

## BAB V

### SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil temuan, analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa “pembelajaran matematika efektif menggunakan pendekatan STEAM pada siswa kelas V di salah satu Sekolah Dasar Islam Terpadu Kota Bekasi” ditinjau dari:

1. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan pendekatan STEAM dalam pembelajaran matematika berdasarkan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* siswa.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar pada siswa dengan pembelajaran STEAM dan siswa dengan pembelajaran konvensional dalam pembelajaran matematika. Siswa dengan pembelajaran STEAM memiliki hasil belajar yang lebih baik dari pada siswa dengan pembelajaran konvensional ditinjau dari rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*, penilaian sikap, dan penilaian keterampilan.
3. Sikap dan keterampilan pada siswa selama pembelajaran menggunakan pendekatan STEAM sedikit lebih baik dari pada siswa dengan pembelajaran konvensional.

#### 5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan serta pembahasan yang telah diuraikan di bab IV, maka implikasi dalam penelitian ini adalah dalam pemilihan sebuah pendekatan pembelajaran tentu sangat berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pendekatan pembelajaran yang bisa digunakan yaitu pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic*) dimana pembelajaran dengan pendekatan STEAM ini mengharuskan siswa lebih kritis dan kreatif, serta pembelajaran dalam pendekatan STEAM ini sejalan dengan prosedur dalam sebuah pemecahan masalah dan juga pembelajaran tematik sesuai dengan kurikulum 2013 yang menggabungkan banyak rumpun ilmu, sehingga dalam pembelajaran siswa bukan hanya mencari dan mendapatkan materi tetapi lebih jauh siswa akan memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik. Karena hasil belajar siswa

tidak dilihat melalui aspek kognitifnya saja, tetapi juga dari aspek afektif dan psikomotoriknya.

Dalam suatu pembelajaran, pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematic*) yang menggabungkan beberapa bidang ilmu akan memiliki lebih banyak informasi untuk memecahkan suatu masalah, sehingga pemecahan masalah pun akan lebih baik. Guru dikelas bertindak hanya sebagai fasilitator, motivator dan sebagai pembimbing. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika menggunakan pendekatan STEAM ini dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test*, penilaian sikap dan keterampilan menggunakan rubrik penilaian.

Hasil tersebut menjadi hasil akhir dimana didapatkan data dan kesimpulan akhir bahwa pada pembelajaran matematika hasil belajar siswa yang menggunakan pendekatan STEAM lebih baik dari pada hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional.

### **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, diajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Hendaknya pendekatan STEAM dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai suatu wadah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.
2. Bagi sekolah, pembelajaran dengan menggunakan pendekatan STEAM ini hendaknya dijadikan bahan pertimbangan agar bisa dilakukan pengembangan sebagai pendekatan pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran di sekolah terutama pembelajaran matematika.
3. Bagi guru, pembelajaran ini diharapkan menjadi masukan untuk mencari solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat dijadikan acuan untuk perbaikan proses pembelajaran di dalam kelas.