

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan BAB sebelumnya, maka dapat disimpulkan:

1. Berdasarkan hasil analisis data kemampuan komunikasi pada anak sebelum menerapkan STEAM pada pembelajaran di PAUD (*pre-test*), dapat disimpulkan bahwa kemampuan komunikasi anak masih dalam tahap berkembang. Dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata dari 20 (dua puluh) sampel mendapatkan nilai sebesar 11,8 (sebelas koma delapan) atau tergolong dalam kategori MB (Mulai Berkembang).
2. Berdasarkan hasil analisis data kemampuan komunikasi pada anak setelah menerapkan STEAM pada pembelajaran di PAUD (*post-test*), kemampuan komunikasi anak meningkat secara signifikan. Dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata dari 20 (dua puluh) sampel mendapatkan nilai sebesar 22,9 (dua puluh dua koma sembilan) atau tergolong dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Terdapat peningkatan sebesar 11,1 (sebelas koma satu) dari selisih nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Peningkatan terjadi karena proses pembelajaran yang cukup berbeda dari pembelajaran sebelumnya atau pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru sekolah membuat anak antusias dan senang mengikuti pembelajaran STEAM, dan juga pembelajaran yang banyak sekali melibatkan tanya jawab dengan orang lain. Hal ini yang membuat terjadinya peningkatan dalam kemampuan komunikasi, dengan dilakukannya pembelajaran STEAM sebanyak 3 rangkaian.
3. Peningkatan kemampuan komunikasi anak pada pembelajaran STEAM berdasarkan perolehan nilai *N-Gain* secara keseluruhan mendapatkan kategori sedang atau dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,69 (nol koma enam sembilan) dalam pengambilan kategori  $0,3 \leq g \leq 0,7$ , maka pembelajaran STEAM cukup berhasil dalam meningkatkan kemampuan komunikasi anak dengan pembelajaran STEAM di PAUD. Selain itu, pada hasil Uji Hipotesis Paired Sample Test mendapatkan nilai sebesar 0,00 (nol koma nol), karena nilai lebih

kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_1$  (Hipotesis Satu) diterima dan tolak  $H_0$  (Hipotesis Nol) atau terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan anak dalam komunikasi sebelum dan setelah menerapkan STEAM pada pembelajaran di PAUD.

## **5.2 Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti ingin menyampaikan bahwa penelitian penerapan STEAM pada pembelajaran di PAUD untuk mengembangkan kemampuan komunikasi terbukti cukup sukses dan relevan untuk penggunaan pada anak usia dini pada pembelajaran. Dilihat dari kemampuan komunikasi awal anak sebelum diterapkannya STEAM dan setelah penerapan STEAM terjadi peningkatan yang cukup signifikan.

## **5.3 Rekomendasi**

Dari hasil penelitian tersebut dapat disampaikan rekomendasi sebagai berikut:

### **5.3.1 Bagi sekolah**

Berdasarkan dari hasil penelitian, dapat dilihat bahwa STEAM dapat meningkatkan kemampuan 4C khususnya komunikasi. Jadi sebagai lembaga pendidikan, sekolah diharapkan mampu melakukan inovasi dalam jalan didikan yang dilakukan yaitu dengan menerapkan STEAM pada pembelajaran guna untuk meningkatkan keterampilan abad 21.

### **5.3.2 Bagi guru**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memperluas cakrawala dan wawasan guru tentang inovasi pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan abad 21 dengan menggunakan STEAM pada pembelajaran. Khususnya menjadi sebuah strategi bagi guru untuk meningkatkan kemampuan komunikasi pada anak usia dini.

### **5.3.3 Bagi calon pendidik**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau contoh bagaimana penerapan STEAM dapat diterapkan dalam pembelajaran PAUD. Dapat pula menambah pengetahuan calon pendidik yang nantinya akan mengajar di

lingkungan PAUD tentang bagaimana STEAM dapat mengembangkan keterampilan abad 21 khususnya komunikasi.

#### 5.3.4 Bagi peneliti selanjutnya

Berdasarkan suka duka peneliti dalam menerapkan STEAM pada pembelajaran di PAUD, peneliti merekomendasikan untuk dapat menggunakan media yang lebih menarik lagi pada saat pada saat penerapan STEAM dan disarankan mempelajari setiap tahapan yang ada pada STEAM karena tahapan yang cukup berbeda dengan pembelajaran konvensional. Dapat menggunakan waktu yang efektif saat penerapan STEAM, karena pembelajaran tidak cukup dilakukan dalam satu pertemuan. Peneliti juga dapat mengkondisikan anak-anak saat pembelajaran berlangsung, karena pada setiap tahapannya anak akan dibebaskan untuk berpikir, memilih alat dan bahan, membuat desain, dan membuat proyek yang membuat anak sedikit tidak terkontrol bila guru kurang dapat mengkondisikan anak. Penelitian ini dapat bermanfaat dan dapat dikembangkan lagi pada penelitian selanjutnya.