

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Hasil dari temuan penelitian yang sudah dipaparkan pada bab sebelumnya menjelaskan bahwa terjadi adanya peningkatan kemampuan bekerja sama pada hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Bab sebelumnya memaparkan proses dan identifikasi kemampuan kerja sama anak pada rangkaian pembelajaran STEAM project based learning dan tabel dan diagram peningkatan level perkembangan kemampuan bekerja sama pada pembelajaran STEAM PjBL.

Pada bab ini akan memaparkan beberapa hal yang berkaitan dengan hasil penelitian yang dilakukan yaitu : kesimpulan, implikasi dan rekomendasi terhadap penerapan model pembelajaran STEAM PjBL untuk mengembangkan kemampuan bekerja sama pada anak usia dini. Semoga dengan adanya simpulan, implikasi dan rekomendasi yang diberikan dapat menjadi suatu perbaikan dan memberikan dampak positif.

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dalam pembelajaran STEAM PjBL pada anak usia dini usia 5-7 tahun , hasilnya dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran STEAM-*Project Based Learning* tahap I dilakukan pada tema alam semesta sub tema air selama 3 hari pembelajaran diawali dengan bercakap-cakap air , pada tahap *reflection* dihari pertama anak menonton video kehidupan ikan di laut dan di sungai, kegiatan tersebut dilakukan untuk menstimulus indikator anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman agar menarik perhatian anak untuk mengikuti *project* dari awal hingga akhir, lalu pada tahap *research* guru memunculkan masalah dengan membawa ikan dalam plastik, setelah itu pada tahap *discovery* dihari kedua guru menunjukkan berbagai bentuk wadah atau tempat penyimpanan ikan untuk memberikan gambaran pada anak untuk membuat desain, dalam mendesain terdapat indikator anak mau menghadapi masalah bersama-sama dengan mendesain wadah atau

tempat ikan bersama kelompoknya diakhiri bermain kucing dan tikus untuk mengambil alat dan bahan yang diperlukan, kegiatan ini dilakukan untuk menstimulus indikator mau menunggu giliran dengan anak secara bergiliran mengambil alat dan bahan yang diperlukan. Pada pertemuan ketiga, selanjutnya masuk pada tahap *application* guru mengulang kembali kegiatan sebelumnya dengan melakukan tanya jawab, membagikan desain yang telah dibuat dan meminta anak membuat produk dari desain yang mereka buat, pada kegiatan ini terdapat indikator anak mau berbagi dengan teman yang lain dalam pembagian tugas membuat produk dan berbagi alat dan bahan yang digunakan bersama, selanjutnya setelah anak menyelesaikan produk guru mengajak anak menguji coba dengan memasukkan air ke dalam wadah atau tempat ikan yang dibuat berkelompok, kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon anak saat diberi saran atau pendapat dari orang lain sehingga terdapat indikator belajar mengendalikan diri, diakhiri dengan bercerita tentang produk yang telah diperbaiki pada tahap *communication*. Pada tahap ini level perkembangan anak berada pada kriteria mulai berkembang (MB) 1 anak, 2 anak masuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan 1 anak masuk dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB).

2. Proses pembelajaran *STEAM-Project Based Learning* tahap II dilakukan pada tema gejala alam dan sub tema hujan selama 3 hari pembelajaran diawali dengan tanya jawab mengenai permainan tradisional, pada tahap *reflection* dihari pertama anak menonton video proses terjadinya hujan, kegiatan tersebut dilakukan untuk menstimulus indikator anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman agar menarik perhatian anak untuk mengikuti *project* dari awal hingga akhir, lalu pada tahap *research* guru memunculkan masalah bercerita tentang sepasang suami istri yang tinggal di gubuk tua tak layak huni menggunakan orang-orangan, setelah itu pada tahap *discovery* dihari kedua guru menayangkan video sepasang suami istri yang tinggal di gubuk tua tak layak huni dan mengajak anak melihat rumah dalam mendesain terdapat indikator anak mau menghadapi masalah bersama-sama dengan mendesain rumah

bersama kelompoknya diakhiri dengan bermain engklek, kegiatan ini dilakukan untuk menstimulus indikator mau menunggu giliran dengan anak mengantri bergiliran mengambil alat dan bahan yang diperlukan. Pada pertemuan selanjutnya masuk pada tahap *application* dihari ketiga guru mengulang kembali kegiatan sebelumnya dengan melakukan tanya jawab, membagikan desain yang telah dibuat dan meminta anak membuat produk dari desain yang mereka buat, pada kegiatan ini terdapat indikator anak mau berbagi dengan teman yang lain dalam pembagian tugas membuat produk dan berbagi alat dan bahan yang digunakan bersama, selanjutnya setelah anak menyelesaikan produk guru mengajak anak menguji coba dengan memasukkan orang-orangan ke dalam rumah yang telah dibuat dan menyiramkan air sedikit demi sedikit untuk melihat bocor atau tidaknya rumah tersebut, kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon anak saat diberi saran atau pendapat dari orang lain sehingga terdapat indikator belajar mengendalikan diri, diakhiri dengan bercerita tentang produk yang telah diperbaiki pada tahap *communication*. Pada tahap ini level perkembangan anak berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

