

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan dan analisis data yang telah dilakukan, kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini ialah

- a. Pengembangan media monopoli angka ini menggunakan metode *Educational Design Research* model Plomp yang terdiri dari 3 fase, yaitu fase pendahuluan (*preliminary phase*), fase pengembangan (*development or prototyping phase*), dan fase penilaian (*assesment phase*). Pada fase pendahuluan (*preliminary phase*) dilakukan pengamatan terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik sehingga pengembangan media dapat ditentukan. Pada fase pengembangan (*development or prototyping phase*), dilakukan pembuatan media melalui aplikasi canva. Pembuatan media menghasilkan 19 petak, 19 buah kartu kado, satu papan bintang penghargaan dan kartu-kartu pertanyaan. Media ini kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media. Selanjutnya tahap terakhir yaitu fase penilaian (*assesment phase*), pada tahap ini media permainan monopoli diberikan kepada guru dan peserta didik untuk diuji secara terbatas dan memperoleh respon mengenai media monopoli yang telah dibuat.
- b. Validasi dari ahli materi dan media menunjukkan hasil persentase untuk materi 88% dengan kualifikasi “Sangat Layak” dengan saran perbaikan. Saran perbaikan atas materi yang dibuat yaitu : media diberi identitas untuk keformalan media, dibuat infografisnya untuk memudahkan peserta didik dalam menggunakan media ini, untuk angka yang terdapat pada petak sebaiknya hindari bentuk animasi seperti pemberian mata agar peserta didik bisa belajar konkrit. dan untuk hasil persentase untuk media 94% dengan kualifikasi “Sangat Layak” dengan saran perbaikan. Saran perbaikan atas media yang telah dibuat yaitu : Ganti bahan kartu gift dengan bahan yang keras, Perbaiki desain kartu gift gunakan bahan yang bisa dipakai berulang.
- c. Hasil uji coba media monopoli angka, berdasarkan hasil implementasi uji coba maka dapat diperoleh bahwa dari kedelapan anak, indikator capaian yang muncul ialah

Ulfa Maripah, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI ANGKA DALAM MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERHITUNG PADA ANAK USIA DINI

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

pertama, capaian anak dalam kemampuan menyebutkan urutan bilangan dari 1-10 terstimulasi melalui permainan monopoli angka. Hal tersebut ditunjukkan ketika anak dapat menjalankan pionnya sesuai dengan jumlah dadu yang keluar. Kedua, capaian anak dalam kemampuan menghitung benda hingga 10 benda dapat terstimulasi melalui setiap petak permainan. Hal tersebut ditunjukkan ketika anak dapat menjawab dengan benar pertanyaan seputar menghitung komponen gambar yang ada pada setiap petak. Ketiga, capaian anak dalam kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dapat terstimulasi melalui petak monopoli. Hal tersebut ditunjukkan ketika anak dapat menjawab dengan benar pada petak ke-sepuluh dan ke-tujuhbelas mengenai menebak angka berpa yang tertera pada petak. Keempat, Capaian anak dalam kemampuan mengenal konsep bilangan dapat terstimulasi melalui pertanyaan-pertanyaan kartu kado. Hal tersebut ditunjukkan ketika anak mulai benar-benar memahami benda yang dihitung pada kartu kado dan menempelkan bilangan yang sesuai dengan benda.

5.2 Implikasi

Berdasarkan dengan hasil penelitian, implikasi pada penelitian ini ialah pengembangan media monopoli angka untuk menstimulasi kemampuan berhitung pada anak usia dini dikembangkan dengan baik sehingga monopoli ini layak digunakan. Media monopoli angka ini dapat menjadi salah satu media yang digunakan guru untuk menstimulasi kemampuan berhitung pada anak usia 4-5 tahun. Media monopoli ini dapat membuat peserta didik antusias dalam mempelajari bilangan serta menarik bagi peserta didik karena disajikan dengan gambar yang menarik.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat rekomendasi pengembangan produk yang perlu diperhatikan oleh pihak-pihak yang tertarik untuk mengembangkan produk media monopoli ini lebih lanjut, di antaranya

- a. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, dapat mengembangkan media monopoli ini dengan tipe pertanyaan yang lebih bervariasi lagi.
- b. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, ketika mengenalkan angka harus konkret dalam artian mengajarkan angka yang sesungguhnya tidak menggunakan mata ataupun yang lainnya.

c. Bagi guru atau pihak sekolah, dapat memaksimalkan pemanfaatan media monopoli angka ini dalam menstimulasi kemampuan berhitung dan selalu memberikan pendampingan pada peserta didik agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

