

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

1. Pengembangan desain pembelajaran projek insektarium dilakukan melalui metode penelitian model pengembangan EDR dengan model pengembangan desain ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).
  - a. Tahap Analisis menghasilkan pemahaman bahwa anak usia dini di TK Riyadhul Jannah Subang membutuhkan pembelajaran berbasis projek untuk meningkatkan literasi sains, dengan fokus pada observasi, eksplorasi, dan pemahaman dasar mengenai serangga dan lingkungan hidupnya.
  - b. Tahap Desain menghasilkan rancangan pembelajaran yang relevan dengan Kurikulum Merdeka, mengintegrasikan kegiatan observasi, pembuatan insektarium, serta diskusi kelompok.
  - c. Tahap Pengembangan (*Development*) melibatkan validasi ahli untuk memastikan desain pembelajaran layak digunakan. Berdasarkan hasil validasi, desain mendapatkan rata-rata persentase 96,75% (dosen) dan 90% (guru) dengan kategori "Sangat Layak".
  - d. Tahap Implementasi hasil dari tahap implementasi menunjukkan bahwa siswa sangat antusias mengikuti kegiatan, terlihat dari keterlibatan mereka dalam setiap tahapan projek. Anak-anak mampu bekerja sama dalam kelompok, mengajukan pertanyaan terkait serangga yang diamati, serta menunjukkan pemahaman awal terhadap konsep sains seperti habitat serangga dan fungsi tubuh serangga. Implementasi ini juga membantu meningkatkan rasa ingin tahu dan kemampuan eksplorasi siswa terhadap lingkungan sekitarnya.
  - e. Tahap Evaluasi Respon guru menunjukkan bahwa aktivitas berbasis projek ini mampu mendorong pengembangan keterampilan observasi dan

pemikiran kritis pada anak. Selain itu, data dari siswa juga mengindikasikan bahwa mereka merasa lebih tertarik dengan pembelajaran sains yang dilakukan secara interaktif dan praktis. Adapun masukan dari evaluasi menyarankan agar durasi kegiatan disesuaikan dengan kemampuan konsentrasi anak usia dini agar pembelajaran tetap optimal.

2. Desain pembelajaran yang dihasilkan projek insektarium terdiri dari beberapa komponen utama:

- a. Tujuan Pembelajaran: Mengembangkan literasi sains melalui pengamatan serangga, memahami habitat, serta meningkatkan keterampilan observasi dan kerja sama.
- b. Kegiatan Pembelajaran: Melibatkan tahapan eksplorasi awal (observasi serangga), proses kreatif (membuat insektarium), dan refleksi hasil (diskusi kelompok).
- c. Media dan Alat Pendukung: Media visual seperti gambar serangga, alat peraga, serta bahan-bahan sederhana untuk membuat insektarium.
- d. Pendekatan dan Metode: Pendekatan berbasis projek dengan metode eksplorasi dan eksperimen. Hasil validasi desain menunjukkan bahwa desain pembelajaran ini relevan, menarik, dan efektif untuk meningkatkan literasi sains anak usia dini, sesuai dengan indikator Kurikulum Merdeka.
- e. Hasil pembelajaran yang di hasilkan dari projek insectarium anak menunjukkan 95%-97 % memahami dan dapat mengembangkan literasi sains anak meningkat.

3. Efektivitas desain pembelajaran ini diukur melalui respons anak terhadap kegiatan pembelajaran. Berdasarkan data:

1. Sebagian besar anak menunjukkan respons sangat baik terhadap pembelajaran berbasis projek. Hasil rekapitulasi respons anak menunjukkan rata-rata persentase 95%-97,5% dengan kategori "Sangat Baik".

2. Kegiatan pembelajaran terbukti mampu meningkatkan rasa ingin tahu, kemampuan observasi, dan pemahaman anak mengenai serangga dan habitatnya.
3. Guru juga mengapresiasi desain ini karena memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan sesuai dengan perkembangan anak usia dini.
4. Berdasarkan hasil validasi, desain mendapatkan rata-rata persentase 96,75% (dosen) dan 90% (guru) dengan kategori "Sangat Layak".

