

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa :

1. Proses pembelajaran berbasis STEAM dengan buku *pop up* pada kreativitas Anak Usia Dini di RA Darul Ulum Padangsidempuan dikembangkan menggunakan model ADDIE berbasis langkah-langkah STEAM. Berdasarkan hasil instrumen penilaian dalam bentuk angket penilaian, observasi, dan wawancara produk buku *pop up* dapat dikatakan layak dan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kreativitas peserta didik. Produk buku *pop up* yang dikembangkan juga menghasilkan sebuah buku panduan yang dibuat untuk memudahkan guru sebagai pengguna buku tersebut dalam memahami proses pembuatan dan penggunaan buku *pop up*.
2. Karakteristik pembelajaran berbasis STEAM dengan buku *pop up* pada kreativitas Anak Usia Dini di RA Darul Ulum Padangsidempuan memiliki ciri-ciri yang sederhana, menarik, menyenangkan, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan perkembangan peserta didik. Dengan adanya buku panduan penggunaannya, guru dapat lebih mudah mengenalkan buku *pop up* kepada peserta didik. Buku panduan ini juga memiliki karakteristik menarik, dan isinya mudah dipahami oleh pengguna.
3. Kepraktisan pembelajaran berbasis STEAM dengan buku *pop up* pada kreativitas Anak Usia Dini di RA Darul Ulum Padangsidempuan praktis digunakan. Hal ini didapat dari hasil evaluasi penggunaan buku *pop up* yang menunjukkan bahwa buku *pop up* sederhana dalam penggunaannya. Praktisitas penggunaan buku *pop up* mencapai persentase 88% dan dinilai sangat valid. Berdasarkan angket penilaian dari guru kelas, buku panduan dianggap sangat praktis dengan nilai persentase sebesar 90%.

4. keefektifan pembelajaran berbasis STEAM dengan buku *pop up* pada kreativitas Anak Usia Dini di RA Darul Ulum Padangsidempuan efektif digunakan, hal ini dikarenakan buku *pop up* difasilitasi simbol-simbol yang menyampaikan informasi secara tersirat, gambar-gambar yang mudah dipahami Anak Usia Dini. Dengan kata lain keefektifan buku *pop up* dapat dilihat dari hasil angket penilaian oleh guru kelas yang menyatakan bahwa buku *pop up* tersebut sangat efektif, dengan nilai persentase mencapai 90% dan dianggap sangat valid. Peneliti juga menyediakan buku panduan sebagai panduan bagi pendidik saat menggunakan buku *pop up*. Kepraktisan buku panduan ini terlihat dari kecocokannya dengan kebutuhan peserta didik. Fakta lain menunjukkan bahwa RA Darul Ulum Padangsidempuan belum memiliki buku *pop up* yang berbasis STEAM pada pengenalan tata surya.

B. Saran Pemanfaatan dan Diseminasi

1. Pengembangan kreativitas peserta didik sebaiknya menggunakan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik tidak merasa bosan dan lebih mudah memahami materi pembelajaran.
2. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan buku *pop up* sebagai media pengembangan kreativitas karena hal ini dapat mempermudah anak dalam berimajinasi serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.
3. Kepada peneliti yang akan melanjutkan penelitian dengan topik serupa disarankan untuk menggunakan subjek dan lokasi yang berbeda, agar dapat memperoleh informasi baru dan manfaat yang dapat memperluas pengetahuan tentang kreativitas anak, baik di lembaga formal maupun non-formal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfarobi, A. & Marsudi. (2022). Perencanaan Buku *Pop Up* Tema Profesi Petani Untuk Anak TK Dharma Wanita Persatuan Gebang. *Jurnal Barik*. Vol 4(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV>.
- Amalia, Najiha. Dkk. (2023). *Pengembangan Kreativitas dan Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Jakarta: Cv. Alinea Edumedia.
- Akbar, Eliyyi. (2020). *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Budiarti, Erna. (2023). *Pembelajaran dan Asesmen Dari Rumah*. Padang Sidempuan: PT Inovasi Pratama Internasional.
- Chung, S. K., & Li, D. (2021). *Issues-Based STEAM Education: A Case Study in a Hong Kong Secondary School*. <https://doi.org/10.26209/IJEA22N3>
- Debeturu, B., & Wijayaningsih, E. L. (2019). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Magic Puffer Ball. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 233. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.180>
- Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini. 2021
- Fadillah, M. (2019). *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Fakhriyani, Diana Vidya. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*. Vol 4(2).
- Fathurrohman, Muhammad. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Modren*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Hidayat, Ujang, S. (2016). *Model-Model Pembelajaran Efektif*. Jawa Barat: Yayasan Budhi Mulia Sukabumi
- Hidayat, Isnu. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hijiarti. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*. 3(1), 1.
- Idhartono, A, R. (2020). Keefektifan Media Pop Up Book Terhadap Kemampuan Membaca Dan Menulis Siswa Tunagrahita Ringan di SLB. *Jurnal Wawasan Ilmu Anak Usia Dini* 2(1). 8-13.
- Ika Lestari, R. N. F. (2016). Buku Pop-Up Untuk Pembelajaran Bercerita Siswa Sekolah Dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 30(1), 21–26. <https://doi.org/10.21009/PIP.301.3>
- Imamah, Z. & Muqowim. (2020). Pengembangan Kreativitas Dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM and Lose Part. *Jurnal Studi Islam, Gender, dan Anak*. 15(2). <https://doi.org/10.24090/yiyang.v15i2.3917>

