

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dideskripsikan pada BAB sebelumnya, terlihat bahwa terjadinya peningkatan perkembangan sikap saling menghargai pada anak usia dini melalui penerapan model pembelajaran STEAM *Project Based Learning* (PjBL). Kemudian pada BAB ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan, implikasi dan rekomendasi terhadap penerapan STEAM *Project Based Learning* untuk mengembangkan sikap saling menghargai pada anak usia dini.

5.1.1 Proses pembelajaran sebelum penerapan STEAM *Project Based Learning*

Proses pembelajaran sebelum penerapan STEAM-PjBL atau pra-eksperimen yang dilaksanakan selama 3 hari dengan menggunakan tema-tema tertentu yang memiliki tujuan untuk mengetahui perkembangan sikap saling menghargai pada anak sebelum diterapkan model pembelajaran STEAM-PjBL. Pada hari pertama menggunakan tema kendaraan laut dengan sub tema rakit, anak akan membuat *project* berupa rakit dari bambu. Pada hari kedua menggunakan tema perkotaan, anak akan membuat sebuah maket situasi di perkotaan dengan adanya bangunan, jalan dll. Pada hari ketiga menggunakan tema kendaraan darat dengan sub tema mobil, anak membuat *project* berupa garasi mobil yang bisa ditempati oleh beberapa mobil. Setiap hari peneliti mengamati kemampuan anak dari pembelajaran yang telah dilakukan dengan bantuan observer dan kameramen. Dari hasil pengamatan tersebut ditemukan bahwa masih banyak anak yang masuk ke dalam kategori Belum Berkembang (BB). Hal ini dikarenakan anak tidak memperoleh stimulasi dari guru. Namun sudah ada anak yang masuk ke dalam kategori Mulai Berkembang (MB) pada beberapa indikator yang diteliti, hal ini menandakan bahwa sudah muncul sikap saling menghargai pada anak meskipun hanya pada beberapa indikator.

5.1.2 Proses pembelajaran perkembangan sikap saling menghargai pada rangkaian STEAM *Project Based Learning* I

Pada penerapan STEAM-PjBL I untuk mengembangkan sikap saling menghargai pada anak, dilakukan selama 3 hari dalam satu minggu dengan menggunakan tema alam semesta dan sub temanya air serta membuat *project* berupa kolam/ aquarium ikan. Pembelajaran yang diterapkan menggunakan 5 tahap STEAM-PjBL yaitu *reflection*, *research*, *discovery*, *application* dan *communication*. Pada beberapa tahap STEAM-PjBL tersebut peneliti telah menempatkan indikator sikap saling menghargai yaitu pada tahap *discovery* terdapat 2 indikator yakni tidak mencela pendapat teman dan tidak memotong pembicaraan teman, kemudian pada tahap *application* terdapat 2 indikator yaitu tidak sombong dan terbiasa mengucapkan terimakasih apabila mendapatkan apresiasi/ bantuan dari teman, serta pada tahap *communication* terdapat 1 indikator yaitu mendengarkan pembicaraan teman atau orang lain dengan baik. Peneliti melakukan pengamatan pada setiap perilaku yang dilakukan oleh anak yang dicatat dalam lembar observasi serta didokumentasikan dengan berupa foto dan video. Pada tahap *reflection* anak menonton sebuah video ikan yang berada di lautan dan menyanyikan lagu ikan bersama-sama. Kemudian pada tahap *research* anak memperoleh sebuah pertanyaan dasar berupa permasalahan yang dapat menggiring opini anak untuk membuat *project*. Pada tahap *discovery* anak akan memilih bahan dan mendesain gambar, pada saat mendesain gambar anak akan memperoleh stimulasi dari guru untuk menghargai pendapat teman dan tidak memotong pembicaraannya. Kemudian pada saat *application* anak akan membuat sebuah kolam/ aquarium sesuai dengan desain yang telah dibuatnya secara berkelompok, pada tahap ini anak memperoleh stimulasi untuk tidak sombong ketika *project*nya telah selesai dan mengucapkan terimakasih ketika memperoleh bantuan dari teman. Terakhir tahap *communication* anak akan mempersentasikan kolam yang dibuatnya dan memperoleh stimulasi untuk mendengarkan pembicaraan temannya dengan baik.

Berdasarkan pengamatan peneliti dari proses pembelajaran yang telah dilakukan terlihat bahwa masih banyak anak yang masuk ke dalam kategori

Belum Berkembang (BB), namun sudah anak yang masuk ke dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Kemampuan anak meningkat pada semua indikator.

5.1.3 Proses pembelajaran perkembangan sikap saling menghargai pada rangkaian STEAM *Project Based Learning* II

Pada penerapan STEAM-PjBL II untuk mengembangkan sikap saling menghargai pada anak, dilakukan selama 3 hari dalam satu minggu dengan menggunakan tema gejala alam dan sub temanya hujan serta membuat *project* berupa pembuatan rumah bisa ditinggali/ tidak bocor. Pembelajaran yang diterapkan menggunakan 5 tahap STEAM-PjBL yaitu *reflection*, *research*, *discovery*, *application* dan *communication*. Pada beberapa tahap STEAM-PjBL tersebut peneliti telah menempatkan indikator sikap saling menghargai yaitu pada tahap *discovery* terdapat 2 indikator yakni tidak mencela pendapat teman dan tidak memotong pembicaraan teman, kemudian pada tahap *application* terdapat 2 indikator yaitu tidak sombong dan terbiasa mengucapkan terimakasih apabila mendapatkan apresiasi/ bantuan dari teman, serta pada tahap *communication* terdapat 1 indikator yaitu mendengarkan pembicaraan teman atau orang lain dengan baik. Pada tahap *reflection* anak menonton video mengenai bagaimana proses hujan turun. Kemudian pada tahap *research* anak menonton video mengenai rumah yang bocor sehingga tidak bisa ditinggali, dan guru memberikan sebuah permasalahan berupa pertanyaan yang menggiring opini mereka dalam membuat *project*. Tahap *discovery* anak akan memilih bahan dan mendesain gambar, pada tahap ini anak memperoleh stimulasi untuk menghargai pendapat teman dalam mendesain gambar dan tidak memotong pembicaraan teman. Pada tahap *application* anak akan membuat sebuah rumah yang tidak bocor menggunakan bahan yang ada. Terakhir pada tahap *communication* anak akan mempresentasikan hasil *project*nya. Pada saat anak melakukan pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan terkait perkembangan sikap saling menghargai dengan menggunakan lembar observasi dan dokumentasi berupa foto dan video.

Berdasarkan hasil pengamatan, kemampuan anak dari masing-masing indikator sikap saling menghargai sudah banyak yang masuk ke dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Melasari, 2020

STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP SALING MENGHARGAI PADA ANAK USIA DINI

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

5.1.4 Proses pembelajaran perkembangan sikap saling menghargai pada rangkaian STEAM *Project Based Learning* III

Pada penerapan STEAM-PjBL III untuk mengembangkan sikap saling menghargai pada anak, dilakukan selama 2 hari dalam satu minggu dengan menggunakan tema tanah air dan sub temanya permainan tradisional dan sub-sub temanya yaitu wayang serta anak akan membuat *project* berupa membuat sejumlah wayang yang basah. Pembelajaran yang diterapkan menggunakan 5 tahap STEAM-PjBL yaitu *reflection*, *research*, *discovery*, *application* dan *communication*. Pada tahap *reflection* anak menonton video mengenai macam-macam permainan tradisional, yaitu ada eggrang, bakiak, dan salah satunya yaitu wayang. Pada tahap *research* anak menonton video macam-macam bentuk wayang, kemudian guru memberikan sebuah permasalahan dalam bentuk pertanyaan sehingga dapat menggiring opini kepada anak untuk membuat *project*. Pada tahap *discovery* anak akan memilih bahan dan mendesain gambar *project*, pada saat mendesain anak memperoleh stimulasi untuk tidak memotong pembicaraan teman dan menghargai pendapat temannya. Pada saat *application* anak akan membuat *project* sesuai dengan desain yang telah dibuat, pada tahap ini anak memperoleh stimulasi untuk mengucapkan terimakasih ketika memperoleh bantuan dan tidak bersikap sombong ketika *project*nya berhasil atau lebih dulu selesai. Terakhir pada tahap *communication* anak akan mempresentasikan hasil *project* yang telah dibuatnya bersama-sama. Pada saat anak melaksanakan pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan terkait perkembangan sikap saling menghargai dengan menggunakan lembar observasi dan dokumentasi berupa foto dan video.

Berdasarkan hasil pengamatan, kemampuan anak dari masing-masing indikator sikap saling menghargai sudah banyak yang masuk ke dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

5.1.5 Peningkatan perkembangan kemampuan sikap saling menghargai siswa sebelum dan dengan penerapan selama rangkaian pembelajaran STEAM *Project Based Learning*

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat anak melaksanakan pembelajaran sebelum diterapkannya STEAM-PjBL atau kegiatan pra-eksperimen, terlihat banyak anak yang masuk ke dalam kategori Belum Berkembang (BB). Hal ini dikarenakan anak belum memperoleh stimulasi dari guru, tetapi meskipun begitu sudah terdapat anak yang memasuki kategori Mulai Berkembang (MB). Hal ini menunjukkan bahwa sudah munculnya sikap saling menghargai pada anak.

Berdasarkan pengamatan peneliti, pada rangkaian STEAM-PjBL I anak terlihat belum mengalami peningkatan yang signifikan hal ini terlihat masih banyak anak yang masuk ke dalam kategori Belum Berkembang (BB). Namun terdapat peningkatan pada indikator tidak mencela pendapat teman, tidak sombong, dan tidak memotong pembicaraan teman dari kategori BB ke dalam kategori MB. Namun untuk indikator mendengarkan pembicaraan teman atau orang lain dengan baik dan terbiasa mengucapkan terimakasih apabila mendapatkan apresiasi/ bantuan dari teman belum mengalami peningkatan. Meskipun begitu, melalui penerapan STEAM-PjBL I ini, anak sudah mengalami peningkatan meskipun hanya pada beberapa indikator saja.

Berdasarkan pengamatan peneliti, pada rangkaian STEAM-PjBL II anak terlihat sudah ada masuk ke dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Peningkatan ini terjadinya pada masing-masing indikator, namun ada satu indikator yaitu terbiasa mengucapkan terimakasih ketika mendapatkan apresiasi/ bantuan dari teman yang semua anak masuk ke dalam kategori Mulai Berkembang (MB).

Berdasarkan pengamatan peneliti, pada rangkaian pembelajaran STEAM-PjBL III anak terlihat sudah banyak yang masuk ke dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Hal ini jelas menjadi bukti bahwa anak sudah dapat berkembang sikap saling menghargainya sesuai dengan yang diharapkan peneliti. Selain itu, banyak anak yang sudah masuk ke dalam kategori Berkembang Sangat

Melasari, 2020

STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP SALING MENGHARGAI PADA ANAK USIA DINI

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

Baik (BSB). Salah satunya pada indikator terbiasa mengucapkan terimakasih ada anak yang sudah mampu memahami bahasa non verbal dan juga mengingatkan temannya untuk mengucapkan terimakasih ketika temannya tersebut lupa.

