

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Hasil temuan penelitian dan pembahasan yang sudah peneliti paparkan pada bab sebelumnya menjelaskan bahwa adanya peningkatan pada penelitian yang telah dilaksanakan. Pemaparan pada bab sebelumnya mulai dari penerapan model pembelajaran *STEAM Project Based Learning* terhadap sikap tanggung jawab anak dan perkembangan sikap tanggung jawab anak dengan menerapkan model pembelajaran *STEAM Project Based Learning*. Dalam bab ini akan memaparkan beberapa hal yang berkaitan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, mulai dari kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi terhadap penerapan model pembelajaran *STEAM PjBL* untuk mengembangkan sikap tanggung jawab pada anak usia dini. Dengan adanya kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi yang diberikan diharapkan dapat menjadi suatu perbaikan yang memberikan dampak positif.

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada. Berdasarkan rumusan masalah yang terdapat pada BAB I dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

5.1.1 Proses pembelajaran *STEAM Project Based Learning* sesi 1 dilakukan pada tema alam semesta dengan sub tema air selama 3 hari, pembelajaran diawali dengan bercakap-cakap dan melakukan tanya jawab pada tahap *reflection* dan diakhiri dengan tahap *communication*. Ketika proses pembelajaran pada tahap *discovery* terjadi perdebatan karena perbedaan pendapat dalam membuat gambar desain, solusi yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi hal tersebut yaitu dengan berkomunikasi kembali dengan anak bagaimana seharusnya anak berperilaku dalam kelompok. Pada tahap ini level perkembangan sikap tanggung jawab anak berada pada kriteria belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB). Stimulus yang diberikan

oleh guru pada setiap tahap pembelajaran berupa verbal dan nonverbal.

- 5.1.2 Proses pembelajaran STEAM *Project Based Learning* sesi 2 dilakukan pada tema alam semesta dengan sub tema hujan selama 3 hari, pembelajaran diawali dengan tahap *reflection* dan diakhiri dengan tahap *communication*. Pada tahap ini level perkembangan sikap tanggung jawab anak berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Peningkatan tersebut dikarenakan upaya guru dalam memberikan stimulus baik secara verbal ataupun memberikan contoh perlakuan pada indikator merapihkan peralatan atau mainan yang telah digunakan sangat menentukan perkembangan sikap tanggung jawab anak mengalami peningkatan ataupun tidak. Serta pada indikator menjaga barang miliknya sendiri, orang lain, dan umum anak mulai dapat menghargai benda dan memahami peraturan yang telah diberikan oleh guru ketika mendapatkan benda. Sedangkan pada indikator senang menjalankan tugas yang diberikan guru perkembangan sikap tanggung jawab anak dipengaruhi oleh adanya variasi berbagai macam permainan yang ditambahkan oleh guru disela-sela kegiatan pembelajaran STEAM PjBL.
- 5.1.3 Proses pembelajaran STEAM *Project Based Learning* sesi 3 dilakukan pada tema permainan tradisional dengan sub tema wayang selama 3 hari, pembelajaran diawali dengan tahap *reflection* dan diakhiri dengan tahap *communication*. Pada tahap ini level perkembangan sikap tanggung jawab anak berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Peningkatan tersebut terjadi karena anak dapat merespon stimulus yang diberikan secara verbal dengan artian bahwa anak sudah dapat mengembangkan perilaku ke arah produktif, pada proyek ketiga ini guru hanya sedikit memberikan contoh perlakuan pada anak untuk melihat bagaimana respon anak untuk menjaga keutuhan benda, merapihkan peralatan dan membuang sampah pada tempat yang sudah

Rochmatussa'adiah, 2020

STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB ANAK USIA DINI

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

disediakan seperti biasanya, serta anak sudah dapat beradaptasi dengan model pembelajaran STEAM PjBL dengan baik.

