

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penerapan Pembelajaran *STEAM* efektif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Kristen Rantepao. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan persentase kanak-kanak yang masuk kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dari pra-siklus sebesar 13% (3 dari 24 anak), meningkat menjadi 25% (5 dari 20 anak) di siklus I, dan mencapai 76% (16 dari 21 anak) di siklus II, sehingga melampaui indikator keberhasilan minimal 75% anak-anak masuk di kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan terjadi di ketiga aspek kognitif, yaitu belajar serta pemecahan masalah, berpikiran logis, serta berpikiran simbolis.

B. Saran

1. Bagi Guru

Hendaknya guru mengimplementasikan pembelajaran *STEAM* sebagai salah satu strategi inovatif untuk meningkatkan kecakapan anak usia dini dengan mengadaptasi langkah-langkah *STEAM* (*Ask, Image, Plan, Create & Improve, Society*) ke dalam berbagai tema pembelajaran memanfaatkan alat maupun bahan sederhana yang ada di lingkungan sekitar, serta memberikan kesempatan luas pada kanak-

kanak agar bereksplorasi serta menemukan sendiri pengetahuan melalui pengalaman langsung.

2. Bagi Sekolah

Disarankan bagi pihak sekolah agar dapat mendukung penerapan pembelajaran *STEAM* melalui penyediaan sarana maupun prasarana yang memadai serta memberikan pelatihan maupun pengembangan profesional bagi guru-guru PAUD agar pembelajaran *STEAM* dapat diterapkan secara konsisten dan berkelanjutan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh peneliti-peneliti lain sebagai titik tolak untuk menyelidiki efektivitas pembelajaran *STEAM* dalam mengembangkan kemampuan anak di bidang lain, misalnya kecakapan sosial dan emosional, kemahiran berbahasa, ataupun gerak motorik. Agar kajian semakin komprehensif, para peneliti berikutnya juga dapat mengangkat tema yang berbeda serta merancang metode penelitian yang lebih variatif, sehingga kontribusi terhadap dunia pendidikan anak usia dini menjadi lebih luas dan mendalam