BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa sebelum diterapkannya pembelajaran STEAM diperoleh dari 13 anak usia 5-6 tahun yang mendapat kriteria Belum Berkembang sebanyak 9 orang (75%) sedangkan kriteria Mulai Berkembang sebanyak 2 orang (16,66%) dan yang memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 2 orang (16,66%). Namun belum ada anak yang memperolah kriteria Berkembang Sangat Baik.

Dan setelah diterapkannya Pembelajaran STEAM Peningkatan kreativitas Siklus I yaitu anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sesuai harapan sebanyak 8 orang (61,53%), sedangkan kriteria Mulai Berkembang sebanyak 3 (23,07%). Kemudian anak yang memperoleh kriteria Belum Berkembang sebanyak 2 orang (16,66%). Pada siklus II dari 13 anak yang terdapat 11 anak yang meperoleh Berkembang Sangat Baik (84,61%), sedangkan 1 anak yang Berkembang Sesuai Harapan (7,6%), serta Mulai Berkembang sebanyak 1 anak (7,6%). Dan media yang dapat meningkatkan Kreativitas anak usia 5-6 Tahun melalui media Loosepart dari bahan Bekas yang dijadikan sebuah karya.

Berdasarkan analisis data dan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kegiatan meningkatan kreativitas anak usia 5-6 Tahun melalui pembelajaran STEAM menggunakan media loosepart dari bahan bekas yang dijadikan sebuah hasil karya, pada siklus I dan II diperoleh peningkatan. Inilah yang menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun menjadu meningkat setelah menggunakan pembelajaran STEAM dengan media loosepart dari bahan bekas dengan strategi pengembangan kreativitas Kreativitas strategi 4P atau bisa disebut strategi pengembangan kreativitas yaitu meliputi Pribadi (Person),

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN

Press (Dorongan), Proses (Process) dan Produk (Product) Di TK Syarif Ar-Rasyid.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian diatas, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Kepada Orang tua, hendaknya orang tua hendak lebih jeli dalam memperhatikan setiap perkembangan anaknya. Selalu melatih dengan permainan-permainan yang mendidik kepada anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Orang tua harus ikut serta dalam membantu kegiatan bermain anak melalui pembelajaran STEAM ini, dengan sudah diterapkankannya pembelajaran STEAM menggunakan media bahan loosepart bisa membantu orang tua untuk menningkatkan kreativitas anak dengan bahan-bahan yang ada disekitar rumah.
2. Kepada guru, guru sebaiknya meningkatkan kompetensi professional guru agar dapat merancang model pembelajaran yang menarik anak untuk mengeluarkan pendapat supaya anak lebih kreatif, dan mengetahui kreativitas anak bakat yang dimiliki anak sejak dini.
3. Kepada anak, anak harus lebih aktif dalam mengungkapkan gagasan atau ide dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan daya pikir anak dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

Bagi peneliti, bagi peneliti yang lain hendaknya selalu mengkaji permasalahan yang ada, lebih cermat dan mengupayakan mengkaji teori-teori mengenai pembelajaran STEAM ini lebih mendalam lagi dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini.