

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **A. Simpulan**

Simpulan dari hasil penelitian dapat dipaparkan pada bagian ini yang meliputi: hasil identifikasi limbah kayu sebagai bahan perancangan media pembelajaran, rancangan produk kriya kayu berbasis *Eco-Kreatif* dan hasil penilaian uji kelayakan rancangan media APE, uraian lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

1. Hasil identifikasi limbah kayu sebagai bahan perancangan media pembelajaran berbasis *Eco-Kreatif* di SMKN 14 Bandung, berdasarkan temuan terdapat limbah potongan kayu berukuran besar 30x60 cm dan potongan kayu berukuran kecil 10x20 cm. Limbah kayu yang cukup banyak tersebut terdapat pada bagian sudut ruangan dirasa belum maksimal dimanfaatkan sebagai bahan utama perancangan media pembelajaran sehingga muncul ide peneliti untuk memanfaatkannya sebagai bahan utama perancangan media pembelajaran.
2. Rancangan media pembelajaran berbasis *Eco-Kreatif* yang dibuat berdasarkan limbah kayu yang ada dihasilkan 2 buah rancangan media pembelajaran jenis alat permainan edukatif untuk media pembelajaran di sekolah TK. Alat permainan edukatif yang dirancang berupa piramida dari angka 1-9 dengan ukuran masing-masing 15x15 cm dan susunan bentuk geometris mulai dari bentuk kubus, lingkaran, segitiga siku-siku, balok, dan setengah lingkaran dengan ukuran kubus 10x10 cm, lingkaran diameter 30 cm, segitiga siku-siku 15x12,5x10 cm, balok 20x5 cm, dan setengah lingkaran 15x10 cm beserta troli dengan ukuran 35x15 cm sebagai tempat penyimpanannya.
3. Media APE piramida angka dan susunan bentuk geometris untuk media pembelajaran anak usia prasekolah yang telah dirancang, setelah dilakukan uji kelayakan dari ahli media pembelajaran menunjukkan hasil pada kriteria sangat layak berdasarkan aspek identifikasi media APE, tujuan, visualisasi dan fungsi media pembelajaran. Sesuai dengan masukan dan saran tentang kesesuaian nama media yang kurang menarik, peneliti tetap mempertahankan nama media

piramida angka dan susunan bentuk geometris tanpa adanya perubahan karena perancangan media ini tidak dilihat dari nama media yang digunakan namun dari cara kreatifitas memanfaatkan limbah kayu sebagai bahan perancangan media berbasis *Eco-Kreatif*.

## B. Rekomendasi

Setelah melaksanakan penelitian tentang perancangan produk kriya kayu berbasis *Eco-Kreatif* untuk media pembelajaran desain produk di SMK Negeri 14 Bandung, penulis ingin merekomendasikan kepada beberapa pihak khususnya :

1. Guru Kriya Kayu yang nantinya akan membuat media pembelajaran Alat Permainan Edukatif diharapkan dapat memanfaatkan dan mengolah limbah potongan kayu menjadi media yang dapat digunakan dan dimainkan anak usia prasekolah.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang memiliki minat pada perancangan produk kriya kayu dapat ditindak lanjuti khususnya pada:
  - a. Pembuatan produk Kriya Kayu berbasis *Eco-Kreatif* sebagai media pembelajaran Alat Permainan Edukatif untuk anak prasekolah.
  - b. Implementasi produk Kriya Kayu berbasis *Eco-Kreatif* sebagai media pembelajaran Alat Permainan Edukatif untuk anak prasekolah.
  - c. Pengembangan pembuatan jenis media pembelajaran lain yang memiliki konsep *Eco-Kreatif*.
  - d. Analisis penggunaan Alat Permainan Edukatif sebagai media pembelajaran berbasis *Eco-Kreatif* pada pendampingan anak prasekolah.