

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa *Brainsmart Games*, media interaktif, meningkatkan kemampuan berpikir logis anak-anak berusia 5-6 tahun di RA Miftahul Huda Gondang Bojonegoro. Ini berdasarkan rata-rata skor *pretest* 13,45 dan rata-rata skor *posttest* 19,75. Dari peningkatan hasil belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa media interaktif *Brainsmart Games* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *Brainsmart Games* sebagai alat bantu pembelajaran memberikan kontribusi positif dan signifikan terhadap perkembangan kemampuan berpikir logis anak. Implementasi media interaktif seperti *Brainsmart Games* di dalam kelas atau di rumah dapat menjadi strategi yang efektif untuk mendukung pembelajaran anak usia dini.

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran yaitu :

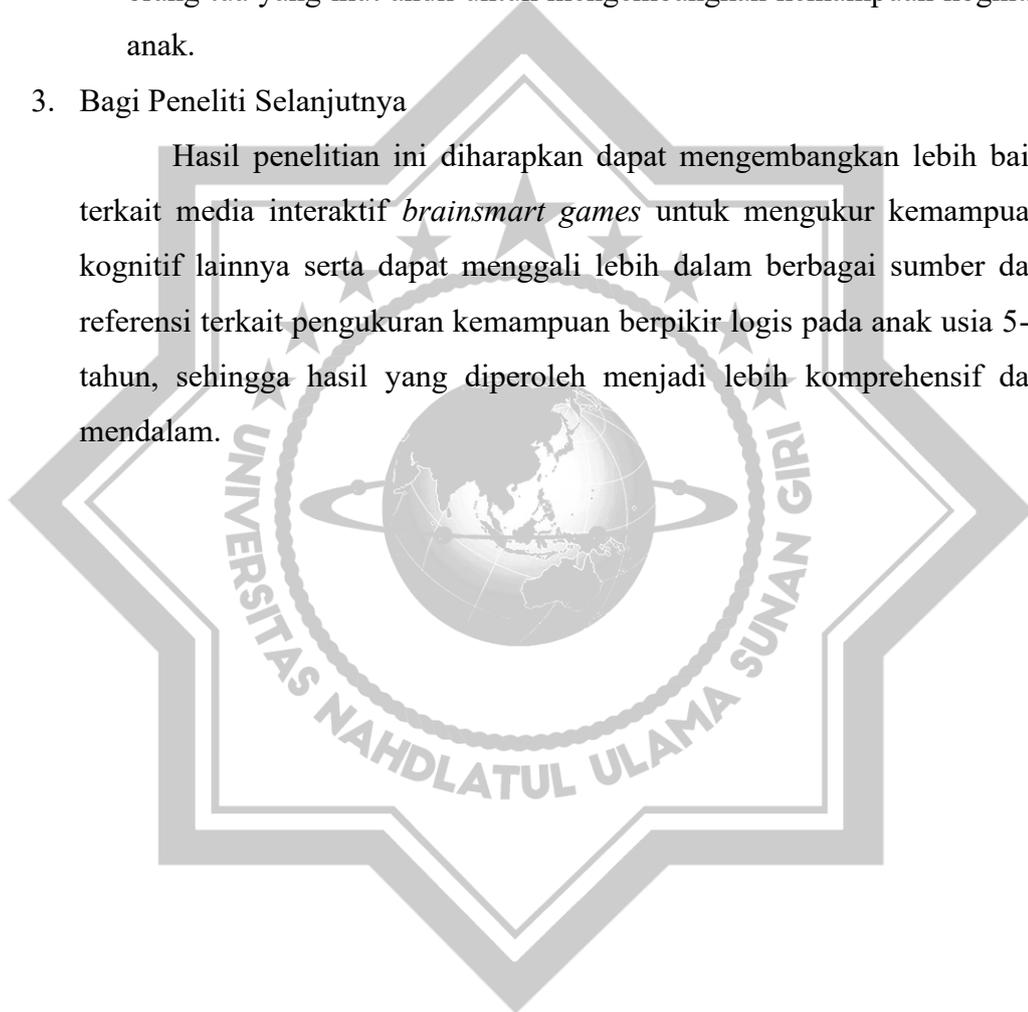
1. Bagi Kepala Sekolah  
dapat memanfaatkan hasil penelitian ini diharapkan dapat manfaat untuk merancang kebijakan yang mendukung penggunaan teknologi dalam pendidikan.
2. Bagi Tenaga Pendidik
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi tenaga pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media

interaktif *brainsmart games* sehingga pendidik dapat menggali potensi dalam proses mengajar. .

- b. Tenaga pendidik juga harus saling menjalin komunikasi antara orang tua anak, karena salah satu faktor kesuksesan suatu pembelajaran adalah orang tua yang ikut andil untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan lebih baik terkait media interaktif *brainsmart games* untuk mengukur kemampuan kognitif lainnya serta dapat menggali lebih dalam berbagai sumber dan referensi terkait pengukuran kemampuan berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun, sehingga hasil yang diperoleh menjadi lebih komprehensif dan mendalam.



**UNUGIRI**