

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran board game digital berbasis lingkungan untuk mengembangkan literasi numerik anak, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan pengembangan media board game digital berbasis lingkungan untuk mengembangkan literasi numerik anak usia 5-6 tahun dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli materi mendapatkan hasil rata-rata 4,81 berada pada kategori sangat layak, sedangkan hasil validasi ahli media dengan persentase 4,72 berada pada kategori sangat layak. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran board game digital berbasis lingkungan Valid (layak digunakan dengan revisi).
2. Berdasarkan pengembangan media board game digital berbasis lingkungan untuk mengembangkan literasi numerik anak usia 5-6 tahun di dapatkan hasil pre test paling tinggi yaitu 60% dan post test yaitu 100% sedangkan point kenaikan tertinggi yang didapatkan setelah penggunaan media board game digital adalah 42,5% maka dapat disimpulkan bahwa Hasil uji efektivitas media di temukan bahwa terdapat perbedaan dimana o_2 lebih besar dari o_1 maka media board game digital berpengaruh efektif terhadap peningkatan literasi numerik anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah, adanya penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilakukan di sekolah, kepala sekolah diharapkan mampu menentukan media

pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dikelas oleh tenaga pengajar/guru.

2. Bagi tenaga pengajar/guru, media board game digital yang dikembangkan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran literasi numerik pada anak dikelas, agar pembelajaran dikelas lebih menyenangkan bagi anak didik.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengeksplor lebih dalam lagi mengenai media board game digital agar penggunaannya dapat lebih maksimal dan diharapkan dapat mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan pengembangan media board game digital agar hasil penelitian dapat lebih baik dan lebih lengkap. Peneliti lain juga dapat mengembangkan media board game dengan materi yang berbeda untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih bervariasi.