

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil observasi yang dilakukan, menunjukkan bahwa perkembangan motorik halus anak masih banyak yang belum berkembang dikarenakan pembelajaran masih berbasis LKA. Tujuan penelitian ini untuk memberikan *treatment* bagi perkembangan motorik halus anak melalui kegiatan berbasis STEAM. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan penjelasan pada bab sebelumnya, mendapatkan hasil bahwa kegiatan berbasis *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic* (STEAM) dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak. Hal tersebut tampak dari (1) hasil *pretest* rata-rata anak mendapatkan penilaian Mulai Berkembang (MB), (2) hasil *treatment* pada hari 1-3 banyak anak masih mendapatkan penilaian MB, namun pada hari-hari selanjutnya anak sudah mulai mendapatkan penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) bahkan Berkembang Sangat Baik (BSB), (3) hasil *posttest* pada kelompok eksperimen menunjukkan banyak anak sudah mendapatkan penilaian BSH bahkan BSB yang mengartikan bahwa anak mencapai tujuan perkembangan setelah diberikannya *treatment*, sedangkan pada kelompok kontrol masih banyak anak mendapatkan penilaian MB. Selain dapat menstimulus anak untuk berpikir dengan kritis, kegiatan berbasis STEAM juga dapat menstimulus motorik halus anak. Saat anak melakukan kegiatan berbasis STEAM dapat membangun rasa ingin tahu anak, sehingga membuat anak lebih aktif dan terlibat dalam berkegiatan. Dapat dilihat bahwa kegiatan berbasis STEAM dapat menciptakan

suasana belajar yang menyenangkan bagi anak dan dapat menstimulus perkembangan motorik halus anak.

Pada hasil *pretest* menunjukkan perkembangan motorik halus anak sebelum diberikannya *treatment*. Hasilnya masih banyak anak yang kurang mampu mengembangkan motorik halusya. Dapat dilihat dari hasil *pretest* yang telah dipaparkan, masih banyak anak mendapatkan penilaian MB. Tampaknya perlu diberikan stimulus bagi anak.

Pada saat pemberian *treatment*, sebagian anak tidak mendapatkan *treatment* yakni pada kelompok kontrol. Kelompok eksperimen akan diberikan *treatment* untuk melihat pengaruh dari *treatment* yang akan diberikan. Tampak pada kelompok eksperimen anak antusias dalam berkegiatan. Pada kelompok kontrol anak terlihat kurang teratak dalam berkegiatan. Hal tersebut dapat menunjukkan perbedaan antara kelompok yang diberikan *treatment* dan tidak.

Pada hasil *posttest*, tampak perbedaan antara hasil dari kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen tampak perkembangan motorik halus anak terpengaruhi, yang sebelumnya MB menjadi BSH bahkan BSB. Pada kelompok kontrol tampak masih banyak anak MB. Hal tersebut menunjukkan perbedaan antara kelompok yang diberikan *treatment* dan tidak.

Perkembangan motorik halus dapat berkembang dengan optimal bila diberikan stimulus yang tepat, salah satunya yaitu kegiatan berbasis STEAM. Perkembangan motorik halus perlu distimulus, karena merupakan salah satu aspek perkembangan yang berkaitan erat dengan kegiatan sehari-hari anak.

Perkembangan motorik halus melibatkan jari-jari tangan dalam berkegiatan dan membutuhkan koordinasi antara mata dengan tangan. Untuk itu perlunya pendidik maupun orangtua membuat kegiatan yang dapat melibatkan motorik halus anak.

Data dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kegiatan berbasis STEAM dapat mempengaruhi perkembangan motorik halus anak. Hal ini dapat dilihat dari data yang telah diolah menggunakan uji homogenitas yang menunjukkan bahwa data homogen. Setelah diketahui data homogen, dilanjutkan dengan uji T-Test satu sampel yang mendapatkan nilai signifikan (*2-tailed*) yakni 0,000. Dari data yang telah diolah dapat menjawab hipotesis penelitian yakni H_0 ditolak dan H_a diterima, karena nilai signifikan (*2-tailed*) $< 0,05$. Hasil dari data penelitian yang telah diolah menunjukkan bahwa anak dapat berkembang dengan optimal, bila diberikan stimulus yang tepat dan disesuaikan dengan tujuan perkembangan anak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan berbasis STEAM dapat membantu perkembangan motorik halus anak dengan optimal.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan dari penelitian, maka terdapat saran yang dapat diberikan kepada beberapa pihak agar dapat mendukung perkembangan motorik halus anak usia 4-5 tahun sebagai berikut:

1. Bagi pendidik

Agar pendidik dapat melibatkan kegiatan berbasis STEAM dalam pembelajaran yang dapat membantu menstimulus perkembangan motorik

halus anak, karena kegiatan STEAM merupakan salah satu kegiatan yang dapat menarik perhatian anak.

