

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan skenario bermain dan membuat menara berbasis STEAM untuk memfasilitasi kreativitas anak usia dini, aak diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Analisis masalah dan kebutuhan dasar dilakukan melalui wawancara dan observasi terhadap guru dan siswa kelas B4 TKN Pembina. Wawancara dilakukan untuk mengetahui informasi terkait penggunaan skenario dan pendekatan STEAM yang digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di sekolah dilaksanakan melalui bermain namun, guru belum menggunakan skenario bermain sebagai acuan langkah-langkah kegiatan bermain. Pendekatan STEAM belum diterapkan pada proses pembelajaran, namun guru memberikan pembelajarannya secara terpisah yaitu sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika yang disesuaikan dengan tema pembelajaran. Hasil analisis observasi untuk melihat kreativitas anak di kelas B4 TKN Pembina sudah cukup baik namun, anak masih banyak terbatas oleh intruksi guru. Anak tidak dapat banyak mengeksplorasi ide dan kreativitasnya karena harus setiap aktivitas harus sesuai dengan intruksi. Sehingga dibutuhkan skenario bermain dengan menggunakan pendekatan STEAM untuk memfasilitasi kreativitas anak.
2. Pengembangan skenario bermain dan membuat menara berbasis STEAM untuk memfasilitasi kreativitas anak usia dini disusun berdasarkan analisis masalah. Kemudian membuat dasar kebutuhan perangkat pendukung lalu membuat rancangan awal atau *prototype*. Setelah rancangan awal skenario bermain dan membuat menara berbasis STEAM dibuat, dilakukan validasi kepada validator ahli yaitu ahli materi STEAM. Berdasarkan hasil validasi, skenario bermain dan membuat menara berbasis STEAM layak digunakan untuk diuji coba dilapangan dengan revisi dan saran validator.

Dela Nuril Huda, 2024

**PENGEMBANGAN SKENARIO BERMAIN DAN MEMBUAT MENARA BERBASIS STEAM UNTUK MEMFASILITASI KREATIVITAS ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Proses uji coba dilakukan setelah skenario diperbaiki, pada tahap ini dilakukan observasi penilaian untuk mengukur kreativitas anak berdasarkan kegiatan pada skenario pembelajaran yaitu bermain dan membuat menara STEAM. Uji coba dilakukan langsung kepada 6 orang anak usia 5 sampai 6 tahun di Kp. Cicalongpogor Kec. Sodonghilir Kab. Tasikmalaya. Berdasarkan hasil analisis, anak menunjukkan capaian indikator kreativitas melalui aktivitas bermain dan membuat menara berbasis STEAM yang terdapat pada skenario yang dikembangkan. Anak bereksplorasi dengan berbagai ide dan pemikiran dalam kegiatan bermain dan membuat menara STEAM. Hal ini menunjukkan bahwa anak terfasilitasi kreativitasnya melalui skenario bermain dan membuat menara berbasis STEAM.
4. Hasil keterpakaian dan respon pengguna terhadap skenario bermain dan membuat menara berbasis STEAM berdasarkan hasil analisis data, dikategorikan sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, terdapat revisi yang berasal dari saran pengguna untuk diterapkan pada produk.
5. Refleksi dari pengembangan skenario bermain dan membuat menara berbasis STEAM menghasilkan produk akhir yaitu Skenario Bermain dan Membuat Menara Berbasis STEAM untuk Memfasilitasi Kreativitas Anak Usia Dini dengan beberapa faktor pendukung, penghambat, serta solusi dari faktor penghambat dalam penelitian ini.

## **5.2 Implikasi**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, skenario bermain dan membuat menara STEAM layak untuk memfasilitasi kreativitas anak usia dini dikarenakan implikasi sebagai berikut:

1. Skenario bermain dan membuat menara STEAM untuk memfasilitasi kreativitas anak usia dini dapat dijadikan referensi bagi pendidik untuk memfasilitasi keterampilan kreativitas anak.
2. Skenario bermain dan membuat menara STEAM untuk memfasilitasi kreativitas anak usia dini dapat membuat pembelajaran harian lebih terstruktur.

Dela Nuril Huda, 2024

**PENGEMBANGAN SKENARIO BERMAIN DAN MEMBUAT MENARA BERBASIS STEAM UNTUK MEMFASILITASI KREATIVITAS ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Skenario bermain dan membuat menara STEAM untuk memfasilitasi kreativitas anak usia dini dirancang dengan aktivitas konstruktif dengan pendekatan STEAM.

### **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang diperoleh, peneliti memberikan beberapa rekomendasi terkait produk yang dikembangkan yaitu sebagai berikut:

1. Menggunakan skenario bermain dan membuat menara berbasis STEAM langsung di lembaga pendidikan PAUD dengan partisipan yang lebih banyak dan mumpuni.
2. Skenario bermain dan membuat menara berbasis STEAM ini sebaiknya digunakan langsung oleh pendidik PAUD.
3. Peneliti menyadari bahwa skenario bermain dan membuat menara berbasis STEAM pada penelitian ini belum sempurna. Maka dari itu, produk yang telah dirancang dalam penelitian ini masih bisa disempurnakan melalui pengembangan dan penelitian selanjutnya.