

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pengujian untuk menganalisis peningkatan kreativitas anak di tinjau dari aspek metode STEAM dan media loose parts dapat disimpulkan hasil sebagai berikut :

1. Metode *STEAM* berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak usia dini. Hal ini dibuktikan dari Berdasarkan Hasil dari pengujian *two way anova* menunjukkan bahwa nilai signifikan pada variabel metode sebesar 0, artinya nilai signifikan $< 0,05$ maka terdapat perbedaan kemampuan kreativitas anak berdasarkan metode. Hal ini berarti terdapat pengaruh metode *STEAM* terhadap kreativitas anak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa semakin baik metode yang digunakan dalam proses pembelajaran dalam hal ini adalah metode STEAM jika diterapkan dengan baik, maka peningkatan kreativitas anak akan meningkat.
2. Media loose parts berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas anak. Hal ini dibuktikan dari Hasil dari pengujian pada variabel media *loose parts* dengan Hasil dari pengujian *two way anova* menunjukkan bahwa nilai signifikan pada variabel media sebesar 0, artinya nilai signifikan $< 0,05$ maka terdapat perbedaan kreativitas anak berdasarkan media loose parts. Hal ini berarti terdapat pengaruh media loose parts terhadap kreativitas anak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang berfariatif (bahan alam, plastik, logam, kayu dan bambu, kaca dan kramik, benang dan kain, bahan bekas kemasan) dan inovatif maka peningkatan kreativitas anak akan meningkat.
3. Terdapat pengaruh bersama atau *joint effect* antara metode STEAM dan media loose parts terhadap peningkatan kreativitas anak. Dalam pengujian *two way anova* juga menunjukkan bahwa nilai signifikan dari interaksi antara metode dan media loose parts sebesar 0, artinya nilai signifikan $< 0,05$ maka terdapat pengaruh bersama atau *joint effect* antara metode dan media loose parts terhadap kreativitas anak”

“Hasil uji two way anova juga menunjukkan nilai *Adjusted R Square* sebesar 0.249, artinya terdapat hubungan positif antara metode *STEAM* dan media loose parts terhadap kreativitas anak. Hal ini berarti variabel independen dapat menjelaskan variasi dari variabel dependen atau mempunyai korelasi sebesar 24,9% sedangkan sisanya ($100\% - 24,9\% = 75,1\%$) dijelaskan oleh sebab-sebab yang lain diluar penelitian ini.”

B. Saran

Menindaklanjuti kesimpulan tersebut, kiranya dapat merekomendasikan saran sesuai manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Orang tua

Orang tua sebagai pengawas dalam pembelajaran, orang tua bisa memberikan masukan ke guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif sehingga dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini.

2. Bagi guru

a. Guru diharapkan mengembangkan kreativitas dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan supaya peserta didik termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

b. Untuk meningkatkan dan mengembangkan kreativitas anak, guru diharapkan untuk terus belajar karena belajar tidak mengenal usia, waktu dan tempat. Terus mengikuti arus perkembangan zaman dalam penggunaan metode dan media agar anak tidak merasa bosan dan pembelajaran terasa monoton.

c. Guru diharapkan selalu menjalin komunikasi dengan semua pihak termasuk orang tua dalam meningkatkan kreativitas anak.

3. Bagi penelitian selanjutnya

a. Sebagai bahan referensi, masukan, dan pengetahuan baru sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seiring dengan perkembangan zaman tentang kegiatan metode *STEAM*.

- b. Sebaiknya, untuk peneliti selanjutnya perlu menganalisis kembali jika hendak mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik untuk disesuaikan penggunaannya, terutama dalam alokasi waktu, karakteristik peserta didik dan materi yang ingin digunakan. Serta untuk obyeknya sebaiknya dilakukan di berbagai lembaga pendidikan, baik itu lembaga pendidikan formal maupun non formal.

