

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Penerapan pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) di PAUD Terpadu Pelita Insani Banjarbaru berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan perkembangan anak abad ke-21. Pendekatan berbasis *loose parts* memungkinkan anak untuk bereksplorasi, berpikir kreatif, dan memecahkan masalah secara mandiri. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk mengintegrasikan berbagai aspek perkembangan, seperti kognitif, sosial-emosional, dan seni, sehingga anak mendapatkan pengalaman belajar yang holistik.

Faktor pendukung keberhasilan penerapan STEAM meliputi komitmen guru dalam perencanaan pembelajaran, keterlibatan aktif orang tua, dan penggunaan metode proyek yang menstimulasi eksplorasi anak. Adapun Faktor penghambat nya adalah keterbatasan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) serta sumber daya pembelajaran menjadi tantangan yang dihadapi. Meski demikian, upaya mengoptimalkan alat sederhana yang tersedia di lingkungan sekitar mampu mengatasi sebagian hambatan tersebut. Sinergi antara guru dan orang tua dalam mendukung proses pembelajaran turut memperkuat efektivitas program ini. Secara keseluruhan, penerapan STEAM di PAUD ini memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak, terutama dalam membangun kreativitas, kemandirian, dan kemampuan berpikir kritis, serta dapat dijadikan acuan bagi lembaga lain.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah:

### **1. Bagi Sekolah**

PAUD Terpadu Pelita Insani Banjarbaru disarankan untuk terus meningkatkan dan mengembangkan sarana dan prasarana pembelajaran, khususnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK), agar mendukung penerapan STEAM secara lebih optimal juga terus mengembangkan kreativitas pembelajaran agar lebih menyenangkan dan kontekstual.

### **2. Bagi Kepala Sekolah**

Diharapkan terus memperbarui pengetahuan dan keterampilan melalui pelatihan terkait pembelajaran STEAM, sehingga dapat mengembangkan metode yang lebih inovatif dan kreatif sesuai kebutuhan anak. Serta memberikan dukungan fasilitas dan ruang kolaboratif agar pembelajaran berjalan maksimal

### **3. Bagi Orang Tua**

Orang tua disarankan untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan STEAM, baik melalui pendampingan di rumah maupun kolaborasi dengan pihak sekolah terutama saat kegiatan proyek dan eksplorasi guna mendukung perkembangan anak secara maksimal.

### **4. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian lanjutan dapat dilakukan untuk mengeksplorasi efektivitas pembelajaran STEAM di berbagai konteks PAUD lain atau dengan fokus pada pengembangan aspek tertentu, seperti sosial-emosional atau kognitif anak.

