BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan instrumen asesmen numerasi berbasis game Educaplay pada materi lambang bilangan cacah dan nilai tempat bilangan cacah kelas III MI Falakiyah Rendeng telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang terbukti efektif dalam menghasilkan produk yang valid, menarik, dan layak digunakan sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran matematika.

Instrumen yang dikembangkan melalui platform Educaplay terbukti memiliki kelebihan dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa, karena menyajikan asesmen dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan dan interaktif. Proses validasi yang melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa produk asesmen ini memenuhi standar kelayakan dari segi isi, tampilan visual, bahasa, serta fungsionalitas media. Selain itu, hasil uji coba terbatas yang dilakukan kepada siswa kelas III menunjukkan respon yang sangat positif, di mana siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam mengerjakan soal-soal numerasi dibandingkan dengan asesmen konvensional.

Media asesmen berbasis Educaplay ini tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengukur pemahaman konsep numerasi siswa, tetapi

juga mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Keterlibatan aktif siswa selama proses pengerjaan, kemudahan dalam mengakses media, serta tampilan visual yang menarik menjadi faktor pendukung keberhasilan instrumen ini dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif inovatif dalam melaksanakan asesmen numerasi berbasis teknologi yang kontekstual, efektif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan dan pelaksanaan uji coba instrumen asesmen numerasi berbasis Educaplay, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan evaluasi di tingkat sekolah dasar.

1. Bagi siswa, diharapkan agar dapat memanfaatkan media pembelajaran digital seperti Educaplay secara optimal untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi matematika, khususnya materi numerasi. Melalui interaksi aktif dengan media berbasis game, siswa diharapkan lebih termotivasi dalam belajar serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis secara menyenangkan.
2. Bagi guru, disarankan untuk mulai mengeksplorasi dan mengimplementasikan media digital interaktif sebagai alat asesmen alternatif dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media seperti Educaplay dapat menjadi solusi inovatif dalam menjawab tantangan

pembelajaran abad ke-21 yang menuntut keterlibatan siswa secara aktif, serta memberikan umpan balik secara langsung. Selain itu, guru diharapkan dapat terus mengembangkan kreativitas dalam menyusun asesmen yang tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga memperhatikan proses berpikir siswa selama menjawab soal.

3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini lebih lanjut pada materi, jenjang kelas, atau konteks pembelajaran yang berbeda, agar hasil yang diperoleh semakin luas dan bervariasi. Penelitian lanjutan juga diharapkan mampu melakukan uji coba dalam skala yang lebih besar sehingga diperoleh data yang lebih representatif untuk mengukur efektivitas media secara umum. Selain itu, pengembangan fitur dan integrasi media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih canggih juga menjadi peluang untuk mendukung proses asesmen yang lebih fleksibel dan adaptif sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

UNUGIRI