

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian evaluasi penerapan berbasis STEAM dalam mengembangkan kreativitas anak yang diperoleh menunjukkan hasil yang baik dan cukup memuaskan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 77, yang berada pada kategori baik sesuai dengan interval penilaian yang telah ditentukan. Dari 4 responden yang diteliti, terdapat 1 responden 25% berkategori Sangat Baik, 2 responden 50% berkategori Baik, dan 1 responden 25% berkategori Cukup.

Pembelajaran STEAM melalui kegiatan pembuatan rakit sederhana mampu mengembangkan aspek Science, Technology, Engineering, Arts, dan Mathematics secara terpadu. Selain itu, kegiatan tersebut memberikan dampak positif terhadap kreativitas anak, yang terlihat dari kemampuan anak dalam menghasilkan ide, menciptakan karya, memecahkan masalah sederhana, serta mengembangkan imajinasi dan berpikir kreatif.

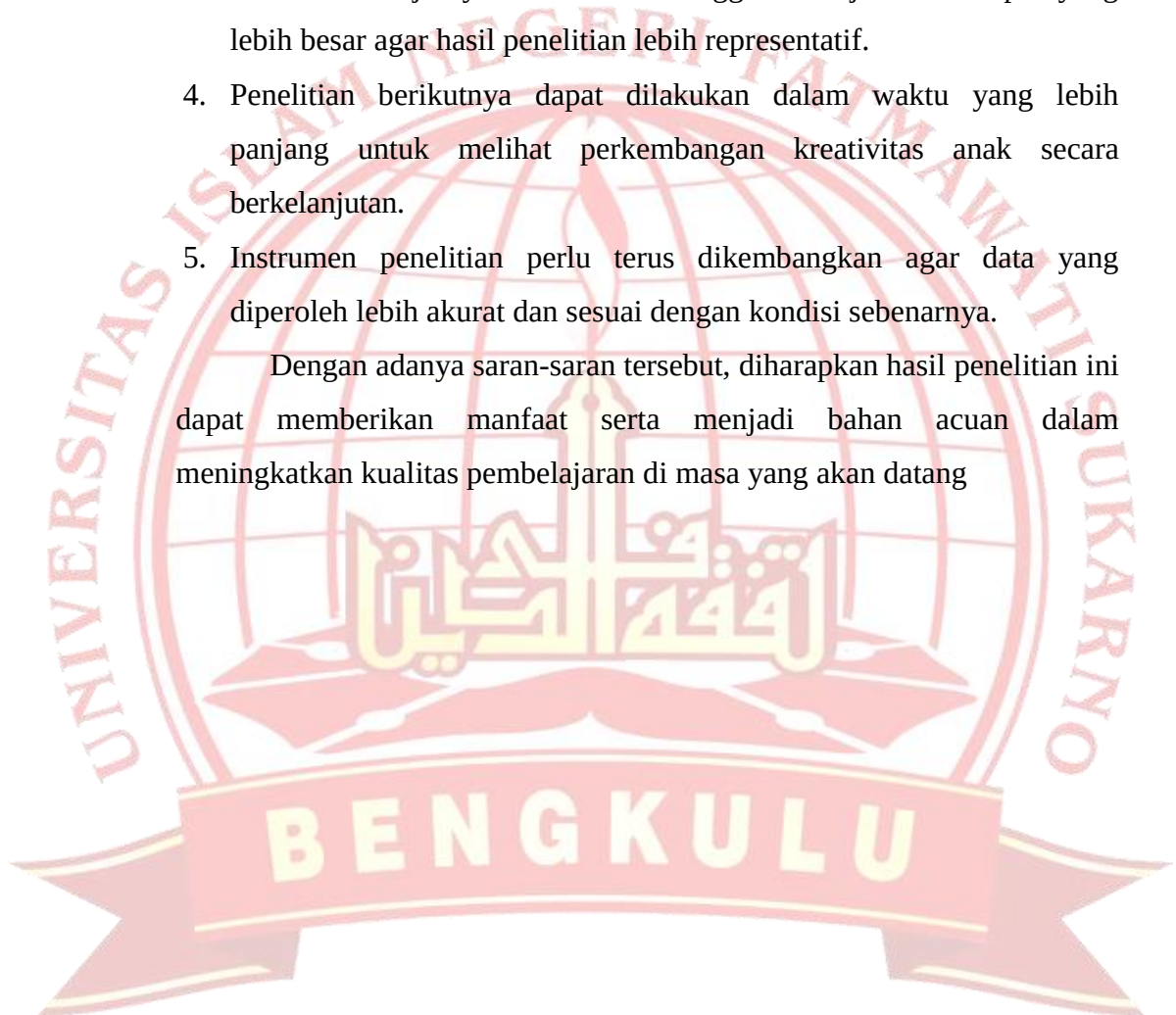
Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengetahui sejauh mana penerapan pembelajaran berbasis STEAM dalam mengembangkan kreativitas anak telah tercapai. Secara umum, tingkat pencapaian berada pada kategori Baik, meskipun masih perlu ditingkatkan agar seluruh anak dapat mencapai kategori Sangat Baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan sebagai bahan perbaikan dan pengembangan ke depan.

