

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab lima ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan serta rekomendasi yang diberikan bagi berbagai pihak seperti guru, lembaga sekolah dan peneliti selanjutnya. Uraian dalam bab lima ini antara lain sebagai berikut:

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan:

1. Proses pengembangan media *board game book* dalam menstimulasi karakter kejujuran dan literasi kritis pada anak usia dini diawali dengan proses identifikasi masalah dan identifikasi kebutuhan berupa wawancara kepada kepala sekolah dan guru pada salah satu lembaga di kabupaten Bandung, selanjutnya diikuti dengan proses pengembangan media dengan langkah-langkah pembuatan storyline, lalu melakukan tahap editing dan revisi, setelah melalui tahap editing dan revisi dilanjut pembuatan desain ilustrasi sampai pada tahap akhir proses pencetakan buku.
2. Hasil uji kelayakan materi dan media *board game book* dalam menstimulasi karakter kejujuran dan literasi kritis pada anak diperoleh dari hasil uji kelayakan/validasi materi dengan skor interpretasi “layak digunakan”. Dan hasil uji ahli media dengan skor interpretasi “sangat layak digunakan”.
3. Hasil uji coba penggunaan *board game book* dalam menstimulasi karakter kejujuran dan literasi kritis pada anak memperoleh hasil akhir yang cukup baik dengan ditunjukkan adanya peningkatan karakter kejujuran dan literasi kritis setelah penggunaan media *board game book* tetapi dalam penggunaannya masih perlu adanya pendampingan guru.

## 5.2 Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, implikasi temuan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

5.2.1 Meningkatkan pemahaman guru terkait media *board game book*. Melalui media ini guru dapat menstimulus anak terkait karakter kejujuran dan literasi kritis.

5.2.2 Belajar lebih menyenangkan

Pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan karena anak dapat memahami indikator kejujuran dan literasi kritis dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan bermain, dimana anak dapat melakukan eksplorasi terhadap media tersebut, sehingga pengetahuan dan pemahaman anak terkait karakter kejujuran dan literasi kritis untuk anak usia 5-6 tahun terstimulasi dengan tepat.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan oleh penelitiserta pembahasan dan simpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti memberikan rekomendasi kepada beberapa pihak sebagai berikut:

5.3.1 Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya menyediakan sarana dan fasilitas bermain anak yang dapat menstimulasi karakter kejujuran dan literasi kritis dengan media yang menarik dan membuat anak tidak mudah bosan. Pihak sekolah sebaiknya menjalin kerjasama yang baik dengan guru dan orang tua untuk menstimulus karakter kejujuran anak karena terkait karakter anak perlu adanya pembiasaan dirumah maupun di sekolah sehingga dapat berkesinambungan dan akan lebih mudah jika sudah adanya kerjasama tersebut.

5.3.1 Bagi Guru

Media *Board Game Book* yang telah dikembangkan oleh peneliti hendaknya dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin dan guru dapat memberikan edukasi

Sheni Puspita Sari, 2023

**PENGEMBANGAN BOARD GAME BOOK UNTUK MENSTIMULASI KARAKTER KEJUJURAN DAN LITERASI KRTIS AUD**

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

secara efektif serta sesuai dengan karakteristik, kebutuhan dan tingkat pemahaman anak. Selain itu guru hendaknya membuat media yang lebih menarik sehingga pada saat pembelajaran akan lebih menyenangkan dan anak akan lebih semangat dan antusias. Guru dapat menggali dan melakukan beberapa teknik mengajar yang baik dan tepat bagi anak, salah satunya dengan melakukan diskusi secara interaktif saat mendampingi anak bermain menggunakan media *board game book*.

### 5.3.2 Bagi Orangtua

Orang tua hendaknya mengenalkan atau menanamkan karakter kejujuran disekolah dan tidak hanya diserahkan dalam 1 pihak saja yaitu sekolah tetapi perlu adanya Kerjasama yang baik antara guru dan kepala sekolah agar stimulasi karakter kejujuran dapat dikembangkan secara optimal. Orang tua juga harus memiliki pemahaman bahwa karakter kejujuran penting ditanamkan sejak dini.

### 5.3.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

penelitian dan pengembangan media *board game book* perlu dikembangkan dan ditindaklanjuti untuk anak usia 5-6 tahun agar penggunaan media *board game book* dapat dikenalkan kepada anak dengan cara yang optimal maksimal dan pemahaman yang diberikan kepada anak terkait karakter kejujuran dan literasi kritis akan didapatkan secara menyeluruh. Selain itu, media *board game book* yang dikembangkan oleh peneliti hanya diuji kelayakan dan kegunaannya pada satu sekolah di Kabupaten Bandung, sehingga perlu dilaksanakan penelitian lebih lanjut dan mendalam yang akan berguna bagi kemajuan dunia pendidikan serta tercapainya tujuan pembangunan nasional terkait karakter kejujuran dan literasi kritis pada anak usia 5-6 tahun.