2. Bagi orangtua

Agar orangtua membantu perkembangan anak di rumah dengan memanfaatkan bahan yang ada di rumah melalui kegiatan berbasis STEAM yang dapat menarik perhatian anak.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Agar peneliti selanjutnya memiliki ide baru dalam mempengaruhi perkembangan anak dengan merancang kegiatan yang dapat menarik perhatian anak dan dapat menstimulus perkembangan anak dengan optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrea, Ng., Dkk. (2022). Integrating and navigating STEAM (inSTEAM) in early childhood education: An integrative review and inSTEAM conceptual framework. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education, Vol 18(7)*, 1-17.
- Anita Ria., Dkk. (2022). Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Anak melalui Pembelajaran Berbasis Steam dengan Menggunakan Bahan Loose Part pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B-1 di TK Salsabila. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa, Vol 3(1)*, 1-17.
- Anizal, D. R., & Hartati, S. (2022). Penerapan Pembelajaran Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art & Math). *Jurnal Ilmiah PESONA PAUD, Vol 9(1)*, 33-45.
- Aulina, C. N. (2017). *Metodologi Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Damayanti, A., & Aini, H. (2020). Meningkatkan kemampuan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Melipat Kertas Bekas. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 4(1)*, 65-77.
- Elihami., & Ekawati. (2022). Persepsi Revolusi Mental Orang Tua Terhadap Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi Nonformal, Vol 1(2)*, 16-31.
- Garalka., & Darmanah. (2019). *Metodologi Penelitian*. Lampung Selatan: CV. Hira Tech.

- Hadiyanti S.M, Dkk. (2021). Analisis Media *Loose Part* untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol 5(2), 237-245.
- Hardani., Dkk. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Jakni, S.Pd. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Karmila Wahida. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menggantung Polaris di Kelompok A TK Muslimat NU Kedungwuni Kabupaten Pekalongan. *Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, Vol 1(1), 36-49.
- Kemendikbud. (2014). *Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 4(1), 1-27.
- Mayar, F., & Sriandila, R. (2021). Pentingnya Mengembangkan Fisik Motorik Anak Sejak Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 5(3), 9769-9775.
- Mustari., Dkk. (2020). Keterampilan Menulis Anak 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol 4(1), 39-49.
- Novitasari, N. (2022). Pembelajaran STEAM Pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal Of Early Childhood Islamic Education*, Vol 6(1), 69-82.

- Nurhayati. (2020). Pengaruh Kegiatan Mewarnai Gambar terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak TK Kelompok B. *Journal of Islamic Early Childhood Education, Vol 3(2)*, 65-73.
- Nuryadi., Dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Gramasurya.
- Rahimah. (2021). The Analysis of Fine Motor Skills and Early Childhood Creativity through Weaving Activities. *Randwick International of Social Sciences (RISS) Journal, Vol 2(4)*, 583-589.
- Rifadah, M., Dkk. (2022). Pengaruh Metode STEAM Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia 4-5 Tahun di TKM NU 294 YA TAMAM. *Journal of Islamic Education for Early Childhood, Vol 4(2)*, 1-9.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sundayana, M. I., Dkk. (2020). Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Pra Sekolah 4-5 Tahun dengan Kegiatan Montase. *Jurnal Keperawatan Silampari, Vol 3(2)*, 446-455.
- Tadjuddin, N. (2015). *Desain Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandar Lampung: Aura Printing & Publishing.
- Wahyuningsih. S., Dkk. (2020). Efek Metode STEAM pada Kreatifitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 4(1)*, 305-311.

Widasari, D., Dkk. (2022). Analisis Penggunaan Steam pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, Vol 2(1), 101-106.