

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian analisis penerapan pembelajaran berbasis STEAM di TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya tahun ajaran 2022/2023 yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perencanaan pembelajaran berbasis STEAM di TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya tidak jauh berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yaitu dengan penyusunan program semester (prosem), modul ajar, *weekly plan*, dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Proses penyusunan perencanaan pembelajaran masih mengintegrasikan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka yakni modul ajar. Selain dari itu untuk mempersiapkan siswa dalam memantapkan pembelajaran berbasis STEAM maka pihak sekolah mengadakan ekstrakurikuler koding robotik STEAM.
2. Pelaksanaan pembelajaran berbasis STEAM di TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya mengkombinasikan pendekatan model *project based learning* dengan pendekatan STEAM yang meliputi tahapan *reflection, research, discovery, application, dan communication*. Adapun jenis media yang digunakan berupa loose part, MoBIS, dan koding robotik.
3. Evaluasi pembelajaran berbasis STEAM di TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya mengintegrasikan penilaian yang masih menggunakan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka yaitu : catatan anekdot, foto berseri, catatan hasil karya, dan format ceklis.

5.2 Implikasi

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan analisis penerapan pembelajaran berbasis STEAM di TK Joy Kids Nasional Plus Tasikmalaya tahun ajaran 2022/2023. Beberapa implikasi yang harus diperhatikan oleh guru dalam penerapan pembelajaran berbasis STEAM diantaranya yaitu :

1. Guru harus mampu membangun pembelajaran aktif yang melibatkan banyak aktivitas langsung hingga pemecahan masalah yang efektif. Hal ini

dapat meningkatkan kemampuan keterampilan berpikir ilmiah anak dan sikap terhadap disiplin ilmu.

2. Mengeksplorasi secara aktif merupakan salah satu sarana bagi anak untuk peningkatan pengamatan berbagai indera melalui observasi, diharapkan menimbulkan tingginya rasa ingin tahu anak.
3. Guru sebagai fasilitator merupakan elemen penting untuk dalam penerapan pembelajaran STEAM. Guru dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam mengelola penerapan pembelajaran sehingga mempunyai respon yang positif terhadap implementasi pembelajaran yang direalisasikan.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti merasa bahwa penelitian ini tidak berhenti sampai disini. Dengan adanya tuntunan perubahan zaman tentu penerapan pembelajaran perlu lebih kreatif dan meningkatkan minat anak dalam berpikir kritis, pemecahan masalah, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi yang mana merupakan kompetensi pada pembelajaran pada abad 21 yang bisa diterapkan melalui pembelajaran berbasis STEAM. Berikut beberapa rekomendasi dari peneliti :

1. Bagi Guru

Peneliti merekomendasikan kepada guru dalam menghadapi tantangan pada era society 5.0 dan pembelajaran abd 21 melalui penerapan pembelajaran STEAM, guru disarankan agar meningkatkan pengetahuan, wawasan, dan pemahaman, dengan cara, mengupdate informasi terbaru dari buku, internet, artikel dan sumber literatur tentang pelaksanaan pembelajaran STEAM, berkolaborasi dengan para peneliti maupun ahli dalam bidang STEAM dan mengikuti pelatihan-pelatihan berkaitan dengan pembelajaran STEAM.

2. Bagi Lembaga

Penerapan pembelajaran STEAM pada lembaga disarankan agar guru dapat membimbing yang membangun berdasarkan kebutuhan, kemampuan dan pengetahuan anak, serta lembaga dapan memfasilitasi sarana dan prasarana yang menunjang penerapan pembelajaran STEAM

3. Bagi Dinas Pendidikan Setempat

Peneliti merekomendasikan bagi dinas pendidikan di kota Tasikmalaya dalam penerapan pembelajaran STEAM yang sudah terintegrasi kurikulum merdeka agar mewadahi pendidik dengan memberikan pembekalan, seminar, dan pelatihan-pelatihan. Hal ini agar meningkatkan kemampuan pengetahuan guru tentang penerapan STEAM dan dapat mengimplementasikan disekolah tanpa keraguan.

4. Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan keterbatasan analisis pada penelitian ini, maka akan lebih baik jika peneliti selanjutnya lebih dalam dalam proses analisis dan menggali informasi sebanyak-banyaknya terkait penerapan pembelajaran STEAM di sekolah yang sudah mengimplementasikan pembelajaran STEAM. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengambil fokus pada ragam permainan pembelajaran STEAM karena akan memperkaya khazanah ilmu pengetahuan bagi sekolah yang belum menerapkan proses pembelajaran STEAM dan memperbaiki kekurangan-kekurangan pada penelitian ini.