

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan literasi finansial peserta didik sebelum pembelajaran dengan menggunakan media permainan PATURANG memiliki rata-rata hasil *pre-test* adalah 56,67 dengan nilai paling tinggi adalah 83 dan paling rendah adalah 39. Berdasarkan data yang diperoleh, terdapat 1 peserta didik (3,8%) yang sudah lulus atau ,mencapai KKTP, sedangkan 25 peserta didik lainnya (96,2%) belum lulus atau mencapai KKTP.
2. Kemampuan literasi finansial peserta didik setelah pembelajaran dengan menggunakan media permainan PATURANG memiliki rata-rata hasil *post-test* adalah 83,04 dengan nilai paling tinggi adalah 100 dan paling rendah adalah 75. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil *post-test* menyatakan 26 peserta didik atau 100% dari keseluruhan peserta didik telah mencapai KKTP.
3. Media permainan Paturang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi finansial peserta didik fase B Sekolah Dasar. Hal tersebut ditinjau dari adanya perbedaan rata-rata kemampuan literasi finansial peserta didik yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media permainan Paturang. Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* dan *n-gain* dengan skor 61,1504 pada kategori sedang serta taraf cukup efektif dan nilai signifikansi kurang dari taraf signifikansi, yaitu $0,000 < 0,05$. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Paturang efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi finansial peserta didik fase B Sekolah Dasar (H_0 ditolak).

5.2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan beberapa temuan di lapangan, peneliti merekomendasikan hal-hal sebagai berikut:

1. Guru

Guru dapat melanjutkan penggunaan media permainan Paturang untuk meningkatkan kemampuan literasi finansial peserta didik pada pembelajaran IPAS, tetapi perlu disesuaikan juga dengan kebutuhan belajar peserta didik dan konteks materi pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru juga perlu menyampaikan langkah-langkah permainan Paturang dalam pembelajaran dengan jelas dan runtut supaya peserta didik dapat memahami dan mengikuti alur kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

2. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan mengkaji lebih mendalam lagi mengenai media permainan sebagai media pembelajaran dan diharapkan dapat memilih bidang materi sebagai bahan penelitian sehingga diperoleh hasil penelitian yang semakin luas. Simpulan yang didapat dalam penelitian ini kemungkinan tidak dapat digeneralisasikan secara umum, namun dapat dilihat dan disesuaikan berdasarkan karakteristik siswa. Peneliti selanjutnya diharapkan mengkaji pada peningkatan berbagai ranah (kognitif, psikomotorik, dan afektif)