

BAB V

SIMULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh mengenai pengenalan keterampilan sosial dan lintas budaya melalui Pembelajaran STEAM pada anak usia dini di PAUD Labschool UPI Purwakarta, terdapat empat peran guru dalam mengenalkan nilai-nilai dasar keterampilan sosial dan lintas budaya dalam Pembelajaran STEAM berdasarkan hasil wawancara yaitu; 1) Melibatkan anak dalam membuat aturan sebelum memulai kegiatan Pembelajaran; 2) Mendorong anak untuk menghargai keunikan individu dalam kelompok; 3) Mendorong anak untuk menghormati perasaan orang lain pada saat Pembelajaran dan 4) Mendorong anak untuk menciptakan lingkungan yang kondusif untuk kerja sama.

Kemudian implementasi Pembelajaran STEAM di PAUD Labdchoo; UPI Purwakarta memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan keterampilan sosial dan lintas budaya anak. Hal ini terlihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa 93% anak berada dalam kategori "sudah muncul", hanya 7% yang masih dalam kategori "belum muncul". Anak-anak menunjukkan kemampuan dalam menaati aturan, menerima konsekuensi dengan tepat, saling membantu, serta menghargai dan berbagi dengan teman. Proyek kolaboratif dalam STEAM juga memperkuat kemampuan anak dalam berinteraksi secara positif di lingkungan sosial yang beragam.

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi dalam mengenalkan nilai-nilai dasar keterampilan sosial dan lintas budaya dalam Pembelajaran SEAM yaitu: 1) Faktor internal meliputi diri anak itu sendiri dan 2) Faktor eksternal meliputi Pembelajaran oleh guru, dukungan dari orang tua dan teman sebaya. Selain dipengaruhi oleh Pembelajaran STEAM, perkembangan keterampilan sosial dan lintas budaya anak juga didukung oleh faktor lain, yakni pembiasaan yang diterapkan dalam kegiatan Pembelajaran sehari-hari di luar konteks STEAM. Sekolah secara konsisten mengadopsi karakteristik Pembelajaran STEAM ke dalam rutinitas Pembelajaran

harian. Misalnya, dalam kegiatan sehari-hari anak-anak dibiasakan untuk belajar secara berkelompok serta mempresentasikan hasil karya mereka di hadapan teman-teman. Dengan demikian, keterampilan sosial dan lintas budaya anak tidak semata-mata berkembang karena Pembelajaran STEAM, melainkan juga karena adanya pembiasaan yang terintegrasi dalam keseluruhan proses Pembelajaran di sekolah.

Selanjutnya, dalam mengenalkan nilai-nilai dasar keterampilan sosial dan lintas budaya dalam Pembelajaran STEAM, guru menghadapi beberapa tantangan diantaranya, anak yang masih egosentris dan anak yang belum paham konsep berkelompok. Namun, melalui bimbingan yang konsisten, Pembelajaran kolaboratif, dan Pembelajaran kontekstual, guru mampu mengarahkan anak secara bertahap untuk mengembangkan sikap empatik, toleran, dan kooperatif sesuai dengan tujuan Pembelajaran STEAM.

5.2 Implikasi

Penelitian ini memberikan pemahaman yang mendalam mengenai pentingnya peran guru dan strategi Pembelajaran STEAM dalam menumbuhkan nilai-nilai dasar keterampilan sosial dan lintas budaya. Hasil temuan ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam memahami dan mengimplementasikan Pembelajaran STEAM yang terstruktur untuk mengembangkan keterampilan sosial dan lintas budaya secara kolaboratif dan holistik, dengan tetap memperhatikan perkembangan individu anak. Selain itu, penelitian ini juga mendorong keterbukaan terhadap penerapan Pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan menyenangkan sejak usia dini.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengenalan keterampilan sosial dan lintas budaya pada anak usia dini melalui Pembelajaran STEAM, terdapat temuan serta kekurangan. Untuk itu peneliti hendak memberikan saran kepada beberapa pihak diantaranya:

1. Bagi Lembaga Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan sarana dan prasarana yang memadai guna mendukung pelaksanaan kegiatan Pembelajaran berbasis STEAM. Ketersediaan alat, bahan, serta lingkungan belajar yang kondusif sangat penting

untuk menunjang proses eksplorasi dan kreativitas anak. Selain itu, sekolah juga disarankan untuk mengadakan pelatihan khusus bagi guru terkait implementasi Pembelajaran STEAM, agar pendidik memiliki pemahaman dan keterampilan yang mampu dalam merancang serta melaksanakan kegiatan yang sesuai dengan prinsip-prinsip STEAM..

2. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan dapat lebih memaksimalkan Pembelajaran Pembelajaran STEAM sebagai media penguatan keterampilan sosial dan lintas budaya. Guru hendaknya merancang kegiatan STEAM yang terstruktur, kolaboratif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Penting pula bagi pendidik untuk memberikan ruang eksplorasi serta membiasakan kerja sama dan sikap saling menghargai perbedaan dalam setiap kegiatan. Selain itu, pelatihan dan pendampingan berkala bagi guru mengenai integrasi STEAM dan pengembangan keterampilan sosial-lintas budaya sangat disarankan untuk meningkatkan efektivitas implementasi di lapangan.

3. Peneliti selanjutnya

Merujuk dari hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam menyusun penelitian ini. Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lebih dalam terkait life and career skill khususnya keterampilan sosial dan lintas budaya melalui Pembelajaran STEAM. Dan diharapkan mencari sekolah yang akan menjadi tempat penelitian adalah sekolah yang menggunakan full Pembelajaran STEAM.