

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dilapangan, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan pendekatan STEAM terhadap kreativitas anak usia dini usia 5-6 tahun di RA AL-Kahfi Kota Medan. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis dan uji statistik *Wilcoxon* SPSS 26 dengan nilai signifikansi pada *pretest* dan *posttest* adalah 0,003 artinya lebih kecil dari $\alpha(0,05)$ maka hipotesis diterima. Penerapan pendekatan STEAM dalam kegiatan pembelajaran anak dapat melahirkan anak yang memiliki sifat penjelajah, anak mampu menciptakan dan mempraktikkan sesuatu berdasarkan imajinasi anak sendiri melalui proses mengamati, menemukan dan menyelidiki yang telah dilakukan anak untuk meningkatkan kreativitasnya. Oleh karena itu penerapan pendekatan STEAM berpengaruh signifikan terhadap kreativitas anak usia dini usia 5-6 tahun di RA Al-Kahfi Kota Medan.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran yaitu :

1. Bagi guru hendaknya dapat menerapkan pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM untuk menunjang perkembangan kreativitas anak

dan mengkreasikan pembelajaran melalui media-media pendekatan STEAM.

2. Bagi Kepala Sekolah, hendaknya penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan para guru untuk membantu meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui penerapan pendekatan STEAM dan memberikan motivasi untuk guru selalu terlibat didalamnya.
3. Bagi Peneliti selanjutnya yang ingin mengetahui lebih banyak lagi dalam mengembangkan kreativitas anak dengan pendekatan STEAM dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan masukan dan sumber referensi untuk memperbaiki kekurangan yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini. Agar nantinya dapat diperoleh hasil yang lebih baik dalam penelitian selanjutnya.