Desain pembelajaran proyek insektarium terbukti sangat layak dan efektif untuk diterapkan di TK Riyadhul Jannah Subang. Proses pengembangannya melibatkan analisis kebutuhan, perancangan berdasarkan teori literasi sains, validasi ahli, serta implementasi yang berhasil meningkatkan literasi sains anak usia dini. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek seperti insektarium mampu memberikan kontribusi signifikan dalam mendukung capaian Kurikulum Merdeka.

## 5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang signifikan bagi pengembangan pembelajaran di pendidikan anak usia dini, khususnya dalam meningkatkan literasi sains. Desain pembelajaran berbasis proyek insektarium memberikan pendekatan baru yang kreatif dan interaktif dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran ini tidak hanya memperkuat keterampilan observasi dan pemahaman ilmiah anak, tetapi juga membangun rasa ingin tahu, kemampuan eksplorasi, dan kerja sama kelompok. Dengan melibatkan anak secara aktif dalam proyek nyata seperti pembuatan insektarium, anak-anak diajak untuk mengalami proses pembelajaran yang lebih kontekstual dan bermakna. Hal ini selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek sebagai sarana pengembangan kompetensi abad ke-21, termasuk berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas.

Implikasi lain yang penting adalah perlunya dukungan dari guru dan lembaga pendidikan untuk menerapkan desain pembelajaran serupa di berbagai tema lain.

Guru dapat memanfaatkan model ini untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari anak. Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan pentingnya validasi ahli dalam memastikan kelayakan desain pembelajaran sebelum diimplementasikan. Oleh karena itu, sekolah perlu memfasilitasi pelatihan dan pengembangan profesional bagi guru agar mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis proyek dengan lebih efektif. Dengan demikian, pembelajaran berbasis proyek seperti desain insektarium ini diharapkan dapat terus berkembang dan menjadi bagian integral dari pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengembangan literasi sains.

### **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diajukan sebagai upaya untuk meningkatkan implementasi desain pembelajaran proyek insektarium dalam mengembangkan literasi sains anak usia dini:

#### **a. Untuk Guru**

1. Guru diharapkan dapat terus mengembangkan keterampilan merancang pembelajaran berbasis proyek yang inovatif seperti desain insektarium ini. Guru perlu mengikuti pelatihan atau workshop terkait strategi pembelajaran yang interaktif dan berbasis sains agar mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak usia dini.
2. Guru juga diharapkan mampu memanfaatkan sumber daya lokal, seperti lingkungan sekitar, untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Hal ini akan membantu anak lebih memahami konsep sains secara nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

#### **b. Untuk Sekolah**

1. Pihak sekolah perlu memberikan dukungan penuh terhadap implementasi pembelajaran berbasis proyek dengan menyediakan fasilitas yang memadai,

seperti media pembelajaran, bahan, dan alat yang sesuai untuk kegiatan proyek insektarium.

2. Sekolah juga perlu memotivasi dan mendukung guru untuk terus berinovasi dengan menyediakan waktu untuk diskusi tim, kolaborasi, dan berbagi pengalaman antarpendidik.

**c. Untuk Peneliti Selanjutnya**

1. Penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk menguji efektivitas desain pembelajaran berbasis proyek insektarium ini pada lingkup yang lebih luas atau pada tema pembelajaran lain.
2. Penelitian selanjutnya juga dapat mengeksplorasi strategi integrasi teknologi dalam pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak.

**d. Untuk Orang Tua**

Orang tua diharapkan dapat mendukung kegiatan pembelajaran proyek di rumah dengan mendorong anak untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar secara mandiri. Orang tua juga dapat terlibat dalam proyek-proyek sederhana yang dilakukan di rumah untuk memperkuat literasi sains anak.

Rekomendasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan pembelajaran di pendidikan anak usia dini, sehingga literasi sains dapat terus ditingkatkan dan memberikan dampak positif bagi pembentukan karakter dan kompetensi anak di masa depan.