BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan *Science, Technology, Engineering, Arts,* dan *Mathematics* (*STEAM*) memberikan pengaruh terhadap kemampuan *problem solving* anak usia 5–6 tahun di TK Assisi Medan. Anak yang mengikuti pembelajaran menggunakan pendekatan *STEAM* menunjukkan kemampuan *problem solving* yang lebih baik dibandingkan anak yang mengikuti pembelajaran konvensional. Pengaruh tersebut dibuktikan dari perbedaan peningkatan skor rata-rata kemampuan *problem solving* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas Eksperimen (Pendekatan STEAM): Memperoleh rata-rata skor *pretest* sebesar 21,2 dan meningkat menjadi 25,1 pada *posttest*. Selisih peningkatan rata-rata skor pada kelas eksperimen adalah sebesar 3,9 poin. Kelas Kontrol (Pembelajaran Konvensional): Memperoleh rata-rata skor *pretest* sebesar 21,2 dan meningkat menjadi 23,3 pada *posttest*. Selisih peningkatan rata-rata skor pada kelas kontrol adalah sebesar 2,1 poin.

Meskipun kedua kelas diawali dengan kondisi rata-rata kemampuan awal (*pretest*) yang setara, kelas eksperimen mengalami peningkatan skor kemampuan *problem solving* yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini juga diperkuat oleh hasil uji hipotesis *Mann–Whitney U Test* yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,011 ($p < 0{,}05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi, melakukan percobaan, dan menemukan solusi melalui pengalaman langsung mampu mendukung

perkembangan kemampuan *problem solving*. Oleh karena itu, pendekatan *STEAM* dapat dipertimbangkan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif untuk diterapkan dalam kegiatan belajar anak usia dini.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Guru disarankan mengintegrasikan pendekatan *STEAM* dalam kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengamati, bereksplorasi, mencoba berbagai alternatif penyelesaian, dan mengomunikasikan hasil kegiatan. Pembelajaran yang berpusat pada pengalaman langsung diharapkan dapat mendukung perkembangan kemampuan *problem solving* anak secara lebih optimal.

2. Bagi Sekolah

   Sekolah diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis STEAM dengan menyediakan sarana, prasarana, serta berbagai media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan eksplorasi dan pemecahan masalah anak. Selain itu, sekolah dapat memfasilitasi pelatihan bagi guru terkait penerapan pendekatan STEAM dalam pembelajaran anak usia dini.

3. Bagi Orang Tua

   Orang tua diharapkan dapat memberikan stimulasi kemampuan pemecahan masalah kepada anak di rumah melalui kegiatan sederhana yang melibatkan eksplorasi, percobaan, dan penyelesaian masalah sesuai dengan tahap perkembangan anak.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian yang serupa dengan jumlah sampel yang lebih besar, waktu perlakuan yang lebih panjang, serta mengkaji pengaruh pendekatan STEAM terhadap aspek perkembangan anak lainnya, seperti kreativitas, berpikir kritis, kemampuan kolaborasi, dan kemampuan komunikasi.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY