

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil observasi, wawancara serta dokumentasi yang telah peneliti lakukan pada Taman Kanak-kanak di Kelurahan Sei Putih Barat, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. RPPM di TK Kelurahan Sei Putih Barat belum bermuatan STEAM.

Adapun 4 TK di Kelurahan Sei Putih Barat sudah merancang RPPM sesuai komponen dan dari 4 TK ada 1 K yang sudah merancang kegiatan yang bermuatan STEAM dalam RPPM yaitu responden C. RPPH di TK Kelurahan Sei Putih Barat belum menuliskan tujuan pembelajaran bermuatan STEAM, namun kegiatan main sudah bermuatan STEAM. Adapun dari 4 TK ada 1 TK yang sudah sesuai dengan komponen yaitu responden B. Adapun dari 4 TK ada 3 TK yang sudah merancang kegiatan main yang bermuatan STEAM yaitu responden B, C, dan D.

2. Pelaksanaan pembelajaran STEAM pada Taman Kanak-kanak di Kelurahan Sei Putih Barat masih kurang. Pahaman guru masih kurang dalam menerapkan pembelajaran saat di dalam kelas. Meskipun kegiatan yang dirancang sudah berbasis STEAM, namun pada saat proses pembelajaran tidak tercapai lima unsur STEAM tersebut. Adapun dari 4 TK ada 2 TK di kategori sangat baik dan baik selebihnya berada di kategori kurang baik, kurang sekali. Adapun responden A di kategori kurang baik dengan persentase 48%, responden B dikategorikan sangat kurang sekali dengan

persentase 24%, responden C dikategorikan sangat baik dengan persentase 96%, dan responden D dikategorikan baik dengan persentase 68%.

3. Penilaian yang dilakukan oleh guru Taman Kanak-kanak di Kelurahan Sei Putih Barat belum bermuatan STEAM. Adapun dari 4 TK ada 1 TK yang sudah membuat indikator penilaian bermuatan STEAM yaitu responden B. Adapun dari 4 TK ada 3 TK yang sudah membuat indikator sesuai dengan RPPH yaitu responden A, B dan D dan responden C belum melakukan penilaian dengan menggunakan indikator-indikator berdasarkan RPPH.

5.2. Saran

Dikarenakan pembelajaran STEAM sangat penting pada abad 21 seperti saat ini, maka penulis memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Diharapkan dalam merancang RPPM dan RPPH berbasis STEAM semakin membaik. Guru perlu meningkatkan lagi pengetahuan dalam merancang RPPM dan RPPH yang sesuai dengan komponen-komponen.

Dalam menerapkan pembelajaran STEAM pada jenjang pendidikan anak usia dini diharapkan juga semakin membaik. Guru perlu meningkatkan lagi dalam menerapkan pembelajaran STEAM pada setiap hari. Pada saat pembelajaran berlangsung diharapkan guru memberikan kebebasan kepada peserta didik. Diharapkan kesesuaian guru saat mengajar di dalam kelas dengan RPPH yang telah dirancang. guru juga diharapkan lebih bekerja sama dalam menerapkan pembelajaran STEAM dalam menyediakan bahan-bahan sebelum pembelajaran berlangsung serta guru lebih kreatif dalam memilih kegiatan main.

Guru perlu meningkatkan lagi pemahaman dalam membuat instrumen penilaian yang sesuai dengan RPPH yang telah dirancang dan bermuatan STEAM.

2. Kepala Sekolah

Diharapkan Kepala Sekolah agar membuat program pembelajaran berbasis STEAM pada sekolah masing-masing di setiap hari. Kepala sekolah juga menindak lanjuti kendala-kendala yang dialami guru pada saat menerapkan pembelajaran STEAM.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian yang serupa diharapkan untuk dapat mengembangkan penelitian ini, baik sebagai penelitian pengembangan, maupun penelitian terkait dengan penerapan pembelajaran STEAM pada pendidikan anak usia dini, sehingga dapat menemukan hal-hal baru lagi yang bisa bermanfaat bagi dunia pendidikan.