

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilaksanakan dalam 2 siklus yang terdiri dari 6 kali pertemuan bahwa dapat disimpulkan bahwa proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* berbasis STEAM pada anak usia 4-5 tahun di PAUDQu Sirojul Munir Jakarta Barat yakni dengan kegiatan kapilaritas air menggunakan sawi putih dan tisu. Pada siklus I proses kegiatannya masih belum memenuhi kriteria keberhasilan yang ditentukan, guru masih belum melakukan koordinasi kelas dengan baik sehingga pemahaman anak mengenai kapilaritas air dengan menggunakan media *loose parts* belum optimal, anak masih bingung untuk melakukan langkah-langkah pada saat proses pembelajaran. Pada siklus II sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang diharapkan bahkan sudah melebihi kriteria karena guru sudah mengkoordinasikan kelas dengan baik sehingga anak sudah lebih mengerti dan memahami kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* berbasis STEAM.

Hasil dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *loose parts* berbasis STEAM di PAUDQu Sirojul Munir Jakarta Barat dapat meningkatkan kreativitas anak, dilihat dari hasil rekapitulasi penilaian pada persentase siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil observasi rata-rata kreativitas anak secara keseluruhan pada siklus I sebesar 45% atau dalam kategori “Mulai Berkembang” dan pada siklus II mengalami peningkatan 82% atau dalam kategori “Berkembang Sangat Baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media *loose parts* berbasis STEAM dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di PAUDQu Sirojul Munir Jakarta Barat.

B. Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil dan pembahasan penelitian, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penggunaan media *loose parts* berbasis STEAM merupakan kegiatan yang dapat memberikan manfaat bagi anak untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan selain itu kegiatan ini dapat dijadikan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas karena telah terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di PAUDQu Sirojul Munir Jakarta Barat.

2. Bagi Sekolah

Perlu adanya peraga penunjang yang cukup memadai agar anak dapat belajar secara efektif.

3. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan atau referensi untuk melakukan penelitian kembali. Disarankan untuk menggunakan kegiatan yang lebih bervariasi, memperlama waktu penelitian dan meminimalisir keterbatasan-keterbatasan dalam penelitian, sehingga hasil penelitian selanjutnya akan lebih baik lagi.