

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran *creative box* sebagai media pengembangan untuk meningkatkan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun di RA Al Hikmah adanya permasalahan dalam pembelajaran yaitu cenderung anak mudah bosan dan kurangnya bersemangat dalam pembelajaran khususnya di pembelajaran keaksaraan, dengan begitu peneliti mengembangkan media pembelajaran untuk menstimulus perkembangan anak dalam pembelajaran keaksaraan. Media pembelajaran *creative box* anak usia 5-6 tahun, dilihat metode pengembangan adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE ini cocok digunakan untuk mengembangkan produk media pembelajaran karena mengutamakan proses sistematis dan terstruktur untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Gambaran yang cukup jelas mengenai tahapan-tahapan dalam pengembangan media pembelajaran *creative box*, berikut tahapan dalam model pengembangan ADDIE. Tahap analisis tahap ini dilakukan dengan dua analisis kerja dan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi masalah atau kebutuhan pembelajaran yang perlu diatasi dengan media pembelajaran. Fokus pada pemahaman terhadap karakteristik audien dan materi yang akan diajarkan,

tahap kedua yaitu tahap desain tahap ini dilakukan perencanaan detail mengenai struktur dan konten media pembelajaran berdasarkan hasil analisis sebelumnya, tahap ketiga tahap pengembangan tahap ini melibatkan pembuatan produk media pembelajaran berdasarkan desain yang telah disepakati validasi dilakukan dengan melibatkan ahli media untuk aspek teknis dan ahli materi untuk keakuratan dan relevansi isi pembelajaran, tahap keempat implementasi setelah produk selesai dikembangkan, tahap ini implementasi dilakukan uji coba terhadap kelompok kecil dan kelompok besar tujuannya untuk menguji efektivitas dan respon pengguna terhadap media pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kesesuaian dan efektifitas media pembelajaran, evaluasi melibatkan penilaian dari ahli dan pengguna untuk menentukan apakah produk memenuhi tujuan pembelajaran dan dapat digunakan secara efektif. Dengan melalui semua tahapan ini diharapkan produk media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun secara signifikan.

Berdasarkan informasi yang diberikan, proses validasi dan evaluasi terhadap media pembelajaran *creative box* menunjukkan hasil dari validasi oleh ahli media memperoleh skor 85% dengan kategori “Layak”, menunjukkan bahwa aspek teknis dan presentasi media pembelajaran telah mendapat validasi yang baik, validasi oleh ahli materi informasi tentang skor validasi sebesar 92% dengan kategori “Sangat Layak” dalam uji kelompok kecil memperoleh skor 75% dengan kategori “Setuju” meskipun tidak mencapai kategori sangat setuju skor ini menunjukkan bahwa produk dapat diterima dan digunakan dengan

beberapa minor, sedangkan uji kelompok besar memperoleh 91% dengan kategori “Sangat Layak” ini menunjukkan bahwa setelah beberapa penyesuaian dari hasil uji coba kelompok kecil, produk telah berhasil meningkatkan kemampuan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun secara signifikan.

Dengan demikian keseluruhan hasil evaluasi menunjukkan bahwa produk media pembelajaran *creative box* layak untuk digunakan dalam meningkatkan keaksaraan anak usia 5-6 tahun terutama setelah dilakukan revisi berdasarkan umpan balik dari uji coba kelompok kecil.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini. Beberapa saran yang dapat diberikan para pemangku kepentingan adalah sebagai berikut;

### **1. Bagi pendidik**

Pendidik dapat aktif menggunakan media pembelajaran *creative box* dalam proses pembelajaran untuk memperkaya pengalaman pembelajaran anak. Dengan memanfaatkan media ini pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan interaktif, dan mengurangi kebosanan. Dan disarankan untuk melibatkan anak-anak dalam penggunaan media ini secara aktif untuk memaksimalkan potensi pembelajaran mereka.

### **2. Bagi peserta didik**

Peserta didik dianjurkan untuk memanfaatkan media pembelajaran *creative box* dengan cara efektif dan efisien mereka

dapat memanfaatkan berbagai fitur dalam pembelajaran tersebut. Dihimbau agar peserta didik aktif dalam berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang disediakan oleh ahli media.





**UNUGIRI**