

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan mengenai studi kasus pendekatan pembelajaran STEAM sebagai stimulasi keterampilan motorik halus anak usia dini dapat diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran STEAM dapat dijadikan sebagai stimulasi keterampilan motorik halus anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Al-Kahfi cabang Adipura, karena pada setiap kegiatan pembelajaran dengan pendekatan STEAM terdapat kegiatan-kegiatan yang membantu menstimulus otot-otot halus pada jari-jermari anak sesuai dengan tahapan perkembangan keterampilan motorik halus anak. Dengan begitu, dapat dinyatakan bahwa pembelajaran dengan pendekatan STEAM ini bukan hanya untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, keterampilan berfikir kritis, dan keterampilan kolaborasi tetapi mampu mengembangkan keterampilan motorik halus juga. Adapun rincian simpulan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Pertama, penerapan pembelajaran dengan pendekatan STEAM dalam penerapannya sudah cukup baik karena dilihat dari pemahaman guru mengenai pembelajaran dengan pendekatan STEAM baik definisi, tujuan, ataupun manfaatnya sudah cukup paham, hal ini dibuktikan dengan keahlian guru dalam menyediakan kegiatan pembelajaran dengan pendekatan aspek yang terdiri dari *sains, technology, engineering, art*, dan *mathematic* di setiap kegiatan pembelajaran. Guru juga sudah mampu mmmenata dan mengelola lingkungan main galam pembelajaran dengan pendekatan STEAM, karena sudah sesuai dengan PERMENDIKBUD No.137 Pasal 31 Ayat 3 tentang pengadaan sarana dan prasana.

Kedua, TK Al-Kahfi cabang Adipura sudah mampu memilih dan menyediakan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM berdasarkan topik yang akan dibahas dan dibantu dengan media penunjang yaitu media *loose parts*. Media *loose*

parts ini cukup tepat dan relevan jika digunakan pada pembelajaran STEAM, karena media *loose parts* ini sangat membantu dalam menstimulus keterampilan motorik halus anak. Hal tersebut dikarenakan pada dasarnya media *loose parts* dapat diraba, dipindahkan, digabungkan, dipisahkan, dimanipulasi, dan dapat dijadikan apapun oleh anak. Selain itu bahan-bahan *loose parts* terjangkau dan mudah didapat, bahkan bisa menggunakan barang bekas, dan bahan alam yang ada disekitar anak. Dengan begitu media *loose parts* cukup berperan dalam meningkatkan keterampilan motorik halus anak dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM.

Ketiga, kemampuan keterampilan motorik halus anak kelompok B dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM secara keseluruhan sudah berkembang sesuai harapan, Hal ini terlihat dari hasil data yang ditemukan bahwa anak sudah mampu memegang, menggenggam, memotong, memarut, memeras, meremas, membentuk, menggambar, melukis, mewarnai, menempel benda. Hal ini didukung dengan adanya kegiatan pembelajaran dengan pendekatan STEAM mampu menstimulus keterampilan motorik halus anak. Kemudian didukung pula dengan media penunjang yaitu media *loose parts* yang pada dasarnya memang cara memainkannya membutuhkan keluwesan otot-otot halus dan jari-jemari anak dalam mengoprasikan media *loose parts* dan membuat sebuah karya dari media *loose parts*. Adapun instrument penilaian yang guru gunakan untuk mengukur kemampuan motorik halus anak yaitu menggunakan catatan observasi, portofolio, wawancara, dan unjuk kerja hasil karya anak. instrument tersebut relevan digunakan dalam pembelajaran dengan pendekatan STEAM karena sudah sesuai dengan ketentuan pada PERMENDIKBUD No.173 tahun 2014.

5.2 Implikasi

Kesimpulan memberikan implikasi bahwa studi kasus pendekatan STEAM sebagai stimulasi keterampilan motorik halus anak usia dini dilakukan pada anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Al-Kahfi cabang

Adipura Kecamatan Gedebage. TK Al-Kahfi cabang Adipura telah menerapkan pendekatan aspek *sains, technology, engineering, art, dan mathematic* selama 2 semester. Pembelajaran dengan pendekatan STEAM dapat membantu menstimulus keterampilan motorik halus anak. terlihat dari perkembangan keterampilan motorik anak yang terus berkembang. Dengan begitu, pendekatan STEAM ini berdampak pada keterampilan motorik halus anak, sehingga keterampilan motorik halus anak dapat berkembang secara optimal.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan simpulan dan implikasi, maka penulis memberikan beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan masukan bagi pihak yang terkait dalam penggunaan pembelajaran dengan pendekatan STEAM sebagai stimulasi keterampilan motorik halus anak. Adapun rekomendasi tersebut sebagai berikut:

1) Bagi Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan yaitu hendaknya guru dapat lebih semangat dan kreatif lagi untuk berinovasi membuat kegiatan pembelajaran yang dapat menstimulus keterampilan motorik halus anak dengan pendekatan STEAM agar menarik minat belajar anak dan dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak secara optimal.

2) Bagi Sekolah

Pembelajaran dengan pendekatan STEAM untuk menstimulus keterampilan motorik halus anak membutuhkan media dan sumber belajar yang menarik dan kegiatan yang menyenangkan. Hal tersebut dijadikan sebagai landasan untuk rekomendasi kepada sekolah agar mampu menyediakan media seperti media *audio visual* berupa laptop dan *infocus*. Adapun rekomendasi lainnya yaitu perlu adanya pedoman pembelajaran dengan pendekatan STEAM bagi guru, sehingga guru mempunyai pegangan dasar yang kuat untuk dijadikan acuan pembelajaran.

3) Bagi Peneliti

Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian mengenai pembelajaran dengan pendekatan STEAM sebagai stimulasi perkembangan anak, bisa meneliti mengenai aspek lain selain motorik halus yaitu seperti keterampilan berbahasa atau berkomunikasi anak dan bisa juga meneliti mengenai perkembangan sosial anak. Selanjutnya penulis merekomendasikan untuk mengamati pembelajaran dengan pendekatan STEAM sebagai stimulasi perkembangan anak kelompok bermain usia 3-4 tahun atau kelompok A usia 4-5 tahun.