

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian ini, maka dapat disimpulkan jawaban terhadap rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan desain pembelajaran dilandasi berdasarkan kajian teori dan kebutuhan lapangan. Melalui proses kajian teori dan hasil wawancara dengan guru kelompok B TK Al Istiqomah, disepakati dibutuhkan desain pembelajaran yang menyenangkan bagi anak serta dapat memfasilitasi literasi finansial . Kemudian desain pembelajaran *market day* dipilih sebagai solusi desain pembelajaran yang dapat memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun subtema bermain peran.
2. Produk yang dihasilkan merupakan desain pembelajaran *market day* untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun subtema bermain peran. Produk ini dibuat berdasarkan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian yang dibuat ke dalam Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Desain pembelajaran ini memuat langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang memuat materi literasi finansial pada setiap kegiatan dan kegiatan dilakukan dengan metode bermain peran serta materi literasi finansial disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak usia 5-6 tahun.
3. Kelayakan desain pembelajaran *market day* dicapai melalui uji kelayakan oleh para ahli yakni ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli pedagogik. Berdasarkan hasil *teaching experiment* siklus 1 dan dilakukan perbaikan untuk diujicobakan pada siklus ke 2, desain pembelajaran *market day* untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun subtema bermain peran ini layak digunakan. Dan berdasarkan hasil observasi ketercapaian efektivitas produk dan hasil angket keterpakaian produk, desain pembelajaran *market day* ini dikatakan sangat baik untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun.

## 5.2 Implikasi

Penggunaan desain pembelajaran *market day* sebagai desain pembelajaran memiliki manfaat dalam penggunaannya di lapangan, pengembangan desain pembelajaran *market day* ini menjadi solusi dari permasalahan yang ada. Berikut beberapa implikasi dari pengembangan desain pembelajaran *market day* berdasarkan hasil penelitian

- 1) Desain pembelajaran ini membantu anak mengembangkan kemampuan literasi finansial bila dimainkan secara teratur.
- 2) Guru memiliki desain pembelajaran yang sesuai kebutuhan di lapangan.
- 3) Guru dapat memfasilitasi kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun dengan menerapkan desain pembelajaran *market day*.

## 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti memiliki beberapa rekomendasi yang akan disampaikan sebagai berikut :

### 1) Bagi Anak

Desain pembelajaran *market day* untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial ini sangat menyenangkan dan dapat membangkitkan motivasi anak dalam mempelajari literasi finansial. Peneliti merekomendasikan kepada anak untuk secara rutin memainkan permainan ini dengan penuh semangat, sehingga perkembangan kemampuan keuangan anak dapat berkembang dengan baik.

### 2) Bagi guru

Peneliti merekomendasikan desain pembelajaran *market day* ini kepada guru untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan literasi finansial anak usia 5 sampai 6 tahun, karena dengan adanya desain pembelajaran *market day* ini dapat membantu memudahkan guru dalam menyampaikan isi materi pembelajaran literasi finansial kepada anak di kelas dan anak akan merasa senang karena dapat bermain sambil belajar.

### 3) Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini memiliki keterbatasan dalam mengembangkan desain pembelajaran *market day* untuk memfasilitasi kemampuan literasi finansial. Peneliti merasa bahwa desain pembelajaran *market day* untuk memfasilitasi

kemampuan literasi finansial anak usia 5-6 tahun subtema bermain peran ini disusun belum sempurna. Akan tetapi pengembangan desain pembelajaran *market day* untuk menyampaikan materi literasi finansial ini dapat dijadikan bahan referensi untuk penelitian pengembangan selanjutnya. Peneliti selanjutnya yang berminat untuk melanjutkan penelitian ini dapat melakukan pengembangan rancangan pembuatan desain pembelajaran berikutnya.