

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian pengembangan disimpulkan bahwa:

1. Kevalidan pengembangan modul ajar PJBL berbasis STEAM untuk meningkatkan kemampuan Fisik Motorik anak, setelah divalidasi oleh validator dari 4 tim ahli yaitu ahli materi dengan persentase 92,1%, ahli bahasa dengan persentase 92%, ahli media dengan persentase 96,7% dan ahli praktisi dengan persentase 96%, yang berarti modul ajar PJBL berbasis dinyatakan "valid" dan produk siap digunakan.
2. Kepraktisan pengembangan Modul ajar PJBL berbasis STEAM untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak, setelah analisis data berdasarkan hasil lembar penilaian kepraktisan respon guru terhadap modul ajar yang telah dikembangkan memiliki skor rata 96,3% dengan katagori sangat praktis.
3. Keefektifan pengembangan modul ajar PJBL berbasis STEAM permainan anak, berdasarkan hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan menyatakan bahwa modul ajar PJBL berbasis STEAM efektif untuk anak. Hasil pretest yang diperoleh adalah 1,6 dengan kriteria penilaian mulai

berkembang dan hasil posttest yang diperoleh adalah 3,3 dengan kriteria berkembang sangat baik.

B. Saran

1. Bagi Pembaca

Diharapkan tesis ini bisa bermanfaat sebagai referensi untuk penelitian pengembangan selanjutnya.

2. Bagi Pendidik

Proses pembelajaran akan lebih baik jika menggunakan fasilitas berupa modul ajar, produk modul ajar PJBL berbasis STEAM ini hendaknya dapat menunjang proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan fisik motorik anak.

3. Bagi Peserta Didik

Modul ajar PJBL berbasis STEAM ini dapat mewujudkan pembelajaran yang mengutamakan belajar yang menyenangkan agar anak lebih antusias dan bersemangat dalam belajar sehingga perkembangan kemampuan fisik motorik anak dapat berkembang secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, J. (2002). *Definisi dan Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.
- Ajat Sudrajat dan Eneng Hermawati. (2020) *Modul Model-model Pembelajaran*. (Jakarta: Pusdiklat Tenaga Teknis Pendidikan dan Keagamaan Kementerian Agama RI
- Amin. (2022). *Implementasi Model Pembelajaran PJBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 11(2), 56-67.
- Anas Sudijono (2005), *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. Freeman.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). "What" and "Why" of Goal Pursuits. *Psychological Inquiry*.
- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dya Nurli Herliza, (2023) "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Sway Dalam Pembelajaran Saian Subtema Gejala Alam Kelompok B Di Tk Aisyiyah I Pasar Manna*".
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Goodnough, K., & Stivers, J. (2010). *The Impact of Project-Based Learning on Student Achievement*. Journal of Educational Research.
- Halimah, & Marwati. (2022). *Pengembangan Model Pembelajaran PJBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 11(1), 23-34.
- Ian Alfian Riyanto, Agus Kristiyanto, Sapta Kunta Purnama, (2016.) *Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Berbasis Permainan Untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-10 Tahun*, Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia Volume 6. Nomor 1. Edisi Juni

- Irdalisa. (2024). *Pengembangan Model Pembelajaran PJBL untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 15(2), 34-45.
- Juniar, & Fajirah. (2024). *Pengembangan Model Pembelajaran PJBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 13(2), 56-67.
- Kilpatrick, W. H. (1918). *The Project Method*. Teachers College Record, 19(4), 319-335.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall.
- Laboy-Rush, D. (2010). *Integrated STEM Education through Project-Based Learning*. Boston University.
- Lestari, "Pengembangan Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Lingustik Verbal Anak Usia 4-5 Tahun"
- Mayer, R. E. (2010). *Applying the Science of Learning*. American Psychologist.
- Muhammad Hasbi, dkk.(2023) *Membangun Dasar STEAM Melalui Kegiatan Main*. (Jakarta : KEMENDIKBUD PaudPedia)
- Mu'minah, & Suryaningsih. (2020). *Pendekatan STEAM dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.
- Nabila, F., & Kamaludin, A. (2022). *Pengembangan Model PJBL STEAM*. Jurnal STEAM.
- Poni Saltifa, "Pengembangan Modul Geometri Analitik Bidang Berorientasi Pada Kemampuan Pemahaman Matematis Mahasiswa," Equation 3, no. 1 (2020): 34-45.
- Pratiwi Kartika Sari. *Modul Pembelajaran STEAM*. (Jakarta: UM Jakarta Press 2021)
- Safriana. (2022). *Penerapan PJBL STEAM*. Jurnal STEAM.
- Salim, & Syahrums. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Konsep dan Aplikasi dalam Ilmu Sosial, Keagamaan dan Pendidikan)* (5th ed.). Citapustaka Media.
- Satori, Djaman. (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Septriani Indah. (2016) *Peningkatan Motorik Halus Melalui Project Based Learning Pada nak Kelompok B..* UNS

Soedibyo, 'UNDANG-UNDANG', *Teknik Bendungan*, 1, 2003, pp. 1–7

Suciani. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran PJBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 34-45.

Sudarmanto. (2021). *Manfaat Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL). Jurnal Pendidikan*.

Sudarno. (2021). *Implementasi Model Pembelajaran PJBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 23-34.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta 2018,

Sugiyono. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantatif, Kualitatif, dan R&D*.

Sugiyono. (2013) *Metode Penelitian Kuantatif Kualitatif dan R & D*. Bandung Alfabda.

Suharsimi Arikunto, (2002) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.(jakarta: PT.Rineka Cipta.

Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suryadi, (2010) *Psikologi Belajar PAUD* (Yogyakarta : PT. Pustaka Insan Madani)

Suryaningsih, & Ainun Nisa. (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran PJBL STEAM untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 45-56.

Tanzeh, Ahmad. (2011). *Metodologi Penelitian Praktis*.Yogyakarta: Teras.

Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Wena, M. (2016). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Bumi Aksara.

Wena, M. (2016). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yudianto Sujana, dkk. (20216) *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Project Based Learning pada anak kelompok B TK Siwi Peni XI Laweyan Tahun Ajaran 2015/2016.*

Yuliani Sujiono, (2013) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta : PT.Indeks.

Zayyinah. (2022). Implementasi PJBL STEAM. Jurnal Pendidikan STEAM.

Zulkarnaen, Zulkarnaen, Junita Dwi Wardhani, Sri Katoningsih, and Tri Asmawulan, (2023) '*Manfaat Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Merdeka*', Jurnal Bunga Rampai Usia Emas, 9.2, p. 394, doi:10.24114/jbrue.v9i2.52951

