

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Peningkatan Literasi Digital siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM ditandai dengan hasil pretest dan posttest pemahaman literasi digital siswa pada konsep struktur bumi dan mitigasi bencana. Hasil analisis rata-rata penilaian nilai pretest sebesar 80 dan hasil posttest meningkat menjadi 86. Hasil ini menunjukkan pemahaman siswa terhadap literasi digital pada konsep materi struktur bumi dan mitigasi bencana meningkat.
2. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM ditandai dengan pretest, posttest dan hasil produk maket siswa. Hasil analisis rata-rata nilai pretest siswa yaitu 55,4 dan posttest siswa rata-rata nilai yaitu 75,4. Kemudian dilakukan uji *N-Gain* untuk melihat peningkatannya, ketika dilakukan uji *N-Gain* didapat hasil *N-Gain* sebesar 0,4 dengan kategori sedang. Hasil dari maket siswa sudah menunjukkan dimana siswa dapat membuat maket yang dari kategori originalitas, siswa sudah dapat membuat maket sendiri baik itu dari bahan, bentuk dan warna yang mereka pikirkan sendiri.
3. Skala sikap siswa terhadap pendekatan *STEAM* terintegrasi *PjBL* dalam pembelajaran IPA memiliki hasil sebanyak 36% menyatakan sangat setuju bahwa mereka tertarik dengan pembelajaran yang telah mereka lalui, kemudian seban 55,7% siswa menyatakan setuju dan 8,3% siswa menyatakan tidak setuju. Kemudian dilihat dari kesuliatan mereka dalam belajar dengan pendekatan *STEAM* terintegrasi *PjBL*, sebanyak 6% siswa menyatakan sangat setuju bahwa pembelajaran tersebut sulit, kemudian sebanyak 33% menyatakan setuju dan 61% siswa menyatakan bahwa tidak setuju bahwa pembelajaran tersebut sulit untuk mereka.

4. Rata-rata aktifitas guru dan siswa dari proses pembelajaran dengan menggunakan observer untuk menilai pembelajaran yang berlangsung, aktifitas keterlaksanaan pembelajaran guru sebesar 100% dengan kategori sangat baik, kemudian untuk aktifitas siswa dalam proses pembelajaran sebesar 100% dengan kategori sangat baik

5.2 IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian maka dalam upaya meningkatkan literasi digital dan kemampuan berpikir kreatif siswa, guru perlu menerapkan pembelajaran dengan pendekatan STEAM. Selain karena siswa dapat dengan sendirinya mencari informasi untuk pengetahuan dan apa saja yang diperlukan siswa untuk menunjang pembelajarannya.

5.3 REKOMENDASI

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan mengenai pendekatan STEAM untuk meningkatkan literasi digital dan kemampuan berpikir kreatif siswa MTs Ma'arif, peneliti merasa perlu merekomendasikan beberapa hal untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran dan pengembangan penelitian kedepan.

Dalam proses pembelajaran, pendekatan STEAM perlu untuk diperbaiki prosedur pelaksanaannya, terlebih dalam hal penggunaan gadget yang masih kurang maksimal dikarenakan keterbatasan alat. Dalam pengerjaan maket, guru perlu memantau atau memonitoring siswa sehingga tugas maket yang diberikan dapat dikerjakan dengan maksimal dan dapat ditampilkan oleh siswa dengan baik

Untuk mengembangkan penelitian kedepan, peneliti perlu melakukan penelitian tindak lanjut untuk menyempurnakan penelitian ini dengan menggunakan kelas pembandingan. Selain itu instrument yang digunakan untuk memperoleh data literasi digital dan kemampuan berpikir kreatif siswa harus diperbaiki, dalam hal keterbacaan oleh siswa, rubrik yang menjadi acuan penelitian, tujuannya yaitu supaya instrument yang digunakan dapat menjangkau seluruh informasi yang diperlukan secara maksimal.