

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Proses pembelajaran anak usia dini di kampung ciganda sebelum menggunakan metode *STEAM* berbasis *LOOSE PARTS* kurang dan bahkan tidak muncul kreativitasnya.

Namun setelah menggunakan metode *STEAM* berbasis *LOOSE PARTS* kreativitas mereka muncul. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi tindakan yang menunjukkan bahwa anak telah melaksanakan seluruh aktivitas pembelajaran sesuai dengan yang diberikan oleh peneliti.

Metode *STEAM* membawa anak pada peningkatan kreativitas dalam cara berpikir. Mereka menjadi lebih mampu dalam memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi. Pembelajaran berbasis *STEAM and Loose Part* dapat mengintegrasikan seluruh aspek perkembangan anak, yakni seperti dapat mendorong dan mengembangkan kreativitas yang dimiliki anak dalam berfikir kritis, dalam penelitian ini ditunjukkan dengan cara anak bertanya kreatif, serta mampu memecahkan masalah, dapat memberi sudut pandang atau menerima perbedaan sudut pandang atau opini dari temannya.

Sedangkan kendala yang ditemukan dari metode ini adalah seorang guru harus lebih bersabar untuk mengarahkan mereka menggunakan bahan *loose part* nya juga waktu dalam proses pembelajaran akan lebih lama dari biasanya.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan bahwa dalam perkembangan zaman saat ini menuntut setiap manusia untuk selalu berbenah mengikuti perubahan dalam semua aspek kehidupan, tidak terkecuali. Perubahan zaman juga berdampak pada perkembangan dalam

bidang pendidikan. Peserta didik dan guru dituntut untuk semakin kritis, inovatif, dan kreatif.

Pembelajaran *STEAM* merupakan salah satu pembelajaran yang saat ini dinilai mampu untuk menjawab tantangan zaman. Pemanfaatan media juga dituntut untuk dapat mengembangkan daya kreativitas peserta didik. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan adalah *LOOSE PARTS*.

Adapun saran-saran untuk pendidik dan orang tua, diantaranya :

1. Saran untuk guru

Penggunaan media pembelajaran yang mudah di dapatkan dan dapat disesuaikan oleh guru, serta guru ikut aktif menjadikan suatu alternatif untuk meningkatkan kreativitas anak.

2. Saran untuk sekolah

Ada baiknya sekolah menerapkan metode pembelajaran *Steam* yang berbasis *Loose Parts*, karena bahan-bahannya mudah didapatkan sehingga anak-anak dapat meningkatkan perkembangan kreativitasnya dan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi mereka.

3. Saran untuk orang tua

Ada baiknya orang tua mendukung setiap kegiatan yang dapat meningkatkan kreativitas anak. Sehingga orang tua menyediakan alat dan bahan yang ada disekitar agar anak dapat mengeksplorasi lebih banyak dari lingkungan mereka.