5.1.4 Selama rangkaian pembelajaran STEAM *Project Based Learning* level perkembangan sikap tanggung jawab anak mengalami peningkatan pada setiap sesi dan setiap indikatornya. Dimulai dari merapihkan peralatan atau mainan yang telah digunakan, menjaga barang miliknya sendiri, orang lain, dan umum, serta senang menjalankan tugas yang diberikan guru, setiap anak mengalami perkembangan sedikit demi sedikit dengan menggunakan model pembelajaran STEAM PjBL. Pada proses pembelajaran STEAM PjBL sesi 1 level perkembangan anak berada pada kriteria belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB), kemudian pada proses pembelajaran STEAM PjBL sesi 2 masih terdapat anak yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) dan berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), lalu pada proses pembelajaran STEAM PjBL sesi 3 sudah tidak ada lagi anak yang berada pada kriteria belum berkembang (BB) ataupun mulai berkembang (MB), level perkembangan anak berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dari kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

5.2 Implikasi

Hasil dari penelitian yang telah didapat menunjukkan bahwa model pembelajaran STEAM PjBL dapat mengembangkan sikap tanggung jawab pada anak usia dini. Berdasarkan kesimpulan yang dipaparkan di atas, hasil penelitian memberikan beberapa implikasi atau keterlibatan dalam bidang pendidikan dan penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan hal tersebut, maka implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran STEAM PjBL dapat digunakan untuk mengembangkan sikap tanggung jawab pada anak usia dini, hal tersebut terlihat ketika proses kegiatan sedang berlangsung. Pada proses pembelajaran STEAM PjBL anak akan diajak berpikir dalam setiap langkah pembelajarannya, perkembangan

Rochmatussa'adiah, 2020

STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB ANAK USIA DINI

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

kognitif akan terlihat ketika anak mampu mengamati dan memahami materi pembelajaran pada tahap *reflection*. Sedangkan pada tahap selanjutnya yaitu *research, discovery, application, dan communication* aspek perkembangan kognitif akan muncul secara bersamaan dengan sikap tanggung jawab pada anak.

2. Model pembelajaran STEAM PjBL juga dapat digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa dan sosial emosional pada anak, hal tersebut dapat terlihat pada langkah-langkah STEAM PjBL yang harus dilalui oleh anak. Ketika guru memberikan pertanyaan mendasar pada tahap *reflection* anak akan memberikan jawaban serta pendapatnya, serta pada tahap *discovery* dan *application* anak akan bekerja sama membuat gambar desain dan membuat produk secara bersama-sama. Setiap tahap kegiatan pembelajaran membutuhkan anak untuk berkomunikasi agar dapat mengembangkan aspek perkembangan bahasa juga sosial emosional pada anak, tahap yang paling menonjol dalam mengembangkan aspek perkembangan bahasa adalah tahap *communication* dimana anak harus menceritakan produk yang telah selesai mereka buat dihadapan teman-temannya.
3. Model pembelajaran STEAM PjBL juga dapat digunakan untuk mengembangkan aspek perkembangan kreatifitas pada anak, pada tahap *discovery* saat anak membuat gambar desain produk anak dapat mewarnai dan membuat konsep sesuai dengan keinginannya, serta pada tahap *application* ketika anak membuat produk anak dapat menambahkan hiasan-hiasan yang menarik.

5.3 Rekomendasi

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

1. Bagi Orang Tua

Rochmatussa'adiah, 2020

STEAM PROJECT BASED LEARNING UNTUK MENGEMBANGKAN SIKAP TANGGUNG JAWAB ANAK USIA DINI

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

Orang Tua merupakan sekolah pertama bagi anak, oleh karena itu orang tua diharapkan dapat menjadi fasilitator yang dapat membantu anak dalam proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran STEAM PjBL juga dapat diterapkan oleh orang tua di rumah karena proses pembelajaran serta alat dan bahan yang dibutuhkan dapat mudah dijumpai di lingkungan sekitar, sehingga orang tua dapat memberikan dukungan pada anak untuk mengembangkan sikap tanggung jawab.

2. Bagi Guru

Guru dapat menerapkan model pembelajaran STEAM PjBL di dalam kelas, karena model pembelajaran ini dapat mengembangkan sikap tanggung jawab anak yang berhubungan dengan berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini.

3. Bagi Anak

Anak diharapkan menjadi lebih aktif, antusias, dan produktif selama kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama teman-temannya agar dapat mencapai pembelajaran yang optimal.

4. Bagi Pemerintah

Penelitian ini memberikan dampak yang positif terhadap pendidikan di Indonesia dan dapat mengembangkan kualitas kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang belum banyak diterapkan di setiap sekolah, khususnya jenjang pendidikan anak usia dini.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 5.3.1 Masih perlu diadakan penelitian lanjutan untuk mengetahui perkembangan sikap tanggung jawab pada anak lebih mendalam melalui penerapan model pembelajaran STEAM PjBL, agar dapat memperbaiki kekurangannya yang dilakukan peneliti pada penelitian ini.