5.2 Implikasi

Pada penelitian yang telah dilakukan, terbukti bahwa penerapan STEAM *Project Based Learning* (PjBL) dapat mengembangkan sikap saling menghargai pada anak usia dini. Berdasarkan simpulan yang telah dijelaskan di atas, peneliti akan memaparkan beberapa implikasi dalam bidang pendidikan dan penelitian selanjutnya. Implikasi tersebut yaitu:

- 5.2.1. Model pembelajaran STEAM-PjBL dapat mengembangkan sikap saling menghargai pada anak usia dini. Pada beberapa tahap model pembelajaran STEAM-PjBL anak dapat mengembangkan sikap saling menghargai, yaitu pada tahap *discovery*, *application* dan *communication*. Pada tahap *discovery* anak akan membuat desain *project* bersama dengan teman sekelompoknya. Ketika mendesain gambar, anak akan berdiskusi mengenai *project* yang akan dibuat. Pada saat berdiskusi anak dapat menghargai setiap pendapat temannya dengan berbagai macam pemikiran, selain itu anak juga tidak memotong pembicaraan temannya ketika sedang menjelaskan mengenai desain yang sedang mereka buat. Pada tahap *application* anak akan membuat *project* dengan menggunakan alat dan bahan yang telah dipilih, pada saat pembuatan *project* terjalannya kerjasama antar anak dengan membantu satu sama lain. ketika memperoleh bantuan/ apresiasi dari temannya anak dapat mengucapkan terimakasih. Kemudian setelah anak menyelesaikan *projectnya* atau *projectnya* berhasil, anak tidak berperilaku sombong. Pada tahap *communication* anak akan mempresentasikan hasil *projectnya*, ketika temannya menjelaskan anak dapat mendengarkan pembicaraan temannya dengan baik.
- 5.2.2. Model pembelajaran STEAM-PjBL dapat mengembangkan kemampuan kerjasama. Pada saat anak membuat desain gambar *project* diperlukan kerjasama dalam bentuk diskusi untuk dapat menyelesaikan desain

tersebut dengan baik. Kemudian, berkembangnya kemampuan kerjasama pada anak dapat terlihat ketika anak membuat *project*nya bersama-sama, melengkapinya setiap bagian dari *project* tersebut.

- 5.2.3. Model pembelajaran STEAM-PjBL dapat mengembangkan kemampuan seni anak. Pada saat anak membuat *project*, anak akan menghias atau memberikan sebuah warna pada *project*nya untuk memberikan nuansa keindahan.
- 5.2.4. Model pembelajaran STEAM-PjBL dapat mengembangkan keterampilan bahasa anak. Hal ini terlihat pada tahap *communication* anak akan mempresentasikan *project* yang telah dibuatnya dengan menggunakan bahasanya sendiri dan sesuai dengan pengalamannya.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti memberikan sebuah rekomendasi diantaranya yaitu:

5.3.1. Bagi sekolah

Sekolah dapat memberikan sebuah dukungan terhadap guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran STEAM-PjBL pada anak di sekolah. Dengan menerapkan pembelajaran STEAM-PjBL guru dapat mengembangkan sikap saling menghargai pada anak didiknya sehingga sekolah memiliki keunggulan tertentu dalam menggunakan model yang berbeda dengan sekolah yang lainnya karena model ini jarang ditemukan atau diterapkan di sekolah-sekolah terkhusus pada jenjang pendidikan PAUD.

5.3.2. Bagi guru

Guru dapat menerapkan model pembelajaran STEAM-PjBL ini agar anak dapat memperoleh pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat anak dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Selain itu juga, melalui penerapan STEAM-PjBL ini guru dapat mengembangkan sikap sosial anak yang salah satunya yaitu sikap saling menghargai pada anak.

5.3.3. Bagi anak

Melalui penerapan model pembelajaran STEAM-PjBL ini, diharapkan anak dapat mengembangkan sikap saling menghargai sejak dini sehingga sifat tersebut dapat dibawa sampai anak melanjutkan pendidikan selanjutnya dan juga anak akan memperoleh pembelajaran yang menyenangkan dan tidak merasa bosan ketika mengikuti proses pembelajaran.

5.3.4. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melaksanakan penelitian serupa guna memperdalam lagi mengenai penerapan model pembelajaran STEAM-PjBL dalam mengembangkan sikap saling menghargai dan dapat memperbaiki kekurangan dari penelitian yang telah dilakukan.