1. Pendidik diharapkan dapat mempertahankan dan meningkatkan kualitas pembelajaran STEAM agar hasil yang diperoleh lebih optimal dan merata.
2. Perlu adanya inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas anak.
3. Peneliti selanjutnya disarankan menggunakan jumlah sampel yang lebih besar agar hasil penelitian lebih representatif.
4. Penelitian berikutnya dapat dilakukan dalam waktu yang lebih panjang untuk melihat perkembangan kreativitas anak secara berkelanjutan.
5. Instrumen penelitian perlu terus dikembangkan agar data yang diperoleh lebih akurat dan sesuai dengan kondisi sebenarnya.

Dengan adanya saran-saran tersebut, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat serta menjadi bahan acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di masa yang akan datang



DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an. (n.d.). Surah Ali-Imran Ayat 190.
- Andayani, D. (2020). *Implementasi pembelajaran STEAM di PAUD untuk mengembangkan kreativitas anak*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2).
- Andayani, D. (2020). *Implementasi pembelajaran STEAM di PAUD untuk mengembangkan kreativitas anak*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(2).
- Arifin, Z. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Georgette Yakman. (2008). *STEAM Education*. Virginia: Virginia Tech.
- Hasanah, L. (2024). Pendekatan STEAM dalam pendidikan anak usia dini. Jurnal Agapedia.
- Hasanah, U. (2020). Evaluasi pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 7(2), 115–123.
- Isnaningrum, I. (2025). Penggunaan STEAM untuk pendidikan anak usia dini.
- Iswantiningtyas, V., & Wulansari, W. (2018). Pengembangan model penilaian pendidikan anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(2), 181–190.
- Kaniawati, E. (2023). Evaluasi media pembelajaran. Jurnal Pendidikan.
- Kelley, T. R., & Knowles, J. G. (2018). A conceptual framework for integrated STEM education. International Journal of STEM Education, 3(11).
- Lestari, S. (2021). Pembelajaran STEAM untuk meningkatkan kemampuan HOTS anak usia dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 45–53.
- Mailan, W. (2026). Pembelajaran STEAM dan perkembangan kognitif anak usia dini. Jurnal Yayasan Meisyara Insan Madani.
- Munandar, U. (2017). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEAM dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 120–128.

Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Rini, S. A. (2024). Model metode penelitian evaluasi. *Jurnal Pediaqu*.

Robbins, S. P., & Coulter, M. (2018). *Management* (14th ed.). United States of America: Pearson Education.

Sudijono, A. (2018). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sudjana, N. (2018). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sujiono, Y. N. (2018). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Susanto, A. (2019). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*.

Jakarta: Bumi

Aksara.

Suyadi, & Ulfah, M. (2021). *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Yakman, G. (2017). *STEAM Education: An Overview of Creating a Model of Integrative Education*. Virginia: STEAM Education.