

## ABSTRAK

**Ismi Verdinata, NIM. 8206181003.** Tesis. Pengembangan Media Pembelajaran Poster Interaktif Berbasis STEAM Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa TK B Al-Insani Medan Tembung. Pendidikan Dasar. Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media poster interaktif berbasis STEAM yang valid, praktis dan efektif digunakan dalam untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa TK. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Uji coba modul dilakukan di TK B Al-Insani Medan Tembung. Subjek pada penelitian ini adalah tiga validator ahli (ahli desain, ahli media, dan ahli materi), kemudian guru dan anak kelompok B TK AL-Insani Medan Tembung. Sedangkan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah pengembangan media poster interaktif berbasis STEAM untuk meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa TK (tingkat kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran). Model pengembangan yang menjadi acuan penelitian ini yaitu model pengembangan ADDIE. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik simpulan bahwa media poster interaktif berbasis STEAM dinyatakan Valid oleh validator sehingga dinyatakan layak sebagai media pembelajaran. Kemudian untuk penilaian kepraktisan diperoleh dari respon guru sebesar sebanyak 83%. Selanjutnya berdasarkan penilaian tes anak-anak yang diperoleh maka media poster interaktif berbasis STEAM dinyatakan memiliki keefektifan media pembelajaran poster di TK B Al-Insani Medan Tembung.

**Kata Kunci:** *Media Poster, Pembelajaran STEAM, Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*



## ABSTRACT

**Ismi Verdinata, NIM. 8206181003.** Thesis. Development of STEAM-Based Interactive Poster Learning Media to Improve Higher-Level Thinking Skills for Kindergarten B Al-Insani Medan Tembung Students. Basic education. Medan State University Postgraduate Program, 2022.

This study aims to produce a valid, practical and effective STEAM-based interactive poster media used to improve the higher-order thinking skills of kindergarten students. The implementation of this research was carried out in the odd semester of the 2022/2023 academic year. The module trial was conducted at TK B Al-Insani Medan Tembung. The subjects in this study were three expert validators (design experts, media experts, and materials experts), then teachers and children of group B AL-Insani Kindergarten Medan Tembung. Meanwhile, the object of this research is the development of STEAM-based interactive poster media to improve the high-order thinking skills of kindergarten students (level of feasibility, practicality and effectiveness of learning media). The development model that is the reference for this research is the ADDIE development model. The data analysis technique used in this research is descriptive analysis technique. Based on the data from the research and discussion that have been described, it can be concluded that the STEAM-based interactive poster media is declared valid by the validator so that it is declared worthy as a learning medium. Then for the practicality assessment obtained from the teacher's response as much as 83%. Furthermore, based on the assessment of the children's tests obtained, the STEAM-based interactive poster media was declared to have the effectiveness of poster learning media in TK B Al-Insani Medan Tembung.

Keywords: Media Poster, STEAM Learning, Higher Order Thinking Skills

