

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang implementasi aspek seni dalam metode STEAM pada anak TK B di RA Ulumul Qur'an Al Madani Kota Banjarbaru, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

Perencanaan pengembangan aspek seni telah disusun oleh guru melalui penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang menggabungkan unsur seni kedalam kegiatan berbasis STEAM. Upaya yang dilakukan oleh guru telah menunjukan arah integrasi yang positif, walaupun dalam pelaksanaannya belum sepenuhnya mencerminkan keterpaduan kelima antar disiplin ilmu STEAM.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran aspek seni telah memberikan ruang bagi anak untuk berekspresi dan mengembangkan kreativitasnya melalui aktivitas menggambar, mewarnai, membuat kolase, serta bermain peran. Kegiatan ini menunjukan bahwa lembaga dan tenaga pendidik dalam memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Namun, integrasi kegiatan seni dengan unsur lain seperti sains, teknologi, teknik, dan matematika masih dapat ditingkatkan lagi untuk mencapai implementasi STEAM yang lebih komprehensif.

Evaluasi yang dilakukan oleh guru telah berjalan secara formatif melalui observasi dan penilaian hasil karya anak. Evaluasi ini mencakup

aspek kreativitas dan keterlibatan anak, namun belum seluruhnya menggambarkan indikator penilaian sebagaimana dalam pendekatan STEAM.

Secara umum, pelaksanaan pembelajaran menunjukkan dukungan yang kuat dari berbagai pihak, termasuk pihak lembaga, guru, lingkungan belajar yang mendukung, serta keterlibatan orang tua. Sementara itu, tantangan yang masih dihadapi seperti keterbatasan, pelatihan guru mengenai integrasi STEAM, keterbatasan alat peraga berbasis teknologi, variasi kemampuan pada anak, serta waktu pembelajaran yang terbatas untuk kegiatan eksploratif.

B. Saran

Peneliti menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi pertimbangan untuk meningkatkan kualitas implementasi aspek seni dalam metode STEAM di RA Ulumul Qur'an Al Madani. Lembaga diharapkan dapat mengadakan pelatihan rutin bagi guru yang berfokus pada cara mengintegrasikan lima elemen STEAM dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada aspek seni. Pelatihan ini sebaiknya memberikan contoh langsung dalam merancang dan melaksanakan kegiatan.

Guru dapat mulai menyusun proyek sederhana yang menghubungkan antara seni dengan unsur lainnya, seperti membuat karya dari bahan daur ulang yang melibatkan proses mengukur, mencampur wana, dan menggunakan alat sederhana. Kegiatan ini dapat melatih kreativitas serta keterampilan berpikir logis pada anak.

Dalam evaluasi, guru bisa mulai menggunakan rubrik penilaian yang tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga mencatat proses, kerja sama, dan eksplorasi anak selama kegiatan. Dengan begitu, penilaian menjadi lebih rata dan menyeluruh. Lembaga juga dapat menambah alat peraga dan media berbasis teknologi sederhana yang sesuai untuk anak usia dini, sehingga unsur teknologi dapat lebih mudah diintegrasikan kedalam kegiatan aspek seni.

Selain itu, pengaturan waktu pada pembelajaran dapat lebih fleksibel agar kegiatan berbasis proyek tidak terburu-buru dan anak bisa menyelesaikan pembelajaran dengan maksimal. Penjadwalan waktu yang mendukung dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan untuk anak. Melalui penerapan saran-saran ini, diharapkan implementasi aspek seni dalam metode STEAM di RA Ulumul Qur'an Al Madani dapat terus berkembang dan memberikan dampak positif bagi perkembangan anak secara holistik.