

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan oleh peneliti selama tiga siklus menggunakan model Elliot, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *Project Based Learning* berbasis STEAM dapat meningkatkan kemampuan guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang berdampak pada sikap tanggung jawab anak di kelompok B2 TK Angkasa. Metodologisnya, penelitian ini menunjukkan bahwa PTK dapat dilakukan lebih dari dua siklus hingga target tercapai, dengan instrumen observasi yang divalidasi dan digunakan secara berulang. Sehingga, penelitian ini dapat berkontribusi pada praktik PAUD dengan menunjukkan bahwa sikap tanggung jawab anak dapat ditingkatkan melalui pembelajaran proyek berbasis STEAM yang sistematis. Adapun, Simpulan penelitian ini secara spesifik dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Kondisi awal terkait kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran memperoleh nilai persentase sebanyak 50% dengan kategori Perlu Perbaikan. Persentase meningkat menjadi 83,9% pada siklus I pertemuan 1 dan 2 juga siklus II pertemuan 1 dengan kategori Baik. Lalu, kembali meningkat pada siklus siklus II pertemuan 2 serta siklus III pertemuan 1 dan 2 dengan capaian persentase masing-masing sebanyak 91% dengan kategori Sangat Baik.
2. Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran pada pra siklus memperoleh 82% dengan kategori Baik. Lalu sempat menurun menjadi 62,5% pada siklus I pertemuan 1, sehingga berada pada kategori Cukup. Selanjutnya, pada siklus I pertemuan 2, kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran meningkat menjadi 78,75% (Cukup). Siklus II pertemuan 1 memperoleh 87,5% (Baik), siklus II pertemuan 2 meningkat jadi 88,75% (Baik), lalu kembali meningkat jadi 90% pada siklus III pertemuan 1 dan 2, sehingga berada pada kategori Sangat Baik.

3. Kemampuan guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan model PjBL berbasis STEAM berdampak pada peningkatan sikap tanggung jawab anak. Hal ini dilihat dari kondisi awal sikap tanggung jawab anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dengan persentase 43%, kemudian meningkat pada siklus I pertemuan 1 menjadi 61,15% dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Pada siklus I pertemuan 2, sikap tanggung jawab anak sempat menurun menjadi 60,77% dengan kategori Mulai Berkembang (MB). Namun, kembali meningkat pada siklus II pertemuan 1 dengan persentase 76,54% (BSH). Masih dengan kategori yang sama (BSH), sikap tanggung jawab anak meningkat pada siklus II pertemuan 2, siklus III pertemuan 1, dan siklus III pertemuan 2 dengan masing-masing siklus mencapai 79,62%, 88,46%, dan 90,38% secara berturut-turut. Dengan demikian, peningkatan kemampuan guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran turut berdampak dalam meningkatkan sikap tanggung jawab anak melalui penerapan model PjBL berbasis STEAM.

## 5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang didapat dari penelitian ini, terdapat beberapa saran yang direkomendasikan bagi beberapa pihak, diantaranya sebagai berikut.

1. Model *Project Based Learning* berbasis STEAM dapat menjadi alternatif strategis dalam menumbuhkan dan memperkuat sikap tanggung jawab anak usia dini. Melalui pendekatan ini, guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai perancang pembelajaran yang menghadirkan pengalaman bermakna dan relevan dengan kehidupan anak. Oleh karena itu, guru disarankan untuk merancang proyek yang sederhana, kontekstual, sesuai dengan minat dan kebutuhan perkembangan anak, serta memberi ruang seluas-luasnya agar anak dapat berpartisipasi aktif, mengambil keputusan sederhana, menyelesaikan tugas hingga tuntas, dan merefleksikan hasil karyanya. Dengan demikian, anak memiliki kesempatan untuk belajar

bertanggung jawab atas proses dan hasil dari setiap aktivitas yang dilakukannya.

2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam merancang program pembelajaran yang terintegrasi dan berorientasi pada penguatan karakter anak, khususnya sikap tanggung jawab. Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) disarankan untuk mengadopsi pendekatan lintas disiplin berbasis proyek seperti *Project Based Learning* berbasis STEAM sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang inovatif. Pendekatan ini tidak hanya mendukung pencapaian aspek perkembangan kognitif, tetapi juga secara signifikan mendorong pertumbuhan sikap sosial dan emosional anak. Oleh karena itu, lembaga perlu menyediakan dukungan penyediaan bahan/media untuk proyek, dukungan kebijakan, pelatihan guru, serta fasilitas lain yang memungkinkan implementasi model ini secara optimal dan berkelanjutan.
3. Peneliti berikutnya disarankan untuk mengembangkan kajian lebih lanjut terkait penerapan *Project Based Learning* berbasis STEAM dalam membentuk karakter lain pada anak usia dini, seperti kemandirian, kerja sama, kejujuran, atau rasa ingin tahu. Selain itu, penting untuk mengeksplorasi efektivitas model ini pada konteks dan jenjang PAUD yang berbeda, baik dari segi usia, latar belakang sosial budaya, maupun lingkungan belajar. Penelitian lanjutan yang lebih beragam akan memberikan kontribusi signifikan terhadap perluasan generalisasi temuan, sekaligus memperkuat validitas model pembelajaran ini sebagai pendekatan yang efektif dalam pengembangan karakter anak usia dini secara holistik.