

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Implementasi pembelajaran STEAM dengan media *Loose Parts* di RA Matlaul Islam Sukosewu Bojonegoro dalam proses pembelajaran yaitu: Guru mengajak anak mengembangkan kemampuan berpikir, memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi alat dan mainan dengan indera yang berbeda, memupuk rasa ingin tahu anak, dan mendorong anak untuk bertanya. kreativitas dikembangkan melalui pertanyaan terbuka.

Sedangkan dengan menggunakan media *Loose Parts* untuk mendukung kegiatan pembelajaran STEAM-nya, guru memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menggali potensi STEAM-nya. Mendorong anak untuk berkreasi dan inovatif. Mengajukan pertanyaan untuk memancing aktivitas anak berpendapat. Menyediakan sumber daya terkait STEAM dengan media *loose parts* seperti: Alat-alat teknologi sederhana, bahan-bahan yang dapat dikembangkan. Aktivitas dikelas menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts* dapat melatih motorik halus dan memberikan pengalaman pada anak tentang: *Science* (Sains) mengenal campuran warna, *Technology* (teknologi) mengetahui apa saja alat yang akan digunakan saat meronce bunga dan mengetahui cara menggunakan alat-alat teknologi sederhana tersebut, *Engineering* (teknik) teknik

yang dipakai anak dalam meronce bunga memasukkan bunga pada sebuah benang yang mereka pegang, *Art* (seni) membuat beberapa bentuk sayuran dengan kertas kreap, dan *Mathematic* (matematika) anak menghitung berapa jumlah sayuran yang dibuat dan mengelompokkan sesuai dengan jenisnya.

2. Faktor Penghambat dan Pendukung Pembelajaran Berbasis STEAM dengan Media *Loose Parts* di RA Matlaul Islam Sukosewu Bojonegoro.

a. Dalam pelaksanaan pembelajaran STEAM dengan media *Loose Parts* beberapa hal yang menghambat pembelajaran, diantaranya:

- Sumber Daya Manusia (SDM) masih kurang
- Pembuatan rancangan yang cukup lama,
- Kurangnya pelatihan pembelajaran STEAM dengan media *Loose Parts*.

b. Faktor pendukung terlaksananya pembelajaran STEAM dengan media *Loose Parts* adalah:

- Kegigihan dan semangat yang tinggi yang dibangun oleh RA Matlaul Islam (Guru, Kepala RA dan Staf sekolah),
- Kesadaran orang tua akan pentingnya belajar sejak dini
- Partisipasi dan komunikasi terjalin dengan baik antara guru dan orangtua.

B. Saran

Berdasarkan penelitian di lapangan, peneliti ingin memberikan saran-saran yang bermanfaat bagi institusi pendidikan, guru, orang tua dan peneliti selanjutnya, khususnya sebagai berikut:

1. Lembaga atau sekolah

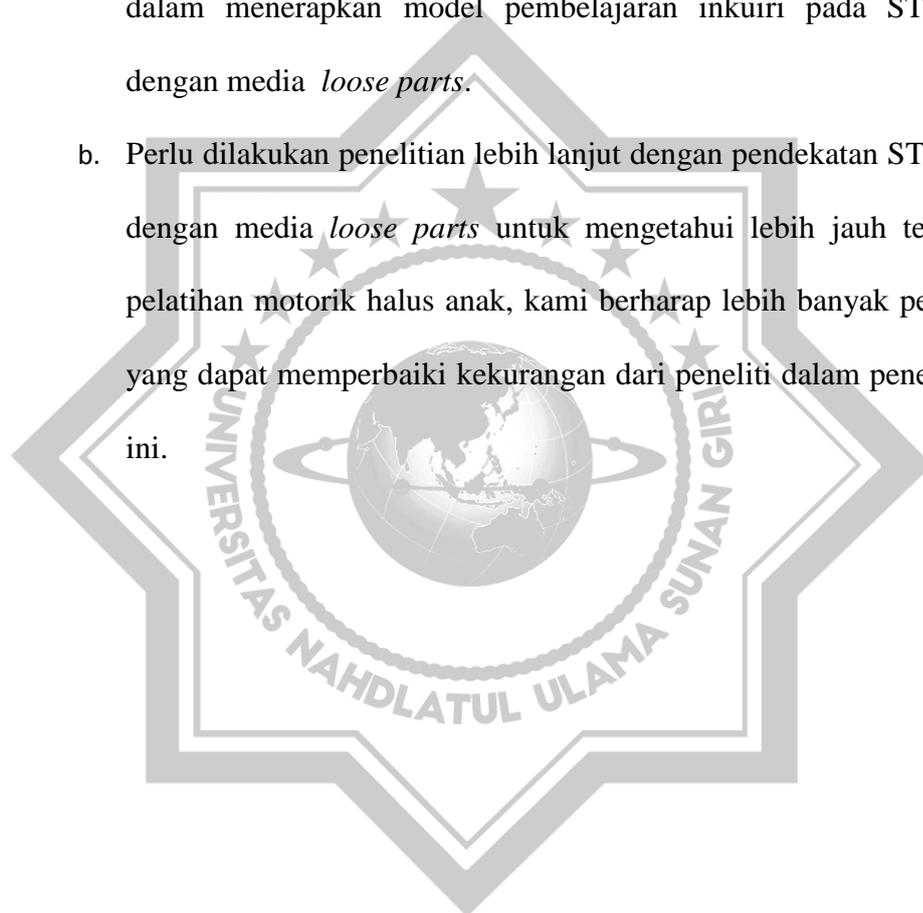
- a. Penerapan pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts* pada anak usia 5-6 tahun akan lebih baik jika lembaga sekolah menyediakan sarana dan prasarana untuk mendukung pembelajaran STEAM seperti tempat *outdoor* yang dapat digunakan pembelajaran STEAM dengan media *loose parts*.
- b. Guru PAUD harus mampu mengkaji pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak saat ini melalui pembelajaran STEAM dengan mempersiapkan segala sesuatu yang dapat mendukung perkembangan kreativitas anak dan menciptakan pembelajaran melalui pendekatan STEAM dengan media *loose parts*.

2. Guru dan OrangTua

Implementasi pembelajaran berbasis STEAM dengan media *loose parts* pada anak usia 5-6 tahun akan lebih baik jika menggunakan model pembelajaran inkuiri (*liquid, unstructured learning*), dengan menggunakan model pembelajaran ini, anak akan berpeluang lebih besar untuk memperoleh kemampuan STEAM dengan media media *loose parts*.

3. Peneliti Selanjutnya

- a. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak referensi pembelajaran STEAM dengan media *loose parts* agar hasil penelitian dapat lebih baik dan lebih lengkap khususnya dalam menerapkan model pembelajaran inkuiri pada STEAM dengan media *loose parts*.
- b. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan pendekatan STEAM dengan media *loose parts* untuk mengetahui lebih jauh tentang pelatihan motorik halus anak, kami berharap lebih banyak peneliti yang dapat memperbaiki kekurangan dari peneliti dalam penelitian ini.



UNUGIRI



UNUGIRI