

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini akan memaparkan beberapa hal penting yang berkaitan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan mulai dari kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi terhadap penerapan model pembelajaran *STEAM Project Based Learning* untuk mengembangkan kemampuan berpikir elaborasi pada anak usia dini. Diharapkan dengan adanya simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang diberikan dapat menjadi suatu perbaikan yang memberikan dampak positif.

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yaitu bagaimana proses dan level perkembangan kemampuan berpikir elaborasi anak pada rangkaian pembelajaran *STEAM Project Based Learning* pra eksperimen hingga *STEAM Project Based Learning* 1, 2, 3 dan bagaimana peningkatan level perkembangan kemampuan berpikir elaborasi anak sebelum dan dengan penerapan selama rangkaian pembelajaran *STEAM Project Based Learning*. Langkah-langkah pembelajaran *STEAM Project Based Learning* tersebut meliputi *Reflection, Research, Discovery, Application, Communication*.

Pada saat tahap pra eksperimen ini peneliti belum menerapkan pembelajaran *STEAM Project Based Learning* kepada anak-anak karena peneliti ingin melihat terlebih dahulu bagaimana kemampuan perkembangan anak-anak pada saat belum diterapkannya *STEAM Project Based Learning*. Peneliti menyimpulkan pada tahap pra eksperimen ini sebagian besar anak-anak masuk ke dalam kriteria belum berkembang kemampuan berpikir elaborasinya karena anak-anak terbiasa dengan pembelajaran yang berhitung, menulis, dan membaca dan masih terlihat malu-malu ketika melakukan pembelajaran belum terbiasa melakukan pembelajaran dengan peneliti. Hanya ada 2 anak yang masuk ke dalam kriteria mulai berkembang pada salah satu indikator berpikir elaborasi. Kemampuan berpikir elaborasi anak-anak belum berkembang maksimal karena belum diterapkannya model pembelajaran *STEAM Project Based Learning*.

Pada saat pembelajaran *STEAM Project Based Learning* ke 1 peneliti sudah menerapkan model pembelajaran *STEAM Project Based Learning*. Dari

pembelajaran *STEAM Project Based Learning* ke 1 dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir elaborasi anak-anak mengalami peningkatan pada beberapa indikator yang pada mulanya belum berkembang menjadi kriteria mulai berkembang. Pada *STEAM Project Based Learning* ke 1 anak-anak masih belum terbiasa dengan pembelajaran ini maka dari itu sangat diperlukan stimulus dari peneliti agar anak-anak terbiasa dengan rangkaian pembelajaran *STEAM Project Based Learning*. Pada *STEAM Project Based Learning* ke 2 peneliti menyimpulkan dalam kemampuan berpikir elaborasi ini mengalami peningkatan perkembangan yang signifikan yaitu berkembang sesuai harapan hampir pada semua indikator kemampuan berpikir elaborasi walaupun masih ada beberapa anak yang masuk kriteria mulai berkembang karena anak-anak semakin terbiasa dengan proses pembelajaran *STEAM Project Based Learning* dan anak-anak merasa senang membuat projectnya. Pada proses pembelajaran *STEAM Project Based Learning* ke 3 peneliti menyimpulkan kemampuan berpikir elaborasi anak-anak semakin meningkat masuk pada kriteria berkembang sangat baik untuk beberapa indikator setelah diterapkannya model pembelajaran *STEAM Project Based Learning*. dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *STEAM Project Based Learning* dapat mempengaruhi kemampuan berpikir elaborasi anak.

Peningkatan level perkembangan kemampuan berpikir elaborasi anak sebelum diterapkan model pembelajaran *STEAM Project Based Learning* dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *STEAM Project Based Learning* mengalami kenaikan yang signifikan dari setiap indikatornya pada masing-masing anak.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan dan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti mencoba memberikan beberapa rekomendasi diantaranya:

1. Bagi anak

Pada model *STEAM Project Based Learning* ini diharapkan anak dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan bersama teman-temannya agar dapat mencapai tingkat pencapaian pembelajaran yang optimal.

2. Bagi pemerintah

Pemerintah ini dapat memberikan dukungan penuh dan dampak positif terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia dan dapat mengembangkan pembelajaran dengan berbasis model baru yang bisa diterapkan disetiap sekolah, khususnya diterapkan pada jenjang pendidikan anak usia dini

3. Bagi peneliti selanjutnya

Perlu diadakan penelitian lanjutan untuk mengetahui lebih dalam lagi mengenai penerapan model *STEAM Project Based Learning* yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir elaborasi pada anak. agar dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang masih dilakukan peneliti pada penelitian ini.

5.3 Implikasi

Pada penelitian yang telah dilaksanakan hasilnya adalah model pembelajaran *STEAM Project Based Learning* dapat mengembangkan kemampuan berpikir elaborasi pada anak usia. Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan di atas, hasil penelitian memberikan implikasi dalam bidang pendidikan dan juga penelitian-penelitian selanjutnya, sehubungan dengan hal tersebut maka implikasi dari penelitian tersebut yaitu:

1. Model pembelajaran *STEAM Project Based Learning* bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir elaborasi pada anak usia dini. Hal ini terlihat pada kegiatan yang telah dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Pada model *STEAM Project Based Learning* anak akan berpikir dalam setiap langkah pembelajarannya, perkembangan berpikir kreatif pun akan selalu terlihat ketika anak mampu mengamati apa yang dia lihat dan itu terjadi pada langkah reflection. Pada setiap langkahnya yaitu *research, discovery, application, dan communication*. Aspek perkembangan berpikir kreatif akan muncul bersamaan dengan kemampuan anak dalam berpikir elaborasi.
2. Model pembelajaran *STEAM Project Based Learning* dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif pada semua indikatornya tidak hanya pada indikator memperinci atau elaborasi saja tapi pada indikator yang lain juga yaitu berpikir lancar, orisinal, berpikir luwes. Hal ini bisa terlihat pada

saat proses pembelajaran banyak sekali kegiatan anak yang tidak terduga dari hasil pemikirannya karena anak juga bebas menuangkan ide dan kreatifitasnya.

3. Model pembelajaran *STEAM Project Based Learning* juga dapat digunakan untuk aspek mengembangkan kemampuan bahasa anak. Hal ini bisa terlihat dari langkah-langkah *STEAM Project Based Learning* yang harus dilalui oleh anak, pada saat guru memberikan pertanyaan mendasar dan bercakap-cakap pada langkah *reflection* dan *research* anak akan menyampaikan gagasannya, dan pada saat *discovery* dan *application* keterampilan untuk menjawab pertanyaan dan berdiskusi dengan teman kelompoknya juga dapat menstimulus anak dalam mengembangkan keterampilan berbahasa anak. Semua kegiatan membutuhkan anak untuk berkomunikasi agar dapat mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak, dan yang paling menonjol adalah pada saat langkah *communication* dimana anak akan menceritakan produk yang telah selesai dihadapan teman-teman dan peneliti.
4. Model pembelajaran *STEAM Project Based Learning* juga dapat mengembangkan aspek seni pada anak, dengan penggunaan media yang menarik dan beragam. Pada saat anak membuat project anak bisa mengkreasikan produk dengan menambahkan hiasan-hiasan yang menarik, sehingga secara tidak langsung aspek perkembangan seni juga dapat berkembang.