

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan pembahasan yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya bahwa media pembelajaran berbasis STEM terbukti efektif dan berpengaruh terhadap peningkatan aspek perkembangan kognitif anak. Hasil analisis nilai N-Gain pada penelitian ini masuk dalam kriteria tinggi yaitu $0,70 \leq g \leq 1,00$. Berdasarkan hasil dari analisis uji T untuk menjawab hipotesis penelitian, yaitu H_a diterima dan H_o ditolak dikarenakan hasil $T_{hitung} > T_{tabel}$ dengan nilai T_{hitung} yang diperoleh yaitu 3,1875 dan T_{tabel} 1,81246. Melalui hasil ini dapat diketahui bahwa anak belajar lebih cepat apabila cara belajarnya tepat. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis STEM, anak dapat melakukan kegiatan dengan cepat dan tepat.

Media pembelajaran berbasis STEM terbukti dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak karena menurut konsep utama STEM menurut Chesloff adalah rasa ingin tahu, kreativitas, kolaborasi, pemikiran kritis, dan sangat diminati hal ini berhubungan erat dengan karakteristik anak usia dini. Ketika anak melakukan kegiatan dengan media pembelajaran berbasis STEM, anak melakukan kegiatan dengan terampil dan tidak merasa bosan dan anak tertarik dalam melakukan kegiatan.

Melalui kegiatan dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis STEM, pembelajaran dapat diterima anak dengan baik dibandingkan ketika pembelajaran anak dilakukan dengan memanfaatkan LKA sebagai media pembelajaran untuk

mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak. Hal ini dikarenakan anak melakukan kegiatan belajar seraya bermain, dan tidak menggunakan kegiatan LKA atau kegiatan yang monoton, sehingga membosankan untuk anak.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan dan penelitian yang telah dilakukan, terdapat saran yang ditunjukkan kepada beberapa pihak agar dapat mengoptimalkan aspek perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi pendidik

Pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis STEM untuk mengkreasikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak sehingga anak dapat belajar sambil bermain. Dengan media pembelajaran berbasis STEM dapat membuat anak lebih tertarik melakukan kegiatan dan anak dapat belajar dengan gembira.

2. Bagi orang tua

Orang tua dapat mengkreasikan benda-benda yang ada di rumah menjadi media pembelajaran berbasis STEM untuk melakukan aktivitas sederhana di rumah untuk mengoptimalkan aspek perkembangan kognitif anak.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan inovasi dan kreativitas lebih dalam pembuatan media pembelajaran berbasis STEM dengan tema lain yang dekat dengan lingkungan anak untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Beaty, J. J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana.
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (Edisi Ketiga). Pustaka Pelajar.
- Indrijati, H. (2017). *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini Sebuah Bunga Rampai*. Kencana.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Alfabeta.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.
- Khairiyah, N. (2019). *Pendekatan Science, Technology, Engineering dan Mathematics (STEM)*. Guepedia.
- Latif, M., Zukhairina, Zubaidah, R., & Afandi, M. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi*. Prenada Media Group.
- Margorini, S., Yustika Rini, R., & Negeri Pedesaan, T. (2019). *Penerapan Pembelajaran Berbasis Sains, Teknologi, Teknik dan Matematika (STEM) Pada Anak Usia Dini: Kajian Literatur Terhadap Pandangan Abad 21. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, 2(1)*.
- Musfigon. (2015). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. PT. Prestasi Pustakaraya.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana.
- Noviani, K., & Komalasari, D. (2018). *Studi Deskriptif Perbandingan Kinerja Guru TK Dalam Penggunaan LKA dan APE Di Desa Kebonagung Kecamatan Sukodono Sidoarjo. Jurnal PAUD Teratai, 07(01)*.
- Nurjanah, N. E. (2020). *Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. Jurnal AUDI, Vol.5(No.1)*.
- Priatin, T., Mugara, R., & Sumitra, A. (2021). *Upaya Meningkatkan Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Game Teka-Teki Silang Berbasis Pembelajaran STEAM. Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif), Vol.4(No.4)*.
- Santrock, J. W. (2012). *Life-Span Development, Perkembangan Masa-Hidup* (ketigabelas jilid 1). PT Erlangga.

- Setyowati, A., Koesmadi, D. P., & Agnafia, D. N. (2021). *Peningkatan Kemampuan Problem Solving Melalui Metode STEM di KB Anggrek Kabupaten Ngawi. Jurnal Pelita PAUD, Vol.5(No.2).*
- Siantajani, Y. (2020). *Konsep dan Praktek STE(A)M di PAUD.* PT Sarang Seratus Aksara.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif.* Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* PT Indeks.
- Sundayana, R. (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan.* Alfabeta.
- Suryana, D., & Mahyudin, N. (2014). *Dasar-Dasar Pendidikan TK.* Universitas Terbuka.
- Tamah, S. M., Dewi, C. D. C. K., & Annawati, B. D. (2021). *Penerapan STEM di Taman Kanak-Kanak.* Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.