3. Proses pembelajaran STEAM-*Project Based Learning* tahap III dilakukan pada tema tanah air dan sub tema seni budaya dengan sub sub tema permainan tradisional selama 3 hari pembelajaran diawali pada tahap *reflection* dihari pertama anak menonton video tentang berbagai macam permainan tradisional, kegiatan tersebut dilakukan untuk menstimulus indikator anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman agar menarik perhatian anak untuk mengikuti *project* dari awal hingga akhir, lalu pada tahap *research* guru menunjukkan tentang pentas wayang dan gambar-gambar berbagai macam wayang, setelah itu pada tahap *discovery* dihari kedua guru memunculkan masalah dengan bercerita tentang pak Raden yang tidak memiliki wayang untuk pentas dan meminta anak untuk mendesain dalam mendesain terdapat indikator anak mau menghadapi masalah bersama-sama dengan mendesain wayang bersama kelompoknya, diakhiri dengan bermain berjalan zig-zag melewati

rintangan, kegiatan ini dilakukan untuk menstimulus indikator mau menunggu giliran dengan anak mengantri bergiliran mengambil alat dan bahan yang diperlukan. Pada pertemuan selanjutnya masuk pada tahap *application* dihari ketiga guru mengulang kembali kegiatan sebelumnya dengan melakukan tanya jawab, membagikan desain yang telah dibuat dan meminta anak membuat produk dari desain yang mereka buat, pada kegiatan ini terdapat indikator anak mau berbagi dengan teman yang lain dalam pembagian tugas membuat produk dan berbagi alat dan bahan yang digunakan bersama, selanjutnya setelah anak menyelesaikan produk guru mengajak anak menguji coba dengan mencoba membuat wayang berdiri apakah wayang letoy atau tidak dan ada pegangannya atau tidak, kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon anak saat diberi saran atau pendapat dari orang lain sehingga terdapat indikator belajar mengendalikan diri, diakhiri dengan bercerita tentang produk yang telah diperbaiki pada tahap *communication*. Pada tahap ini level perkembangan anak berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

4. Proses pembelajaran *STEAM Project Based Learning* mengalami perkembangan yang sangat baik pada setiap indikator kemampuan bekerja sama pada anak usia dini, hal tersebut berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada perkembangan kemampuan bekerja sama. Indikator yang diamati, yaitu indikator kemampuan Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman, Anak mau berbagi dengan teman yang lain, Anak mau menghadapi masalah bersama-sama, Mau menunggu giliran, hingga aspek kemampuan Belajar mengendalikan diri. Dari kelima indikator dan satu sub indikator yang digunakan peneliti untuk mengetahui perkembangan kerja sama anak, ternyata seluruh indikatornya mengalami peningkatan dari sebelum digunakannya model pembelajaran *STEAM PjBL* dan setelah diterapkannya model pembelajaran *STEAM PjBL*, yang sebelumnya rata-rata anak masuk ke dalam kriteria BB dan MB, lalu setelah diterapkannya pembelajaran *STEAM PjBL* dari kriteria BB menjadi MB, dari MB menjadi BSH, dan dari BSH menjadi BSB. Dari

hasil data yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan bekerja sama anak dapat berkembang dengan menggunakan model pembelajaran STEAM PjBL. Persentase peningkatan bisa terlihat dimulai dari tahap pra eksperimen seluruh anak masuk ke dalam kriteria mulai berkembang (MB), lalu saat diterapkan pembelajaran STEAM PjBL 1 terdapat 25% anak masuk ke dalam kriteria mulai berkembang (MB), 50% berkembang sesuai harapan (BSB) dan 25% anak masuk ke dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB), terjadi peningkatan kembali pada pertemuan STEAM PjBl 2, yaitu 50% anak masuk ke dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan 50% anak masuk ke dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB), kemudian pada pertemuan STEAM PjBL 3 terjadi ketetapan dengan 50% anak masuk ke dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan 50% anak masuk ke dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB).

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan yaitu model pembelajaran STEAM PJBL dapat mengembangkan kemampuan bekerja sama pada anak usia dini. Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan di atas, hasil penelitian memberikan beberapa implikasi dalam bidang pendidikan juga untuk penelitian-penelitian selanjutnya, implikasi yang dapat diberikan oleh peneliti, yaitu:

1. Model pembelajaran STEAM PjBL mengajak anak untuk mengerjakan segala sesuatunya bersama dengan teman pada setiap langkah pembelajarannya, perkembangan sosial terlihat saat anak mendesain produk dan membuat produk, hal tersebut terjadi dalam langkah *discovery* dan *Application*. Aspek perkembangan sosial akan muncul bersamaan dengan kemampuan anak bekerja sama dengan orang lain atau teman kelompoknya.
2. Model pembelajaran STEAM PjBL juga dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa pada anak. hal ini terlihat pada langkah-langkah STEAM PjBL *reflection*, karena dalam langkah ini anak dituntut untuk menjawab pertanyaan mendasar yang diberikan oleh guru

dan anak dapat menyampaikan pendapatnya dan pada langkah *communication* anak diajak untuk mempresentasikan atau menceritakan hasil dari produk yang mereka buat bersama kelompoknya dihadapan teman-teman dan gurunya.

3. Model pembelajaran STEAM PjBL juga dapat mengembangkan kemampuan memecahkan masalah pada anak usia dini. Pada langkah *reflection* anak diajak untuk mengamati sesuatu dalam bentuk asli, gambar atau video dan langkah *discovery* guru mengajak anak untuk mencari solusi terhadap masalah yang diangkat pada *project* itu, sehingga kemampuan kognitif anak dapat berkembang

5.3 Rekomendasi

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

1. Bagi Orangtua

Pembelajaran STEAM PjBL masih jarang diterapkan pada jenjang pendidikan anak usia dini, maka dari itu diharapkan orangtua memberikan dukungan berupa mengizinkan anak untuk mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran STEAM PjBL untuk mengembangkan kemampuan bekerjasama anak.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Perlu diadakan penelitian lanjutan mengenai penerapan model STEAM PjBL untuk mengetahui lebih banyak lagi dalam mengembangkan kemampuan bekerja sama anak dan diharapkan peneliti selanjutnya dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini.