

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, dapat diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru pada saat menerapkan pendekatan *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Terdapat sebesar 87,5% aktivitas guru yang tercapai di siklus I. Pada siklus II merupakan hasil refleksi dan perbaikan pada siklus I, yaitu perbaikan pada setiap tahap pelaksanaan pembelajaran berupa aktivitas guru dalam penerapan pendekatan *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPA mengenai materi gaya gravitasi dan gaya gesek. Aktivitas guru mencapai pada siklus II mencapai 93,7% sehingga terdapat peningkatan sebanyak 6,2%.
2. Aktivitas siswa pada siklus I mencapai 80%. Kemudian pada siklus II dilakukan perbaikan dan aktivitas siswa mencapai 90%. Pada siklus II ini terdapat peningkatan sebesar 10%. Artinya aktivitas siswa dengan pendekatan *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) dalam proses pembelajaran menjadi lebih baik dari siklus sebelumnya karena terdapat peningkatan sebesar 10% pada aktivitas siswa di siklus II.
3. Pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPA mengenai materi gaya gravitasi dan gaya gesek di kelas IV dengan menerapkan pendekatan *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics*) mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat diketahui dari nilai pemahaman konsep siswa yang meningkat pada setiap siklusnya. Pada tahap pra-siklus seluruh siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada siklus I sebanyak 54,5% siswa mencapai Kriteria ketuntasan minimal dengan nilai rata rata kelas yaitu sebesar 72,7. Pada siklus II 100% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata kelas yaitu sebesar 90,4 sehingga

terdapat peningkatan antara siklus I dan siklus II sebesar 54,4% dengan peningkatan rata-rata kelas sebesar 17,7.

## 5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat dipertimbangkan. Diantaranya yaitu kepada:

### 1. Guru

Pada pembelajaran IPA, pendekatan *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) ini dapat menjadi alternative untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa terutama untuk kelas tinggi. Akan tetapi, dalam penerapan pendekatan pembelajaran tersebut guru memerlukan persiapan yang matang serta ketersediaannya untuk tetap mengawasi siswa dalam proses belajar mengajar agar siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

### 2. Peneliti Selanjutnya

Penggunaan pendekatan pembelajaran sangat penting untuk dikembangkan. Maka dari itu, peneliti menyarankan pada peneliti selanjutnya untuk mempersiapkan solusi-solusi dari kendala-kendala saat peneliti melakukan penelitian terkait penerapan pendekatan *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*). Selain itu peneliti selanjutnya dapat mengembangkan desain pembelajaran dengan penerapan pendekatan *STEAM* (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*) agar dapat memperoleh hasil yang lebih baik lagi.