

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran proyek STEM-ESD terkait *good health and well being* memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas siswa. Hal ini disebabkan karena dalam pembelajaran proyek STEM-ESD, siswa diberikan kesempatan mengeksplorasi ide-ide yang dimilikinya untuk menciptakan produk teknologi sebagai solusi alternatif pemecahan masalah kesehatan di lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan produk teknologi sebagai solusi alternatif pemecahan masalah kesehatan. Walaupun produk teknologi yang dihasilkan belum sepenuhnya baru dan berasal dari ide atau pemahaman siswa itu sendiri, tetapi siswa telah berusaha melakukan modifikasi pada produk teknologi buatannya sehingga produk yang dihasilkan tetap berbeda dari produk yang sudah ada. Lebih lanjut lagi dalam membuat produk teknologi kesehatan, siswa telah memperhatikan beberapa aspek penting dalam kreativitas seperti keindahan, detail, dan gaya sehingga produk yang dihasilkan menarik, padu, dan estetik.

Selain itu, pembelajaran proyek STEM-ESD juga memberikan pengaruh positif terhadap aksi SDGs *good health and well being* pada siswa. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor aksi pada siswa kelas eksperimen setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dan ditemukannya perbedaan rata-rata yang signifikan pada skor aksi siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dilakukan pembelajaran. Peningkatan aksi siswa kelas eksperimen ini dapat terjadi karena pada pembelajaran proyek STEM-ESD yang dilakukan, siswa terlibat secara aktif dalam proses identifikasi berbagai masalah kesehatan yang ada di lingkungan sekitar tempat tinggalnya sehingga motivasi siswa untuk melakukan aksi terkait *good health and well being* menjadi lebih tinggi. Lebih lanjut lagi, produk teknologi yang dihasilkan dari pembelajaran proyek STEM-ESD ini merupakan bentuk aksi nyata siswa dalam mendukung terwujudnya tujuan pembangunan berkelanjutan nomor 3 yaitu terciptanya kehidupan yang sehat dan sejahtera.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran proyek STEM-ESD terkait *good health and well being* memiliki pengaruh positif terhadap kreativitas dan aksi berkelanjutan siswa dalam mendukung terciptanya kehidupan yang sehat dan sejahtera. Penggunaan masalah kontekstual berupa masalah kesehatan di lingkungan sekitar memberikan pemahaman mendalam kepada siswa terkait dampak dari masalah kesehatan yang ada sehingga memotivasi siswa untuk melakukan aksi pencegahan dan penanggulangan di kehidupan. Selain itu, melalui pembelajaran proyek STEM-ESD ini siswa juga diarahkan untuk menyelesaikan permasalahan dengan aksi kreatif berupa penciptaan produk teknologi kesehatan sehingga dapat mengasah kreativitas siswa. Oleh karena itu, pembelajaran proyek STEM-ESD ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para tenaga pendidik yang ingin meningkatkan kreativitas dan aksi siswa terkait keberlanjutan.

5.3 Rekomendasi

Pembelajaran proyek STEM-ESD terkait *good health and well being* sebaiknya dilakukan dalam waktu yang lebih lama, mengingat proses pembuatan produk teknologi dan pembentukan perilaku tidak bisa dilakukan dalam waktu singkat jika ingin hasilnya optimal. Selain itu, agar pengaruh pembelajaran terhadap kreativitas siswa menjadi lebih terukur sebaiknya dilakukan pengambilan data kreativitas siswa sebelum kegiatan pembelajaran. Lebih lanjut lagi dalam penelitian ini, penentuan kelompok siswa dilakukan secara acak sehingga pengaruh pengetahuan siswa terhadap kreativitas tidak terlalu terlihat. Oleh karena itu, saran untuk penelitian selanjutnya adalah pengelompokan siswa didasarkan pada pengetahuan yang dimiliki oleh siswa sehingga pengaruh pengetahuan terhadap penciptaan produk kreatif dapat diketahui.