

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini akan memaparkan hal-hal penting mengenai model pembelajaran *STEAM Project Based Learning* untuk mengembangkan sikap percaya diri anak, yaitu kesimpulan, implikasi dan rekomendasi yang berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian dan pembahasan yang dipaparkan pada bab sebelumnya. Diharapkan dengan adanya simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang diberikan dapat dijadikan suatu perbaikan yang memberikan dampak positif.

5.1 Kesimpulan

- 1) Berdasarkan hasil wawancara kepada orang tua diketahui bahwa anak sudah memiliki sikap percaya diri yang cukup baik, di mana setiap anak memiliki sikap percaya diri yang berbeda-beda, hal ini terlihat dari keseharian mereka di lingkungan rumah.
- 2) Proses pembelajaran *STEAM Project Based Learning* pada tahap pertama ini dilakukan dengan tema Alam Semesta dengan sub tema Air, proyek yang dilakukan yaitu membuat tempat ikan. Tahap pertama ini dilakukan selama 3 hari, pada pertemuan pertama dilakukan 3 langkah pembelajaran yaitu *reflection*, *research*, dan *discovery* sedangkan pertemuan kedua dilakukan 2 langkah pembelajaran yaitu *application* dan *communication*, dan pada pertemuan ketiga yaitu perbaikan proyek yang belum sesuai dengan syarat dan ketentuan. Pada tahap ini level perkembangan anak berada pada kriteria mulai berkembang.
- 3) Selanjutnya proses pembelajaran *STEAM Project Based Learning* pada tahap kedua, level perkembangannya yaitu tiga anak masuk pada kriteria berkembang sesuai harapan dan satu anak masuk pada kriteria mulai berkembang. Pada tahap ini dilakukan dengan tema Alam Semesta dengan sub tema Gejala Alam/ Hujan, dan proyek yang dilakukan yaitu membuat miniatur rumah. Tahap kedua ini dilakukan selama 2 hari, pada pertemuan pertama dilakukan 3 langkah pembelajaran yaitu *reflection*, *research*, dan *discovery* sedangkan pertemuan kedua dilakukan 2 langkah pembelajaran yaitu *application* dan *communication*.

- 4) Proses pembelajaran STEAM *Project Based Learning* tahap ketiga dilakukan dengan tema Tanah Air dengan sub tema Seni Budaya/ Permainan Tradisional dan proyek yang dilakukan yaitu membuat wayang pinokio. Tahap ketiga ini dilakukan selama 2 hari, pada pertemuan pertama dilakukan 3 langkah pembelajaran yaitu *reflection*, *research*, dan *discovery* sedangkan pertemuan kedua dilakukan 2 langkah pembelajaran yaitu *application* dan *communication*. Pada tahap ini level perkembangan anak yaitu tiga orang masuk pada kriteria berkembang sesuai harapan dan satu anak meningkat yaitu masuk pada kriteria berkembang sangat baik.
- 5) Pembelajaran STEAM *Project Based Learning* ini dilakukan tiga tahap dan dari hasil penelitian dapat dilihat adanya peningkatan level perkembangan sikap percaya diri anak selama rangkaian pembelajaran STEAM *Project Based Learning*. Dimana pada tahap pertama semua anak masuk pada kriteria mulai berkembang, untuk tahap kedua mengalami peningkatan yaitu tiga orang anak masuk pada kriteria berkembang sesuai harapan dan pada tahap ketiga hanya satu anak yang meningkat yaitu masuk pada kriteria berkembang sangat baik.

5.2 Implikasi

Implikasi dari hasil penelitian ini, yaitu pembelajaran STEAM *Project Based Learning* dapat diterapkan pada anak usia dini khususnya pada anak usia 5-6 tahun, karena model pembelajaran ini dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini dan pembelajaran lebih menyenangkan karena anak dapat menghasilkan sebuah produk. Selain itu, untuk meningkatkan perkembangan sikap percaya diri anak dapat menggunakan model pembelajaran STEAM *Project Based Learning*, karena dengan menggunakan model pembelajaran ini anak dituntut untuk lebih aktif, berani, bertanggung jawab, dan mandiri.

5.3 Rekomendasi

- 1) Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan berguna bagi pendidik yang akan menerapkan model pembelajaran STEAM *Project Based Learning*, mengingat masih jarang yang menerapkan model pembelajaran ini. Dan dapat dijadikan salah

satu model pembelajaran yang diterapkan kepada anak di saat pandemi Covid-19, sehingga pembelajaran di rumah tidak monoton karena bisa menggabungkan beberapa kegiatan dalam satu tema, selain itu dapat mengembangkan setiap aspek perkembangan anak.

2) Bagi Anak

Dengan diterapkannya model pembelajaran *STEAM Project Based Learning* ini anak diharapkan lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengembangkan sikap percaya diri dan mengoptimalkan setiap aspek perkembangannya.

3) Bagi Pemerintah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memajukan pendidikan di Indonesia yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan yang dapat diterapkan di setiap jenjang sekolah salah satunya pada jenjang pendidikan anak usia dini.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan atau referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya mengenai pembahasan yang belum dipaparkan secara jelas di dalam penelitian ini. Dan diharapkan dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang masih dilakukan peneliti pada penelitian ini, salah satunya yaitu pada tahap wawancara sebaiknya pedoman wawancara mengacu pada indikator variabel yang diukur dan dilakukan tiga kali, yaitu sebelum perlakuan, saat perlakuan, dan sesudah perlakuan.