- Irhamni, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Metode Steam Dan Media Berbahan Loose Parts Di Lembaga Paud. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 21(1).
- Isrok'atun & Rosmala. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Johnston, K., Kervin, L., & Wyeth, P. (2022). STEM, STEAM and Makerspaces in Early Childhood: A Scoping Review. *Sustainability*, 14(20), 13533. <https://doi.org/10.3390/su142013533>.
- Karim, M, B. & Wifroh, S, H. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PGPAUD Trunojoyo*. 1(2).
- Kusuma, T, C. & Listina, H. (2021). *Pengembangan Pembuatan APE Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Lailan, A. (2017). Model Pembelajaran Sentra Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal An-Nahdha*. Vol 10(20), 197-199.
- Legget, N. (2017). Early Childhood creativity: Challenging educator in their role to intentionally develop creative thinking in children, *Early Childhood Education Journal*, 45(6), 845-853. <https://doi.org/10.1007/S10643-0160836-4>
- Maarang, M., Khotimah, N., & Maria Lily, N. (2023). Analisis Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Parts. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 309–320. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.215>
- Muhtadin, A. (2019). *Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Direktorat Pembinaan GTK PAUD.
- Mulyani, Novi. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mutiara, A. (2022). Penggunaan Media Loose Part Untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Ukuran Pada Anak. *Jurnal Riset Pendidikan Guru PAUD*, 1(2), 48.
- Munandar. (2012). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nata, Abuddin. (2019). *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Novitasari, N., & Zaida, N. A. (2022). Pembelajaran Steam Pada Anak Usia Dini. *Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 6(1), 69–82.
- Nugraheni, A, D. (2019). Penguatan Pendidikan Bagi Generasi Alfa Melalui Pembelajaran STEAM Bebas Loose Part Pada Paud. *Reorientasi Profesionalisme Pendidik Dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0*. Ponorogo: Universitas Muhammadiyah.

- Nurjanah, N. E. (2020). PembelajaranSTEM Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Universitas Sebelas Maret*.
- Nurizzalia, M. & Nengsih, Y, K. (2022). *Pengelolaan Pendidikan Anak Usia Dini Jalur Nonformal*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Permendikbud. (2014). Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini.
- Putri, K, R. Pratijojo, & Wijayanti, A. (2019). Pengembangan Media Buku Pop Up Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Tema Menyayangi Tumbuhan dan Hewan di Sekitar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. 2(2).
- Ponindi, dkk. (2020). *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Rahmawati,B,A (2020). Implementasi Pembelajaran Berbasis STEAM dalam Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis di SD My Little Island Malang. (Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Ramona. (2021). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Bentuk-Bentuk Geometri. (Skripsi, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau: Pekanbaru). Diakses dari <http://repository.uin-suska.ac.id/41384/1>
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sa'dah, Nilatun. (2020). Penerapan Pembelajaran STEAM Untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Hiperaktif Melalui Permainan Magic Puffer Ball Di TK Talenta Semarang. (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang).
- Sari, D. Y., & Rahma, A. (2019). Meningkatkan Pemahaman Orang Tua Dalam Menstimulasi Perkembangan Anak Dengan Pendekatan Steam Melalui Program Home Visit. 5(2).
- Sari, Eka Yuliana. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Buku Pop Up Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Bendungan Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 3(2).
- Setiawan, Andy. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Uais Inspirasi Indonesia.
- Siantajani, Yulianti. (2020). *Konsep dan Praktek STEAM di PAUD*. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara.
- Solikin & Amalia. (2019). Materi Digital Berbasis Web Mobile Menggunakan Model 4D. *Jurnal Sistem Informasi*. 8(3).

- Sujiono, Yuliani Nuraini. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Edisi Revisi, Jakarta: PT INDEKS.
- Suryana, D. (2013). *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. UNP Press.
- Suryawati, Ellysa Aditia. Akkas Muhammad. (2021). *Capaian Pembelajaran Elemen Dasar- Dasar Literasi dan STEAM*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Pembukuan KEMENDIKBUD.
- Susanto, Ahmad. (2021). *Pendidikan Anak Usia Din: Konsep Dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyadi. (2016). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Syifaузakia, dkk. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Malang: Literasi Nusantara.
- Tirtarahaja. (2018). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- Thobroni, Muhammad. Mustofa, Arif. (2015). *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Usman, J., Nisa', L., Prastyo, D., & Virdyna, N. K. (2020). Penguatan Satuan PAUD melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis STEAM dalam Pendidikan Abad 21 di Taman Kanak-kanak Islam Terpadu Nurul Hidayah Sampang. *PERDIKAN (Journal of Community Engagement)*, 2(2), 95–103. <https://doi.org/10.19105/pjce.v2i2.4121>
- Wahab, Gusnarib. Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Wahyuni, Sri. (2020). Pengembangan Pembelajaran Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics pada Kurikulum PAUD. *Jurnal Golden Age*. 4(02).
- Wahyuningsi, Siti. (2020). Efek metode STEAM pada kreativitas anak usia 5-6 tahun. 4(1), 309-340.
- Winarni, Jurniaty. (2016). STEAM: Apa, Mengapa, dan Bagaimana, *Jurnal ISBN*, Vol 1,14.
- Winaryai, dkk. (2021). *Cercular Model Of RD&D Model RD&D Pendidikan dan Sosial*. Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Yabianti. & Gandana, G. (2019). *Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Teori dan Konsep Dasar)*. Tasikmalaya: Kesatria Siliwangi.
- Yunus & Mardyawati. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam*. ORBIT Publishing.