

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada TK Islam Al Azhar dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya mengenai implementasi pembelajaran STEAM untuk mengembangkan kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah. Menggunakan pendekatan STEAM dalam kegiatan belajar anak usia dini dapat membantu mengembangkan keterampilan 4Cs dalam menghadapi dinamika abad 21, salah satunya ialah kemampuan memecahkan masalah. Dimana STEAM merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan lima bidang ilmu pengetahuan yaitu Sains (*Science*), Teknologi (*Technology*), Teknik (*Engineering*), Seni (*Art*) dan Matematika (*Mathematics*).

Proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM telah berjalan dengan efektif sesuai dengan usia anak. Hal ini terbukti dengan implementasi pembelajaran STEAM di TK Islam Al Azhar, guru telah menerapkan pembelajaran STEAM dengan semaksimal mungkin dalam proses pembelajaran, terlihat pada aktivitas pembelajaran STEAM yang dilakukan melalui tahap *reflection, research, discovery, application, dan communication*, sehingga mampu menstimulus perkembangan anak dalam kemampuan menyelesaikan masalah.

Perkembangan kemampuan anak yang telah dicapai dalam menyelesaikan masalah pada pembelajaran STEAM terstimulus dengan baik. Hal ini terbukti bahwa terdapat 10 dari 13 anak yang termasuk ke dalam kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) dalam kemampuan memecahkan masalahnya. Hasil pencapaian anak dalam perkembangan menyelesaikan masalah bahwa anak mampu bertanya dan menjawab pertanyaan yang bisa dipecahkan, anak menjadi mandiri, anak terlatih untuk menjadi kreatif karena mereka terbiasa

menyelesaikan masalah dengan berbagai cara, dan anak juga mampu membantu teman-temannya yang mengalami kesulitan.

Sarana dan prasarana yang digunakan untuk pembelajaran STEAM sudah memadai. Hal ini terlihat di TK Islam Al Azhar. Pada saat pembelajaran berlangsung, sarana yang digunakan untuk pembelajaran STEAM terdiri dari media pembelajaran yang digunakan untuk yaitu media *loose parts* yang mudah didapatkan, terdapat alat permainan edukatif di ruang kelas, dan komputer dan laptop di setiap kelas untuk menayangkan sebuah video pembelajaran, spidol dan papan tulis, sedangkan prasarana yang ada terdiri dari ruang kelas, taman untuk anak mengamati sesuatu dari luar, dan terdapat ruang PSB (Pusat Sumber Belajar).

5.2 Implikasi

Dengan merujuk pada simpulan yang tertera di atas, maka implikasi dari penelitian ini dapat mengetahui implementasi pembelajaran STEAM untuk mengembangkan kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah pada anak usia 5-6 tahun. Implikasi yang didapatkan oleh penulis yaitu bertambahnya pengetahuan peneliti mengenai bagaimana proses pembelajaran STEAM untuk mengembangkan kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah, bagaimana perkembangan kemampuan anak yang telah dicapai dalam menyelesaikan masalah, dan bagaimana sarana dan prasarana yang digunakan untuk pembelajaran STEAM dalam mengembangkan kemampuan anak menyelesaikan masalah.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka direkomendasikan sebagai berikut:

1. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan untuk terus berupaya meningkatkan pembelajaran STEAM media *loose parts* dengan memperbanyak media-media sederhana yang akan digunakan untuk pembelajaran STEAM agar pembelajaran lebih maksimal.

2. Bagi Guru

Diharapkan guru terus berupaya meningkatkan kreatifitasnya dalam penerapan pembelajaran STEAM dengan mengikuti pelatihan-pelatihan untuk mengembangkan kompetensi guru dalam penerapan pembelajaran STEAM agar pembelajaran STEAM di dalam kelas lebih optimal untuk peserta didik

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu peneliti berharap kepada peneliti selanjutnya untuk mengkaji lebih banyak lagi referensi mengenai pembelajaran STEAM untuk mengembangkan kemampuan anak dalam menyelesaikan masalah, dan lebih mempersiapkan diri dalam proses pengambilan data dan segala sesuatunya agar hasil penelitian dapat lebih baik dan lebih lengkap lagi.

