

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan metode pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Kayen Pati, peneliti berkesimpulan dari hasil pembahasan yang berjudul Penerapan Media *Loose Parts* Berbasis Steam dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati akan terinci dalam uraian sebagai berikut:

Hasil analisis dari penelitian skripsi di atas dalam Penerapan Media *Loose Parts* Berbasis Steam menghasilkan kesimpulan: *pertama*, Guru menyiapkan dan menata alat main (benda *loose parts*). *Kedua*, Guru memberikan stimulus kepada anak pada proses pembelajaran bermain *loose parts*. *Ketiga*, Anak bereksplorasi, eksperimen dan sampai pada proses kreatif. *Keempat*, Guru melakukan dokumentasi terhadap hasil karya anak. *Kelima*, Guru mengajak anak beres-beres dan menyimpan *loose parts* pada tempat semula. Sedangkan analisis Penerapan Media *Loose Parts* Berbasis Steam dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini menghasilkan kesimpulan: Guru melakukan diskusi, bertanya, bercerita dan menunjukkan gambar pada anak untuk menstimulus bahasa dan menumbuhkan imajinasi anak dalam membuat bentuk burung bertelur dalam sarang, kupu-kupu, bintang laut dan restoran sate kelinci.

Faktor pendukung penerapan media *loose parts* berbasis steam dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini meliputi peran guru sebagai fasilitator yang kompeten dan terampil, lingkungan yang mendukung, permainan yang menyenangkan serta kerjasama antara guru dan orang tua. Sedangkan faktor penghambat penerapan media *loose parts* berbasis steam dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini meliputi waktu dan biaya yang minim.

Penerapan media *loose parts* berbasis steam dapat menstimulus anak, merangsang rasa ingin tahunya, menumbuhkan imajinasi, dapat memecahkan masalah sederhana dalam proses pembelajaran sehingga anak akan

melakukan sebuah proses eksplorasi, eksperimen dan menghasilkan suatu karya yang menjadikannya semakin kreatif dalam hal berpikir kritis dan logis, berkomunikasi, serta tindakan untuk bekal dikehidupan selanjutnya. Selain itu, anak akan belajar bertanggungjawab dan peduli terhadap lingkungannya.

## B. Saran-saran

Berdasarkan temuan yang diperoleh peneliti selama penelitian, saran yang peneliti sampaikan dalam rangka perbaikan Penerapan Media *Loose Parts* Berbasis Steam dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Kelompok B di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati antara lain;

- a. Bagi Guru, guru dapat menerapkan media *loose parts* berbasis steam dari lingkungan alam sekitar yang dekat dengan anak dengan menyesuaikan aspek-aspek dasar perkembangan peserta didik.
- b. Bagi Sekolah, sebaiknya sarana dan prasarana dalam menunjang pelaksanaan Media *Loose Parts* Berbasis Steam dipenuhi, sehingga dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini di Kelompok Bermain Al Azhar Rogomulyo Pati dapat berjalan maksimal.
- c. Bagi siswa, sebaiknya para siswa mengikuti bimbingan dan arahan guru, sehingga kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Loose Parts* Berbasis Steam dapat tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- d. Bagi orang tua, sebaiknya selalu mengawasi dan mendampingi anaknya saat di rumah dalam mengenali karakteristik yang digunakan dalam penerapan media *loose parts* berbasis steam, jangan hanya memberikan fasilitas pada anak tanpa adanya pengawasan dan pendampingan. Perhatian orang tua sangat dibutuhkan agar anak dapat berkembang dan meningkat kreativitasnya.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan perbandingan dan referensi untuk penelitian dan sebagai bahan pertimbangan untuk lebih memperdalam penelitian selanjutnya berkaitan dengan penerapan media *loose parts* berbasis steam. Diharapkan pada penelitian selanjutnya lebih mengembangkan dalam proses pengumpulan data dan menggunakan teknik yang

diperkirakan dapat lebih optimal dalam mendapatkan data yang diperlukan. Sehingga penelitian dapat disempurnakan sesuai bidang ilmu yang berkembang.

### C. Penutup

Dengan menyebut Asma Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, penulis panjatkan syukur kehadiran-Nya yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi ini yang merupakan tugas dan syarat yang wajib dipenuhi guna memperoleh gelar Sarjana (S1) dalam ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Agama Islam Negeri Kudus.

Tidak lupa, shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa *risalah Islam* yang penuh dengan ilmu pengetahuan, khususnya dalam membimbing menuju kehidupan yang berakhlak, sehingga dapat menjadi bekal hidup, baik di dunia dan akhirat kelak.

Sebagai penutup, penulis sadar bahwa Skripsi ini hanya bagian kecil dari luasnya samudra ilmu. Tentunya masih banyak kesalahan, kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik konstruktif dari berbagai pihak dibutuhkan untuk kesempurnaan di masa yang akan datang. Semoga Skripsi ini mendapat ridlo dari Allah SWT, dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang budiman. Amin.