

## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran (*game*) menggunakan model *Design and Development (D&D)*, dapat disimpulkan bahwa:

- 5.1.1 *Game Mathopoly* dikembangkan melalui tiga tahap diantaranya yaitu tahap perencanaan, perancangan, dan pengembangan. Pada tahap perencanaan dilakukan dengan melibatkan analisis yang mendalam terhadap kebutuhan pengguna (anak), analisis karakteristik perkembangan kognitif anak, analisis indikator materi yang relevan dengan tema, dan mengumpulkan bahan (aset) yang dibutuhkan dalam pengembangan *game*. Tahap perancangan dimulai dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran, membuat alur kerja sistem (*flowchart*), dan membuat *storyboard* yang bertujuan untuk mengenalkan matematika untuk anak. Tahap berikutnya pengembangan yang dilakukan dengan proses produksi media (*game*), uji *alpha test*, revisi, uji *beta test*, dan revisi akhir.
- 5.1.2 Kelayakan *game Mathopoly* sebagai media pembelajaran pengenalan matematika untuk anak usia dini dinilai sangat valid berdasarkan uji *alpha test*. Uji *alpha test* dilakukan dengan empat validator diantaranya yaitu dua ahli media dan dua ahli materi. Hasil validasi *game Mathopoly* mendapatkan persentase penilaian dari ahli media 96,91% dan persentase penilaian dari ahli materi 96,61%. Oleh karena itu, *game Mathopoly* sangat valid dan telah dirancang dengan baik sesuai prinsip pembelajaran yang relevan. Setelah itu, adapun saran dan masukan dari validator kemudian direvisi sehingga menghasilkan *game Mathopoly* yang valid.
- 5.1.3 Respon pengguna (*usability*) terhadap *game Mathopoly* sebagai media pembelajaran pengenalan matematika untuk anak usia dini dinilai sangat valid berdasarkan uji *beta test*. Hasil dari uji *beta test*

menunjukkan bahwa rata-rata presentase respon guru mencapai 95,74%. Oleh karena itu, *game* Mathopoly mendapatkan penilaian yang sangat valid. Kemudian guru-guru memberikan saran dan masukan seperti meningkatkan indikator materi, menambahkan reaksi benar, menambahkan level, dan memberikan *sound* efek terhadap reaksi benar atau salah. Kemudian revisi akhir dilakukan berdasarkan saran dari guru agar memberikan pengalaman belajar lebih baik, interaktif, dan menyenangkan. Adapun respon anak terhadap *game* Mathopoly yang menunjukkan ekspresi antusias ketika bermain *game*, dengan berbagai ekspresi yang diutarakan membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan dari penelitian pengembangan media pembelajaran (*game*) yang telah dilakukan, sehingga peneliti memberikan rekomendasi yaitu sebagai berikut:

- 5.2.1 *Game* Mathopoly yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pengenalan matematika untuk anak usia dini hanya berupa file aplikasi (.apk) untuk pengguna Android. Sebaiknya, agar mendapatkan cakupan yang lebih luas *game* Mathopoly harus *multi-device* atau bisa digunakan disemua perangkat (*smartphone*) supaya aplikasi dapat diakses oleh banyak orang.
- 5.2.2 Aplikasi *game* Mathopoly yang peneliti kembangkan hanya bisa didapatkan (*download*) melalui tautan *google drive* dan tautan situs website <https://playandfun.site>. Sebaiknya agar bermanfaat produk atau barang berupa aplikasi harus di distribusikan di beberapa *platform* salah satunya yaitu *google play store*, karena selain aplikasi mudah ditemukan oleh pengguna, pengembang akan memiliki penghasilan dari pihak *google* bahkan bisa meningkatkan *brand awareness* sehingga produk aplikasi semakin dikenal dikalangan masyarakat.

5.2.3 *Game Mathopoly* yang peneliti kembangkan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak hanya mencakup dua lingkup perkembangan yakni berpikir logis dan berpikir simbolik. Sebaiknya untuk memaksimalkan stimulasi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, pengembangan *game Mathopoly* yang akan dikembangkan selanjutnya dengan memperhatikan tujuan pembelajaran dalam STPPA agar bervariasi dengan menambahkan standar isi/materi dalam lingkup pemecahan masalah.