

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dari pembahasan pada tiap bab di atas, tesis dengan judul “Penerapan metode STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) dalam mengembangkan kreativitas berfikir kritis dan *life skill* di RA Masyithoh Kudus” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. STEAM dijadikan dasar metode pembelajaran sehingga nilai-nilai yang ditanamkan dalam proses pembelajaran mengacu kepada perkembangan dunia teknologi secara komprehensif. Kurikulum 2013 PAUD dengan menggunakan tematik integrative dan pendekatan saintifik dapat dipadukan dengan metode pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*), karena pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan berbagai konteks dapat mendekatkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari atau tema yang dekat dengan dunia anak. Dengan adanya penerapan metode STEAM ini, anak-anak bebas berimajinasi dan berkreativitas sesuai dengan kemampuan dan perkembangannya. Dalam hal ini tematik integratif dan saintifik merupakan pendekatan utama yang harus digunakan dalam pengembangan kegiatan belajar melalui bermain terutama di lembaga RA Masyithoh.
2. STEAM merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan lima bidang ilmu pengetahuan yaitu sains (*science*), teknologi (*technology*), teknik (*engineering*), seni/keindahan (*art*), matematika (*mathematics*). Pengaplikasian pembelajaran bermuatan STEAM dalam implementasinya diintegrasikan pada bidang-bidang ilmu berdasarkan aplikasi di kehidupan keseharian anak melalui pendekatan saintifik yang memungkinkan peserta didik menjadi individu yang kreatif, inisiatif dan inovatif, sebab muatan STEAM merupakan pembelajaran dengan koneksi lintas disiplin.
3. Penerapan pembelajaran STEAM di RA Masyithoh Kudus merupakan pembelajaran untuk menyiapkan anak-anak pada masa yang akan datang, dengan menjadikannya lebih terstimulasi kreativitasnya, problem solving, dan kritisnya serta

kemampuan *life skill*, komunikasi dan kolaborasi dengan temanya jauh lebih baik. Dalam penerapan model pembelajaran STEAM terdiri dari 3 tahap yang perlu diperhatikan oleh seorang guru, 3 tahapan tersebut meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian atau evaluasi. Tahap Perencanaan adalah suatu proses kegiatan untuk merumuskan tujuan-tujuan dalam menyusun materi pembelajaran, penyiapan media pembelajaran yang menarik minat anak serta penggunaan metode apa yang dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Tahap pelaksanaan pembelajaran STEAM dibagi menjadi 3 tahapan, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Tahap Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauhmana perkembangan yang telah dicapai setelah mengikuti pembelajaran STEAM di RA Masyithoh Kudus.

B. Saran

Berdasarkan dari penelitian di lapangan maka peneliti bermaksud memberikan saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi lembaga sekolah, guru, orangtua maupun bagi peneliti selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

1. Lembaga sekolah

Penerapan pembelajaran berbasis STEAM di RA Masyithoh Kudus ini akan lebih baik jika lembaga sekolah menyediakan sarana dan prasana untuk mendukung pembelajaran STEAM seperti tempat *outdoor* yang dapat digunakan pembelajaran STEAM supaya anak lebih bebas dalam bermain dan belajar.

2. Guru dan orangtua

Penerapan pembelajaran berbasis STEAM di RA Masyithoh Kudus akan lebih baik jika dikolaborasi menggunakan model pembelajaran HOTS yaitu Pengembangan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thinking Skills (HOTS) merupakan program yang dikembangkan sebagai upaya Kemendikbud dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kualitas lulusan. HOTS menyiapkan anak usia dini memiliki ketrampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, problem solving dan membuat keputusan. Inilah yang kemudian menjadi tantangan bagaimana mengembangkan HOTS pada anak usia dini dengan

pendekatan STEAM. Dengan menggunakan model pembelajaran ini, maka anak akan mempunyai kesempatan yang lebih besar lagi dalam mendapatkan kemampuan STEAM.

3. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak lagi referensi pembelajaran STEAM agar hasil penelitian dapat lebih baik dan lebih lengkap lagi utamanya dalam mengaplikasikan model pembelajaran inkuiri di dalam STEAM. Peneliti selanjutnya diharapkan lebih mempersiapkan diri dalam proses pengambilan data dan segala sesuatunya sehingga penelitian dapat dilaksanakan dengan lebih baik.

C. Penutup

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang selalu memberikan rahmatNya kepada peneliti sampai penulisan tesis ini berjalan dengan lancar. Sholawat beserta salam panneliti curahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang telah membawa seluruh umatnya dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh dengan ilmu seperti ini, semoga kita semua mendapat syafa'atnya dan diakui sebagai umatnya di akhirat kelak nanti.

Peneliti sadar dengan sepenuhnya akan banyaknya kesalahan dan kekurangan pada penulisan ini, karena terbatasnya kemampuan peneliti. Untuk itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi sempurnanya tesis ini. Akhir kata, peneliti mengucapkan mohon maaf atas segala kesalahan dalam penelitian ini.