

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI

Bab V atau Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi dibuat berdasarkan hasil dan analisis data yang didapatkan dan sipaparkan pada bab sebelumnya. Simpulan berisikan jawaban atas rumusan masalah yang didapatkan dari temuan dan pembahasan setelah melakukan penelitian. Implikasi yang dipaparkan sesuai dengan temuan atau hasil dari penelitian yang telah dilakukan. Serta, rekomendasi dibuat sebagai masukan dan saran untuk peneliti yang akan melakukan penelitian serupa dengan menggunakan pendekatan pembelajaran dan jenis penelitian yang sama.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Darmaga 1 dengan menerapkan pendekatan pembelajaran *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* (STEAM) berbantuan media canva untuk meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar pada pembelajaran IPAS materi gempa bumi diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan pendekatan STEAM berbantuan media canva di sekolah dasar dapat diterapkan dengan baik, hal tersebut ditandai dengan adanya peningkatan aktivitas siswa pada saat menerapkan pendekatan pembelajaran STEAM berbantuan media canva pada setiap siklus yang dilakukan. Hasil observasi siswa pada siklus I mencapai 76% dan pada siklus II mendapatkan persentase sebesar 89% termasuk ke dalam kategori sangat baik/sangat aktif. Hal tersebut karena pada kegiatan pembelajaran siklus II pada tahap *Ask* siswa lebih berani mengemukakan pendapat melalui diskusi dan tanya jawab. Lalu, pada tahap *Imagine*, siswa mampu menyimak demonstrasi yang dilakukan perwakilan siswa dengan baik, sehingga dapat mencari beberapa solusi dari permasalahan terkait materi yang dipelajari. Pada tahap *Create*, kemampuan siswa dalam mengorganisir tugas dalam pembuatan proyek menjadi lebih baik. Lalu, pada tahap *Improve* di siklus II, siswa dapat mengujicoba, mengevaluasi, serta

mempersentasikan hasil pekerjaan mereka dengan lebih baik lagi dibandingkan dengan siklus I. Sehingga, proses pembelajaran telah sesuai dengan yang telah diharapkan dalam penelitian.

2. Terdapat peningkatan literasi sains siswa setelah diterapkannya pendekatan STEAM berbantuan media canva. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan pada rata-rata kelas serta ketuntasan klasikal dengan mengacu pada KKTP yang telah ditetapkan instansi. Ketuntasan klasikal yang dicapai setelah dilaksanakannya siklus II sebesar 86% sudah memenuhi syarat ketuntasan klasikal yaitu $>85\%$. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan pendekatan STEAM berbantuan media canva untuk meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar pada Pelajaran IPAS dapat meningkatkan kemampuan literasi sains siswa kelas V sekolah dasar SD Negeri Darmaga 1.

5.2 Implikasi

Dapat diketahui dari hasil penelitian yang menggunakan pendekatan *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* (STEAM) berbantuan media canva pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri Darmaga 1 dapat meningkatkan literasi sains siswa pada materi gempa bumi. Sehubungan dengan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan beberapa implikasi yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada guru dan tenaga pendidikan lainnya bahwa penerapan pendekatan *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* (STEAM) berbantuan media canva dapat meningkatkan kemampuan literasi sains siswa dalam dimensi kompetensi sains pada materi gempa bumi.
2. Penelitian yang telah dilakukan dapat mendorong siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran untuk memiliki kepekaan yang tinggi isu-isu yang terjadi di lingkungan sekitar siswa. Sehingga siswa dapat menemukan solusi dari permasalahan dan memperbaiki masalah yang ada.
3. Penelitian ini menjadi salah satu bukti kontribusi dalam pembuktian bahwa terdapat pendekatan pembelajaran yang inovatif dan selaras dengan kebutuhan

sumber daya manusia yang lebih peka terhadap permasalahan sains dengan mengeksplorasi ide, sumber, dan pemecahan masalah sendiri (terlaksananya pembelajaran *student centered*) melalui penerapan pendekatan *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* (STEAM) berbantuan media canva dalam peningkatan literasi sains.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang direkomendasikan dalam upaya peningkatan literasi sains dengan menerapkan pendekatan *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* (STEAM) berbantuan media canva pada pembelajaran IPAS kelas V materi gempa bumi, yaitu:

5.3.1 Bagi Guru

1. Sebelum menerapkan pendekatan *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics* (STEAM) berbantuan media canva untuk meningkatkan literasi sains siswa, hendaknya guru merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan mencari banyak referensi terkait pendekatan STEAM dan penggunaan canva dalam pembelajaran sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan secara optimal.
2. Selama menerapkan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM berbantuan media canva di kelas, hendaknya guru lebih cermat dan bijak dalam membuat aturan penggunaan gawai siswa, menentukan waktu, dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang dibuat sebelumnya.
3. Agar terciptanya masyarakat belajar yang harmonis, hendaknya selama proses pembelajaran berlangsung guru menumbuhkan semangat gotong royong baik antara siswa dengan siswa juga siswa dengan guru.

5.3.2 Bagi Siswa

1. Siswa hendaknya menumbuhkan rasa tanggung jawab dan gotong royong pada saat proses pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *Science,*

Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM) berbantuan media canva agar ilmu dan pengetahuan yang didapat dari proses gotong royong/ kerja sama kelompok dapat terserap secara optimal.

2. Siswa hendaknya lebih percaya diri dalam proses pembelajaran dan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Hal tersebut ditujukan agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan apa yang telah guru rencanakan serta terbentuknya pengalaman baik pada diri siswa.

5.3.4 Bagi Peneliti Lain

Peneliti sangat menyadari bahwa penelitian yang dilakukan masih memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, terdapat rekomendasi bagi peneliti lain yang akan mengkaji lebih jauh terkait permasalahan yang sama dengan penelitian yang telah dilakukan ini. Untuk itu, peneliti yang akan melakukan penelitian serupa hendaknya lebih cermat dalam mengkaji teori-teori STEAM, media canva, dan literasi sains. Selain itu, peneliti juga merekomendasikan agar calon peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait indikator “menginterpretasikan data dan fakta secara saintifik” agar dapat melengkapi kekurangan dari penelitian yang telah dilakukan guna mendapatkan hasil yang lebih maksimal. Lalu, peneliti juga merekomendasikan kepada calon peneliti lain yang akan meneliti terkait pendekatan STEAM berbantuan media canva untuk meningkatkan literasi sains agar melakukan penelitian dengan menggunakan metode penelitian eksperimen.