

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Hasil dari penelitian Kesiapan Guru Dalam Penerapan Pembelajaran STEAM di PAUD se-kecamatan Sukasari kota Bandung kesimpulan bahwa:

1. Berdasarkan hasil data bahwa persentase kesiapan guru terhadap penerapan pembelajaran berdasarkan dari aspek yang menjadi perhatian peneliti yaitu aspek *Emotive-Ettitudinal Readiness* memiliki tingkat kesiapan 95,71% dalam kategori sangat siap, pada aspek *Cognitive Readiness* sebesar 84,29% dalam kategori sangat siap dan pada aspek *Behavioral Readiness* sebesar 87, 14% dalam kategori sangat siap. “Persentase secara keseluruhan dari ketiga aspek termasuk pada kategori sangat siap sebesar 89,04%“. Yang artinya tingkat kesiapan guru terhadap penerapan pembelajaran sebesar 89,04% atau pada kategori sangat siap.
2. Sedangkan untuk hasil data presentase kesiapan guru terhadap penerapan pembelajaran STEAM dari 6 aspek yaitu aspek *Science* memiliki tingkat kesiapan 94,29% dalam kategori sangat siap, pada aspek *Technology* sebesar 88,57% dalam kategori sangat siap, pada aspek *Engineering* sebesar 94,29% pada kategori sangat siap, pada aspek *Arts* sebesar 94,29% dalam kategori sangat siap, dan pada aspek *Mathematics* 87,14% dalam kategori sangat siap. Yang artinya kesiapan guru terhadap penerapan pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Arts Engineering, Mathematics*) sebesar 76,43% atau pada kategori sangat siap.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan simpulan diatas, maka peneliti memberikan beberapa saran terhadap hasil penelitian, antara lain:

##### **5.2.1 Guru**

Adanya inovasi pendidikan melalui pembelajaran STEAM, disarankan guru agar menambah wawasan dan juga pengetahuan dengan memperbanyak informasi tentang pembelajaran dengan pendalaman ilmu STEAM.

### **5.2.2 Lembaga**

Untuk Lembaga terkait disarankan untuk lebih menyediakan alat permainan edukatif (APE) yang membangun dan dapat dijadikan wahana pembelajaran agar berjalan secara efektif dan efisien sesuai konsep pembelajaran STEAM yang diterapkan, serta lembaga dapat memfasilitasi guru dalam mendapatkan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran STEAM.

### **5.2.3 Dinas Pendidikan Setempat**

Terkait dengan pembelajaran STEAM diharapkan selalu mengikuti atau memperbaharui dengan perubahan pendidikan melalui pembekalan atau pelatihan-pelatihan. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan keyakinan guru untuk mengajar pendidikan STEAM.

### **5.2.4 Peneliti Selanjutnya**

Diharapkan mampu mengembangkan penelitian yang sejenis terkait STEAM yang terfokus pada faktor pendukung dan penghambat bagi pembelajaran STEAM