

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran STEAM memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Islam An-Nhizam Kota Jambi pada Tahun Ajaran 2024/2025. Peningkatan kreativitas anak terlihat lebih optimal setelah implementasi model pembelajaran ini. Kesimpulan tersebut diperkuat oleh hasil uji hipotesis menggunakan uji t, bahwa nilai t hitung (12,152) melebihi t tabel (2,131). Temuan ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran STEAM terbukti efektif dalam mendukung perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Islam An-Nhizam Kota Jambi.

#### **5.2 Implikasi**

Implikasi merupakan konsekuensi atau dampak langsung dari temuan suatu penelitian ilmiah. Kajian implikasi dari hasil penelitian ini bisa dikembangkan lagi berdasarkan argumen yang sejalan dengan teori-teori keilmuan atau temuan-temuan lain yang sesuai. Penelitian ini, yang membahas pengaruh model pembelajaran STEAM terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Islam An-Nhizam Kota Jambi, memiliki implikasi signifikan dalam bidang pendidikan. Penelitian yang dilakukan di lingkungan pendidikan ini menghasilkan kesimpulan yang dapat memberikan dampak pada praktik pendidikan serta menjadi dasar bagi penelitian-penelitian selanjutnya. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran STEAM dapat dijadikan sebagai model atau pendekatan pembelajaran integratif untuk mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun.

### 5.3 Saran

Saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi anak, pendekatan pembelajaran STEAM dapat menjadi sarana untuk mengasah dan meningkatkan kreativitas mereka selama mengikuti proses belajar.
2. Bagi pendidik, sumber ini dapat menjadi referensi yang berguna untuk memperkaya pemahaman dan pengetahuan mengenai metode pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak melalui pendekatan STEAM. Selain itu, informasi ini bisa dijadikan panduan bagi guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang dirancang khusus untuk merangsang kreativitas anak pada usia dini.