

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan APE berbasis bahan bekas untuk meningkatkan minat belajar anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah Banda Aceh menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: (Analisis), kebutuhan, analisis kebutuhan dan karakteristik anak. (Design) meliputi rancangan langkah-langkah dalam pembuatan APE berbasis bahan bekas . (Development) meliputi validasi ahli, dan revisi produk (Implementation) ialah uji coba yang dilakukan di TK IT Permata Sunnah dan pengisian lembar observasi kemampuan perkembangan minat belajar pada anak (Evaluation) semua tahapan dan revisi untuk mendapatkan produk akhir meliputi analisis kelayakan dan keefektifan dalam memenuhi kualitas pada APE berbasis bahan bekas. Berdasarkan hasil analisis APE berbasis bahan bekas oleh validator dengan memperoleh kategori sangat efektif untuk digunakan dengan hasil rata-rata skor 3-4 dan perkembangan kemampuan anak menggunakan APE berbasis dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSH) dengan hasil rata-rata skor 4 sehingga APE berbasis

bahan bekas dapat digunakan sebagai media pembelajaran pengembangan kemampuan minat belajar anak.

2. Kelayakan

Kelayakan dari APE berbasis bahan bekas untuk meningkatkan minat belajar anak dapat dilihat dari hasil lembar observasi kemampuan anak pada saat pembelajaran berlangsung dengan hasil rata-rata 4 dengan kategori sangat layak untuk digunakan dan hasil penerapan penggunaan medianya sangat setuju untuk di terapkan pada anak usia dini.

3. Keefektifan

Keefektifan dinilai dari anak saat melakukan observasi sebelum dikembangkan APE berbasis bahan bekas. Poin dari nilai keefektifannya itu 4 poin indikator pencapaian, lalu penilaian setelah dikembangkannya media APE dilihat juga dari lembar observasi dengan poin indikator yang sama dengan APE berbasis bahan bekas yang belum dikembangkan, yang berjumlah 14 anak.

1.2. Saran

Penelitian dan pengembangan APE berbasis bahan bekas ini masih memerlukan tindak lanjut agar diperoleh media pembelajaran yang berkualitas dan dapat digunakan dalam pembelajaran, peneliti menyarankan:

- a. Bagi Anak Penelitian ini dapat memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan minat belajar anak melalui alat permainan edukatif yang menarik dan Relevan bagi Mereka.
- b. Bagi Guru Dengan menggunakan bahan bekas sebagai basis pengembangan alat permainan Edukatif, Penelitian ini dapat membantu mengurangi limbah dan mendukung praktik daur ulang yang berkelanjutan.
- c. Untuk Sekolah Alat permainan Edukatif Berbasis Bahan Bekas dapat menjadi solusi yang terjangkau dan dapat di akses oleh berbagai komunitas, sehingga membantu memperluas akses terhadap pendidikan Berkualitas.