

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada uraian-uraian sebelumnya, akhirnya penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kreativitas anak Kelompok A RA Falakhiyah Desa Rendeng Kecamatan Malo Kabupaten Bojonegoro adalah kurang sebelum siklus, kemudian cukup pada siklus I dan baik pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas sebelum siklus sampai dengan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan.
2. Pelaksanaan model pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) pada kelompok A di RA Falakhiyah Desa Rendeng Kecamatan Malo Kabupaten Bojonegoro pada awalnya adalah sulit. Setelah dilakukan bimbingan secara komprehensif akhirnya pada siklus kedua pelaksanaannya dapat dilakukan secara baik dan lancar.
3. Berdasarkan hasil kreativitas anak Kelompok A RA Falakhiyah Desa Rendeng Kecamatan Malo Kabupaten Bojonegoro melalui melalui STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) mulai sebelum menggunakan siklus sampai dengan siklus I dan siklus II terus mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Berdasarkan nilai rata-rata hasil kreativitas pra siklus adalah sebesar 2,69 kemudian pada siklus I menjadi 2,85 selanjutnya mengalami peningkatan pada siklus II adalah sebesar 3,23. Sehingga terdapat peningkatan nilai kreativitas sebesar 1,6 dan 0,38. Ternyata hasil evaluasi menunjukkan

perbaikan yang cukup signifikan. Dengan demikian proses perbaikan pembelajaran yang dilakukan peneliti dapat terlaksana sesuai dengan tujuan perbaikan, sehingga hasil kreativitas dapat meningkat melalui penerapan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*).

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, akhirnya penulis dapat memberikan beberapa saran yang mungkin dapat berguna bagi pihak-pihak yang terkait. Adapun saran-saran tersebut antara lain :

1. Anak diharapkan untuk meningkatkan kreativitasnya sehingga nantinya akan dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan.
2. Guru diharapkan dapat melaksanakan model pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) dalam proses pembelajaran.
3. Mengingat pelaksanaan model pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) mampu meningkatkan kreativitas yang cukup signifikan, maka guru dan anak diharapkan untuk melaksanakan model pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) dalam kegiatan belajar mengajar.

UNUGIRI