

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya maka jawaban untuk rumusan masalah pertama adalah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis yang memperoleh pembelajaran PjBL-STEAM sama dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional. Sedangkan untuk jawaban rumusan masalah kedua adalah minat belajar matematika siswa yang memperoleh pembelajaran PjBL-STEAM sama dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka implikasi atau akibat yang didapatkan antara lain:

1. Memperkuat kesimpulan bahwa dalam pembelajaran PjBL-STEAM, waktu, sarana, serta pembiasaan cara pembelajaran tersebut harus sangat diperhatikan. Karena hal-hal tersebut akan menghambat dan menjadi kendala berarti bagi proses pembelajaran PjBL-STEAM.
2. Memperkuat dan menunjukkan bukti lapangan terkait kelebihan dan kekurangan PjBL yang terdapat pada bagian kajian pustaka penelitian ini. Kelebihan ketika bagaimana siswa lebih berkembang dan dapat dihargai kreatifitasnya, bagaimana mereka keluar dari zona nyaman karena awalnya mengeluh harus mengerjakan proyek tetapi siswa menjadi lebih aktif dan berhasil memecahkan masalah-masalah yang besar, meningkatkan kerja sama antar siswa, membantu siswa untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi antar siswa, memberikan siswa pengalaman belajar yang menarik dan praktik dalam mengelola proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas. Sedangkan kekurangannya seperti alat dan bahan yang harus disediakan relatif sangat banyak, siswa yang memiliki kelemahan dalam pengumpulan informasi akan mengalami kendala yang cukup berarti dan

kemungkinan sebagian siswa akan kurang aktif dalam kerja kelompok yang telah dibentuk.

3. Penulis juga ingin mengungkapkan bahwa hasil penelitian ini berimplikasi langsung pada penulis. Membuat penulis merasa senang, bersyukur, dan berkembang karena sudah melakukan penelitian pada pembelajaran yang penulis ingin lakukan. Membuka tabir, pengetahuan, dan metode baru dalam pembelajaran matematika khususnya bagi penulis yang awalnya memiliki bayangan bahwa pembelajaran matematika itu monoton di kelas. Tetapi melalui PjBL-STEAM, pembelajaran matematika bahkan berlangsung di luar kelas dan jam pelajaran secara kreatif.

5.3 Rekomendasi

Dari hasil analisis dan kesimpulan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya agar waktu penelitian mengenai PjBL-STEAM diperpanjang dan tidak hanya dalam satu materi saja.
2. Bagi pendidik yang ingin melakukan pembelajaran PjBL-STEAM untuk lebih menaruh perhatiannya pada kesiapan teknologi dan waktu, serta pembiasaan pembelajaran proyek.