BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun di TK Gudiseju sebelum diberikan perlakuan pembelajaran STEAM berbasis proyek kincir angin berada pada kategori kurang dengan nilai rata-rata pretest sebesar 14,08. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa anak belum memperoleh pengalaman belajar yang mengintegrasikan kegiatan eksplorasi, penyelidikan, dan pemecahan masalah secara langsung. Pembelajaran yang berlangsung masih berfokus pada kegiatan rutin sehingga kesempatan anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir melalui pengalaman nyata masih terbatas.

Setelah diberikan perlakuan melalui pembelajaran STEAM berbasis proyek kincir angin, kemampuan pemecahan masalah anak berada pada kategori sangat baik dengan nilai rata-rata posttest sebesar 30,31. Anak menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, mampu mengikuti tahapan proyek dengan baik, serta menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengidentifikasi masalah, mencoba berbagai alternatif penyelesaian, dan menemukan solusi melalui pengalaman belajar secara langsung.

Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran STEAM berbasis proyek kincir angin di TK Gudiseju dengan nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) sebesar 0,001. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (0,001 < 0,05), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil output ranks

menunjukkan bahwa tidak terdapat anak yang mengalami penurunan skor maupun memperoleh skor yang sama antara pretest dan posttest, sedangkan seluruh anak berada pada kategori positive ranks. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh subjek penelitian mengalami perubahan kemampuan pemecahan masalah setelah mengikuti pembelajaran STEAM berbasis proyek kincir angin.

Perbedaan tersebut terlihat dari perubahan nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah anak sebelum dan sesudah perlakuan dengan selisih rata-rata sebesar 16,23. Perbedaan ini terjadi karena pembelajaran STEAM berbasis proyek kincir angin memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan eksplorasi, kolaborasi, penyelidikan, dan pemecahan masalah melalui pengalaman nyata. Melalui integrasi *unsur Science, Technology, Engineering, Art,* dan *Mathematics* dalam kegiatan proyek, anak belajar mengamati, mencoba, menguji, dan memperbaiki hasil pekerjaannya secara langsung. Dengan demikian, pembelajaran STEAM berbasis proyek kincir angin memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun di TK Gudiseju Tahun Ajaran 2025/2026.

5.2 Implikasi

1. Implikasi Teoritis

   Hasil penelitian ini memperkuat kajian bahwa pembelajaran STEAM berbasis proyek berpotensi meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini melalui kegiatan belajar yang aktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman langsung.

2. Implikasi Praktis

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru PAUD dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif. Pembelajaran STEAM berbasis proyek kincir angin dapat diterapkan sebagai alternatif strategi pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak usia 5–6 tahun.

5.3 Saran

Adapun beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Guru PAUD disarankan untuk menerapkan pembelajaran STEAM berbasis proyek sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran guna menstimulasi kemampuan pemecahan masalah anak melalui kegiatan yang aktif, kontekstual, dan berpusat pada pengalaman belajar.
2. Lembaga PAUD dapat memberikan dukungan terhadap pelaksanaan pembelajaran berbasis proyek dengan menyediakan lingkungan belajar, media, dan fasilitas yang mendukung kegiatan eksplorasi anak.
3. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan memperluas variabel penelitian, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, atau kolaborasi anak, serta menggunakan jenis proyek STEAM yang lebih beragam agar hasil penelitian lebih komprehensi