumpulkan hasil karya plastisin, mengulas dan mengapresiasi hasil karya peserta didik disertai dengan kegiatan pengaman (*recalling*), dan salam.
 - c. Evaluasi Permainan Plastisin, dalam evaluasi permainan plastisin di RA Ma’rifatul Ulum Mijen Kaliwungu Kudus menggunakan penilaian lembar observasi.
2. Implementasi permainan plastisin dalam mengembangkan kecerdasan logis matematis anak usia dini di RA Ma’rifatul Ulum Mijen Kaliwungu Kudus, yaitu: (a) anak mampu mengelompokkan plastisin berdasarkan warna bentuk dan ukuran; (b) anak mampu membandingkan bentuk dan ukuran; (c) anak mampu memahami bentuk geometri; dan (d) anak mampu memahami bilangan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka peneliti akan mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah
 - a. Perlunya peningkatan pelatihan guru dalam menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran.
 - b. Perlunya pemenuhan sarana dan prasarana yang ideal bagi siswa dalam mengoptimalkan aksesibilitas dan mobilitas siswa sesuai dengan kebutuhan belajarnya, terutama yang terkait dengan sarana dan prasarana bermain.
2. Bagi Guru
 - a. Perlunya peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran terutama yang berkaitan dengan strategi bermain plastisin dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.
 - b. Perlunya peningkatan pemahaman dan wawasan guru mengenai permainan edukasi yang efektif meningkatkan perkembangan kecerdasan logis matematis peserta didik.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya meneliti tentang implementasi permainan plastisin terhadap perkembangan kecerdasan logis matematis anak usia dini di sekolah sehingga diharapkan dalam penelitian-penelitian mendatang, peneliti lain bisa melakukan penelitian lebih lanjut mengenai permainan dan perkembangan kecerdasan lainnya dengan pembahasan yang lebih luas lagi.
4. Bagi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat memberikan tambahan pemahaman tentang mengembangkan kecerdasan logis matematis melalui permainan plastisin. Sehingga nantinya diharapkan mahasiswa dapat memahami lebih dalam tentang kecerdasan logis matematis anak usia dini.

C. Penutup

Puji Syukur bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyusun skripsi ini dengan penuh perjuangan baik pikiran, tenaga dan waktu. Dengan selesainya penulisan skripsi ini, bukan berarti luput dari kesalahan serta kekurangan, oleh karena itu peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih perlu penyempurnaan. Dengan demikian saran dan kritik yang membangun dari pembaca senantiasa penulis harapkan demi penyempurnaan skripsi ini.

Peneliti juga berterimakasih kepada semua pihak yang sudah mendukung dalam proses penyusunan skripsi ini. Akhirnya sebagai penutup peneliti mohon maaf atas segala kekurangan dan keterbatasan peneliti dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti hanya berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti pada khususnya dan para pembaca pada umumnya