

BAB V

PENUTUP

a. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan deskripsi diatas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media *loose part* di TK Bougenvil hanya digunakan 2 kali dalam satu bulan. Dalam penggunaannya pun belum maksimal. Hal ini terlihat dari minimnya ragam bahan yang disediakan oleh guru serta masih terdapat instruksi sehingga hasil karya pada beberapa anak sama.
2. Implementasi pembelajaran STEAM pada media *loose part* di TK Bougenvil masih belum maksimal. Hal ini terlihat dari beberapa hal seperti saat proses pembelajaran, guru tidak menerapkan langkah eksplorasi dan *extend*. Selain itu, guru tidak memiliki format RPPH dan format penilaian harian.
3. Penggunaan media *loose part* memiliki dampak yang bagus bagi perkembangan anak di TK Bougenvil seperti kemandirian, keaktifan, menghargai karya teman dan berkomunikasi dengan baik. Beberapa hal ini tentunya dapat menjawab tuntutan dan tantangan pada abad 21 khususnya dalam dunia pendidikan.

b. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti memberikan beberapa saran yang mungkin berguna bagi TK Bougenvil terkait implementasi pembelajaran STEAM pada media *loose part*. Berikut saran-saran yang dapat peneliti berikan:

1. Bagi TK Bougenvil, hendaknya menerapkan pembelajaran STEAM pada media *loose part* setiap hari. Hal ini bertujuan agar maksimal dalam mengimplementasikan pembelajaran STEAM pada media *loose part*.
2. Bagi guru di TK Bougenvil, hendaknya membebaskan anak dalam menentukan bahan dan bentuk kegiatan selama mengimplementasikan pembelajaran STEAM pada media *loose part*. Selain itu, hendaknya

guru menyiapkan format RPPH dan format penilaian harian agar pelaksanaan pembelajaran terlaksana sesuai harapan.

3. Bagi peneliti, penelitian ini masih banyak kekurangan. Maka dari itu, diperlukan adanya penelitian lain yang lebih luas dibandingkan penelitian ini yang hanya sebatas pembelajaran STEAM pada media *loose part*.

