

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Penelitian ini menghasilkan produk berupa alat permainan edukatif bowling yang dilengkapi kartu angka dan panduan kertas penggunaan alat permainan tersebut. Alat permainan ini untuk membantu guru dalam mengenalkan lambang bilangan. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru, kebutuhan peserta didik, dan kebutuhan perangkat pembelajaran bahwasanya dalam proses pembelajaran peserta didik belum mengenal lambang bilangan 1-10 dengan baik dikarenakan guru menggunakan media pembelajaran yang tidak bervariasi, maka dari hasil analisis tersebut perlu dilakukan pengembangan terhadap alat permainan edukatif.
- b. Validasi alat permainan edukatif bowling tergolong sangat layak, hal ini dapat dilihat dari penilaian validator untuk aspek materi mendapat perolehan skor sebesar 93% dan 80% jika dirata-ratakan hasilnya 86% dengan kategori sangat layak. Sedangkan pada aspek penilaian praktikalitas alat permainan mendapat perolehan skor 95% dengan kategori sangat layak. Kemudian hasil uji coba skala kecil menunjukkan perubahan meningkat.

5.2 Saran

Beberapa saran dapat disampaikan sesuai dengan hasil penelitian antara lain:

1. Bagi guru, semoga dapat dimanfaatkan alat permainan edukatif bowling ini sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran. Dengan alat permainan edukatif yang dikembangkan dalam penelitian ini. Dapat membantu guru dikarenakan alat permainan ini dapat mengenalkan lambang bilangan pada anak dan dapat digunakan dimana saja dan tahap prosedur permainan sangat mudah, disarankan agar dapat membuat dan memanfaatkan alat permainan pembelajaran ini secara optimal. Pemanfaatan alat permainan edukatif ini dimulai dari membaca penggunaan petunjuk alat permainannya yang terdapat dalam kertas panduan penggunaan alat permainan edukatif bowling. Dan petunjuk penggunaan media itu juga dapat memudahkan guru dalam mengarahkan peserta didik untuk menggunakan alat permainan edukatif tersebut.
2. Bagi kepala sekolah, semoga penelitian ini bisa menjadi manfaat serta kepala sekolah dapat meng
3. Bagi peneliti selanjutnya
Bagi peneliti selanjutnya yang nantinya akan mengembangkan alat permainan edukatif bowling dalam mengenal lambang bilangan 1-10 disarankan untuk mempertimbangkan prosedur pengembangan alat

permainan edukatif pada penelitian ini, diharapkan bisa memantu dan menginspirasi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan suatu alat permainan edukatif demi kebutuhan peserta didik.



THE
Character Building
UNIVERSITY