

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai “Pengaruh Pembelajaran STEAM Berbasis Media Ikan Bandeng untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 5–6 Tahun” di TK Dharma Wanita Klurak, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran STEAM berbasis media ikan bandeng memberikan pengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kreativitas anak setelah diberikan perlakuan melalui kegiatan pembelajaran STEAM berbasis media ikan bandeng. Pada tahap pretest, kemampuan kreativitas anak masih menunjukkan hasil yang beragam, di mana beberapa anak masih berada pada tahap mulai berkembang dalam menuangkan ide, menghasilkan karya, serta mengembangkan variasi bentuk dan gagasan. Setelah diberikan perlakuan (treatment) melalui kegiatan eksplorasi ikan bandeng, pembuatan perkedel bandeng, serta kegiatan membentuk dan mewarnai sesuai kreativitas anak, kemampuan kreativitas anak mengalami peningkatan.

Peningkatan tersebut juga diperkuat berdasarkan hasil analisis statistik menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test*. Hasil pengujian menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kreativitas anak sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran STEAM berbasis media ikan bandeng.

Pembelajaran STEAM berbasis media ikan bandeng mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena anak terlibat secara langsung dalam

proses mengamati, mencoba, menciptakan, dan menghasilkan suatu karya. Melalui kegiatan tersebut, anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan aspek kreativitas yang meliputi kemampuan menghasilkan banyak ide (*fluency*), memberikan variasi gagasan (*flexibility*), menciptakan karya yang berbeda (*originality*), serta mengembangkan detail hasil karya (*elaboration*).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran STEAM berbasis media ikan bandeng berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Dharma Wanita Klurak.

5.2 Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh pembelajaran STEAM berbasis media ikan bandeng terhadap kreativitas anak usia 5–6 tahun di TK Dharma Wanita Klurak, terdapat beberapa implikasi yang dapat dijadikan pertimbangan dalam pelaksanaan pembelajaran anak usia dini.

a. Implikasi bagi Pembelajaran Anak Usia Dini

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran STEAM berbasis media ikan bandeng dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna bagi anak. Anak memperoleh kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan mengamati, mencoba, mengolah, membentuk, menggambar, dan mengembangkan hasil karya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran kreativitas pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui kegiatan yang memberikan pengalaman langsung, bukan hanya melalui kegiatan yang berorientasi pada hasil akhir.

b. Implikasi bagi Pengembangan Kreativitas Anak

Peningkatan kemampuan kreativitas dari hasil pretest ke posttest menunjukkan bahwa anak membutuhkan kesempatan yang cukup untuk mengembangkan gagasan dan mengekspresikan dirinya. Kegiatan STEAM memberikan ruang bagi anak untuk menghasilkan lebih dari satu ide, mencoba berbagai bentuk dan warna, membuat karya yang berbeda, serta menambahkan detail pada hasil karyanya. Dengan demikian, pembelajaran kreativitas perlu memberikan kebebasan yang sesuai dengan karakteristik anak agar anak tidak hanya mengikuti contoh yang diberikan, tetapi memiliki kesempatan untuk mengembangkan gagasannya sendiri.

c. Implikasi bagi Guru

Hasil penelitian memberikan implikasi bahwa guru dapat berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi media dan menemukan pengalaman belajarnya sendiri. Pemanfaatan ikan bandeng sebagai media pembelajaran menunjukkan bahwa guru dapat mengembangkan kegiatan STEAM menggunakan bahan yang dekat dengan lingkungan anak. Guru tidak harus selalu menggunakan media yang kompleks, tetapi dapat mengembangkan media sederhana menjadi kegiatan yang melibatkan berbagai aspek pembelajaran.

d. Implikasi bagi Pemanfaatan Potensi Lokal

Penggunaan ikan bandeng dalam pembelajaran menunjukkan bahwa potensi lokal yang terdapat di lingkungan sekitar dapat memiliki nilai edukatif apabila dikembangkan sesuai dengan kebutuhan anak. Ikan bandeng

tidak hanya dipandang sebagai bahan pangan, tetapi dapat menjadi sumber pengalaman belajar yang menghubungkan anak dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini memberikan implikasi bahwa pembelajaran PAUD dapat dikembangkan secara kontekstual dengan memanfaatkan benda, bahan, dan potensi yang dekat dengan kehidupan anak.

e. Implikasi bagi Sekolah

Hasil penelitian dapat menjadi pertimbangan bagi sekolah untuk memberikan ruang kepada guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan berpusat pada anak. Sekolah dapat mendukung penggunaan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar serta mendorong guru untuk mengembangkan kegiatan STEAM yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berfokus pada pencapaian kemampuan akademik, tetapi juga memberikan perhatian terhadap kemampuan kreativitas dan proses belajar anak.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menerapkan pembelajaran berbasis STEAM dengan memanfaatkan berbagai media yang berasal dari lingkungan sekitar anak. Penggunaan media lokal seperti ikan bandeng dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik karena memberikan pengalaman nyata kepada anak serta mendukung perkembangan kreativitas melalui kegiatan eksplorasi dan penciptaan karya. Selain itu, guru diharapkan lebih memberikan

kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi secara mandiri tanpa terlalu membatasi hasil karya, sehingga anak dapat mengembangkan ide, imajinasi, dan kemampuan berpikir kreatif secara optimal.

b. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan pembelajaran inovatif berbasis STEAM dengan menyediakan fasilitas dan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Sekolah juga dapat mendorong pemanfaatan potensi lingkungan sekitar sebagai sumber belajar sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi anak.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti dapat mengembangkan berbagai kegiatan pembelajaran STEAM dengan memanfaatkan ikan bandeng maupun potensi lokal lainnya sebagai media pembelajaran yang kreatif dan kontekstual. Peneliti dapat menganalisis faktor-faktor yang mendukung keberhasilan pembelajaran STEAM berbasis potensi lokal dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan anak usia dini.

d. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap perkembangan kreativitas anak dengan menyediakan kesempatan bagi anak untuk mencoba berbagai aktivitas kreatif di rumah. Orang tua juga dapat memanfaatkan benda-benda sederhana di lingkungan sekitar sebagai media bermain dan belajar untuk membantu anak mengembangkan imajinasi serta kemampuan berpikir kreatif.