

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pendekatan STEAM berbasis nilai kearifan lokal pada pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi di SMA Kab. Karawang telah dikembangkan menggunakan metode penelitian 4-D Model yang mencakup pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Pada tahap pendefinisian, berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan menulis khususnya teks laporan hasil observasi yang baik terbukti dengan persentase yang rata-rata 70%, akan tetapi siswa masih kesulitan dalam memulai menulis. Penggunaan pendekatan pembelajaran yang terintegrasi model pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa untuk memulai menulis. Dibuktikan dengan pernyataan yang tercantum pada angket bahwa siswa lebih mudah memahami ketika menulis menggunakan pendekatan pembelajaran.
2. Pada tahap perancangan, pendekatan STEAM terintegrasi model PjBL dirancang dengan 5 tahap, yaitu *Reflection*, *Research*, *Discovery*, *Application*, *Communication* yang dipadukan dengan tahapan menulis teks laporan hasil observasi dimulai dengan menentukan objek yang akan diobservasi, mengumpulkan sejumlah fakta, pengamatan lapangan, wawancara langsung, studi pustaka, membuat kerangka penulisan dan mengembangkan kerangka, melakukan penyuntingan, melaporkan atau mempresentasikan yang berbasis nilai kearifan lokal. Pendekatan STEAM termasuk ke dalam model pemrosesan informasi dikarenakan tahapan yang dikerjakan merupakan proses memperoleh dan mengolah data, menyelesaikan masalah dengan tepat. Oleh karena itu, pendekatan STEAM dapat digunakan dalam berbagai macam bidang studi untuk memecahkan persoalan yang ada.

3. Pada tahap pengembangan, dari hasil angket guru yang dibagikan rata-rata dengan persentase rata-rata menjawab setuju 58,9%, sangat setuju 37,5% dan cukup 3,5%. Selain itu, angket respon siswa dengan persentase setuju 60%, sangat setuju 9,6%, cukup 27,6%, kurang setuju 2,5% dan tidak setuju 0,27%. Dengan pendekatan STEAM guru memberikan peluang kepada siswa untuk menunjukkan konsep, prinsip, dan teknik dari STEAM digunakan secara terintegrasi dalam pengembangan produk, proses, dan sistem yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
4. Pada tahap penyebaran, produk akhir yang telah selesai dikembangkan ini kemudian diberikan kepada 3 sekolah yaitu SMAN 1 Telagasari, SMAN 4 Karawang dan SMAN 1 Tempuran. Penilaian produk dilakukan pengajar bahasa Indonesia di tempat penyebaran dengan memperoleh umpan balik yang sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian dan simpulan yang dihasilkan terdapat sejumlah kelebihan dan kekurangan dalam pengembangan pendekatan STEAM berbasis nilai kearifan lokal. Agar produk pengembangan pendekatan ini dapat dimanfaatkan secara maksimal, perlu diajukan beberapa saran yang berkaitan dengan pendekatan pembelajaran STEAM sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Pengembangan pendekatan STEAM dikembangkan untuk mempermudah pembelajaran menulis teks laporan hasil observasi. Guru diharapkan mengikuti sintaks dari pendekatan STEAM dengan baik sehingga pendekatan pembelajaran dapat digunakan dengan tepat.

2. Bagi Siswa

Pendekatan STEAM ini dikembangkan untuk siswa SMA agar proses pembelajaran menjadi bervariasi. Siswa diharapkan dapat merasakan pengalaman belajar yang berbeda dengan menggunakan pendekatan pembelajaran baik dalam segi akademik maupun non-akademik.

3. Bagi Lembaga/ Sekolah

Pendekatan STEAM berbasis nilai kearifan lokal ini sudah diperkenalkan kepada beberapa sekolah yang ada di Kab. Karawang. Dalam penggunaan pendekatan pembelajaran, lembaga/sekolah diharapkan menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, teratur, dan rapi agar meningkatkan antusiasme dan meningkatkan konsentrasi siswa. Serta lembaga/sekolah dapat memfasilitasi kebutuhan alat dan bahan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM ini.