

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan data penelitian ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Hasil uji kelayakan berdasarkan validitas menunjukkan Tim Ahli Validator Materi diperoleh persentase 92,80%, ahli desain pembelajaran diperoleh persentase sebesar 91,25%, dan ahli media diperoleh 69% maka secara keseluruhan produk pengembangan dinyatakan sangat valid dan Layak dengan sedikit data perbaikan sebagai media pembelajaran di TK B Al-Insani Medan Tembung
2. Hasil analisis kepraktisan berdasarkan penilaian rekapitulasi angket respon guru yang sudah dilakukan pada 3 guru, diperoleh penilaian guru menyatakan media Poster praktis sebanyak 83% sebagai Media Pembelajaran di TK B Al-Insani Medan Tembung
3. Hasil analisis keefektifan berdasarkan ketuntasan belajar siswa dalam kelas telah mencapai *gain score* di atas interpretasi penilaian ($<g>$) 0,7, yaitu sebesar 0,8. Hal ini membuktikan bahwa tingginya peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi anak-anak serta media Poster berbasis STEAM dinyatakan efektif sebagai media belajar dalam meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi TK B Al-Insani Medan Tembung.

5.2 Impilkasi

Hasil dari suatu penelitian yang dilakukan dalam suatu setting pendidikan tentunya relevan dalam bidang pendidikan. Melalui penelitian ini terungkap bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi pada usia dini bisa ditingkatkan khususnya pada materi alat komunikasi modern dan tradisional. Menurut peneliti salah satu media pembelajaran menarik anak yaitu dengan menerapkan memperbanyak media pembelajaran Poster berbasis STEAM disesuaikan dengan materi yang digunakan untuk mendesain modul menjadi lebih interaktif serta menarik.

Penggunaan media pembelajaran Poster berbasis STEAM yang telah dikembangkan sangatlah mudah. Keseluruhan siswa dapat memperoleh manfaat dari media pembelajaran Poster berbasis STEAM yang dikembangkan dan siswa mampu untuk menggunakan media pembelajaran tersebut. Hal ini karena media poster berbasis STEAM dapat disebarluaskan cara pembuatannya untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan materi lainnya. Oleh karena itu, guru berperan penting menggunakan produk ini pada materi yang telah disesuaikan dengan rencana pembelajaran sesuai dengan materi produk.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dapat disarankan:

1. Kepala sekolah diharapkan memfasilitasi dan membantu guru untuk menggunakan dan memperbanyak media pembelajaran Poster berbasis STEAM yang disesuaikan dengan materi yang lainnya

2. Guru diharapkan menggunakan media pembelajaran poster dalam kegiatan pembelajarannya agar lebih interaktif sesuai dengan produk yang telah dikembangkan dengan cara:

- a. Guru menempatkan media pembelajaran poster pada posisi yang dapat dilihat oleh seluruh siswa
- b. Guru memulai dengan memberuikan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari gterkait tentang alat komunikasi modern dan tradisional
- c. Guru memulai menunjukkan bagian-bagaian materi yang terdapat media pembelajaran poster
- d. Dimulai dengan mengenalkan alat komunikasi modern dan tradisional dengan membuka lembaran pada setiap lembar materi sehingga anak-anak lebih mudah memahami dan mengerti secara nyata
- e. Kemudian guru menjelaskan dengan cara flip Up pada lembaran yang disediakan terkait hakikat alat komunikasi modern dan tradisional
- f. Selanjutnya anak diajak untuk belajar berhitung yang telah disediakan pada bagian “Mari Berhitung” pada media pembelajaran poster.
- g. Guru mengakhiri kegiatan dengan mengarahkan dan memotivasi anak-anak untuk merasa tertarik terhadaop media pembelajaran poster

3. Perlunya penelitian lebih lanjut tentang pengembangan media Poster berbasis *STEAM* misalnya dengan mengganti materi yang akan diperjelas lainnya atau media pendukung untuk model pembelajaran *STEAM* nya.