

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Implementasi tahap ini merupakan tahap yang dimana setelah dilakukan revisi produk. Tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap (*Analysis*) meliputi analisis kebutuhan dan karakteristik yang didapat yaitu kebutuhan yang belum ada di lembaga RA Nurul Huda Jelu I Bojonegoro, dimana analisis tersebut sangat berguna bagi peneliti sebelum melanjutkan ke tahap selanjutnya. Tahap yang kedua yaitu tahap (*Design*) dimana peneliti dapat membuat desain sebelum pembuatan media yang dibutuhkan dan layak digunakan oleh anak usia dini dan juga dapat membuat langkah-langkah pembuatan media *Sensory Path* bangun rung. Tahap selanjutnya yaitu tahap (*Development*) atau disebut pengembangan media yang dilakukan oleh peneliti beda dengan yang asli peneliti mengembangkan media dengan menambahkan bentuk-bentuk geometri agar anak mampu mengetahui konsep geometri yang ada disekitarnya dan juga ditahap ini telah dinilai oleh validasi ahli media dan ahli materi dimana di kategorikan “Layak” digunakan. Tahap selanjutnya yaitu tahap (*Implementasi*) yaitu di mana sesudah dinilai oleh ahli media dan ahli materi peneliti melakukan observasi kepada kelompok kecil dan kelompok besar agar peneliti tau bagaimana tanggapan anak-anak saat memainkan media tersebut. Tahap yang terakhir yaitu tahap (*Evaluation*) meliputi analisis kelayakan pada media *Sensory Path* bangun

ruang oleh validasi media tahap 2 dan lembar angket respon siswa yang diisi oleh guru kelas A. Respon kelompok kecil dan kelompok besar terhadap media mendapatkan kategori “Layak”, selanjutnya validasi ahli materi mendapatkan kategori “Layak” digunakan dan untuk validasi ahli media mendapatkan kategori “Sangat Layak” digunakan.

2. Kelayakan pengembangan media *Sensory Path* bangun ruang untuk proses pembelajaran mengenal bentuk geometri pada anak, adapun model yang dikembangkan oleh peneliti dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang memiliki 5 tahap yaitu (*Analysis*) meliputi analisis kebutuhan dan karakteristik. (*Design*) meliputi langkah-langkah pembuatan media *Sensory Path* bangun ruang. (*Development*) meliputi validasi ahli dan validasi produk. (*Implementasi*) meliputi penggunaan *Sensory path* bangun ruang dan pembelajaran, serta mengisi lembar angket respon guru terhadap media *Sensory Path* bangun ruang. (*Evaluasi*) meliputi analisis kelayakan dan kepraktisan untuk memenuhi kualitas media. Media *Sensory path* bangun ruang yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan hasil rata-rata skor peneliti dari validator kelompok kecil mendapat skor 78% dengan kategori “Layak”, dan untuk kelompok besar atau lapangan mendapatkan skor 80%. Penilaian dari validator ahli materi tahap I mendapat skor 72% dengan rata-rata 2,6 kategori “Layak” digunakan, dan untuk penilaian dari validator ahli media tahap I mendapatkan skor 85% dengan rata-rata 3,4 dan untuk validasi ahli media tahap II mendapatkan skor 95% dengan rata-rata 3,8 kategori “Sangat Layak” digunakan.

B. Saran

Media yang dikembangkan oleh peneliti masih banyak terdapat kekurangan oleh karena itu peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Untuk pendidik

Pendidik agar dapat menjadikan media *Sensory Path* bangun ruang menjadi salah satu rujukan dalam proses pembelajaran, agar pembelajaran tidak terkesan monoton dan dapat meningkatkan aspek perkembangan anak dengan baik untuk kemampuan pemahaman konsep geometri dengan baik.

2. Untuk peneliti selanjutnya

Agar dapat dijadikan sebagai rujukan dan dapat mengembangkan ragam media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan mencocokkan warna APE dan pemahaman nama huruf geometri. Selain untuk menstimulasi kemampuan pemahaman konsep geometri pada anak juga agar dapat melatih keseimbangan dan konsentrasi pada anak.

UNUGIRI