

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah diuraikann pada BAB IV, dapat disimpulkan bahwa secara umum terdapat pengaruh penerapan pendekatan STEAM terhadap perkembangan kognitif pada anak usia dini. Sedangkan secara lebih khususnya kesimpulan dari penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM di kelas B berjalan dengan baik dan berhasil mencapai indikator yang telah ditetapkan. Peningkatan aktivitas pembelajaran berhasil dicapai melalui berbagai upaya dan inovasi yang telah dilakukan oleh peneliti sepanjang tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Setiap siklus berfokus pada pencapaian tahap refleksi untuk memastikan pembelajaran lebih bermakna, karena melibatkan partisipasi aktif anak-anak pada setiap fase pembelajaran. Proses peningkatan kognitif anak didukung oleh aktivitas yang dijalankan oleh para anak selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Sebelum tindakan (pra siklus) kemampuan kognitif anak dapat dikatakan lebih rendah hal itu terlihat dari hasil analisis data pada tahap observasi sebelum penerapan tindakan, terdapat anak termasuk kategori BB (Belum Berkembang) dengan nilai persentase 0% atau tidak ada, kategori MB (Mulai Berkembang) dengan nilai persentase 59%, kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan nilai persentase 41% dan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan nilai persentase 0% atau tidak ada.
3. Penerapan tindakan siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, hal tersebut diketahui hasil analisis data pada siklus I dan siklus II. Siklus I tidak ada kategori BB, analisis data pada siklus I lebih meningkat dari pada sebelum tindakan (pra siklus) yaitu kategori MB (Masih Berkembang)

dengan nilai persentase 0% atau tidak ada kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan nilai persentase 71% sedangkan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan nilai persentase 29%.

4. Pada siklus II tidak ada kategori BB dan MB analisis data menjadi lebih meningkat yaitu BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan nilai persentase 18% sedangkan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan nilai persentase 82%

## 5.2 Implikasi

Pada bagian ini, disajikan implikasi pengaruh penerapan pendekatan STEAM dalam pembelajaran PAUD untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu hasil penelitian ini terbukti berhasil dan benar untuk diterapkan di PAUD, dimana kemampuan kognitif anak usia dini tersebut saat peneliti memberikan sebelum tindakan dan sesuai tindakan dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan.

## 5.3 Rekomendasi

Pada penelitian ini mencakup dua hal yaitu secara teoritis dan secara praktis. Secara teoritis hasil penelitian ini terdapat hubungan antara pendekatan STEAM dengan kemampuan kognitif anak. Sedangkan secara praktis sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat bermanfaat dalam menerapkan pendekatan STEAM di sekolah sehingga berbagi ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan.
2. Bagi anak, dengan pendekatan STEAM dapat pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Sehingga membantu anak dalam aspek kognitifnya lebih baik
3. Bagi peneliti selanjutnya, bisa menggunakan STEAM yang baru dan lebih kreatif juga menyenangkan serta sebelum pembelajaran buatlah kelas menjadi kondusif melalui pijakan atau aturan kepada anak