

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Pada bab ini menjelaskan tentang kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan serta hubungan dan rekomendasi secara berkelanjutan untuk kedepannya.

5.1 Simpulan

Dalam bab IV telah diuraikan hasil dari temuan dan pembahasan. Berdasarkan apa yang telah diuraikan pada bab IV maka dapat disimpulkan bahwa siswa yang menerima pembelajaran dengan pendekatan STEM lebih baik dari pada siswa yang menerima pembelajaran dengan pendekatan konvensional terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Dengan demikian pendekatan STEM efektif jika digunakan dalam pembelajaran siswa sekolah dasar. Serta penerapan pendekatan STEM yang dilaksanakan di kelas eksperimen memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

Setelah mendapatkan hasil penelitian maka ditemukan kesimpulan sebagai berikut.

1. Terjadi peningkatan kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan pendekatan STEM dengan rata-rata NGain sebesar 0,3595 pada kategori sedang. Sedangkan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan pendekatan konvensional rata-rata Ngain sebesar 0,0851 pada kategori rendah. Berdasarkan kesimpulan tersebut, kemampuan berpikir kreatif siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan pendekatan STEM berbantuan *augmented reality* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan pendekatan konvensional.
2. Terdapat pengaruh antara penerapan pendekatan STEM terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar dilihat dari uji regresi linear sederhana setelah diperoleh nilai r^2 (*r square*) sebesar 0,497, hasil hitung koefisien determinasi sebesar 49,7% dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Juga berdasarkan nilai signifikansi

terhadap taraf signifikansi $\alpha < 0,05$ maka terdapat pengaruh pendekatan STEM berbantuan *augmented reality* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V. Setelah uji regresi linear sederhana didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha < 0,05$. Maka atas dasar tersebut, dapat disimpulkan terdapat pengaruh pendekatan STEM berbantuan *augmented reality* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

5.2 Implikasi

Berdasarkan hasil simpulan yang telah diuraikan di atas, maka dapat diketahui bahwa penerapan pendekatan STEM dalam pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar lebih baik daripada penerapan pendekatan konvensional dalam pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Serta dengan terdapatnya pengaruh pendekatan STEM terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Atas hasil simpulan tersebut dapat dirincikan menjadi implikasi sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Pendekatan *science technology engineering mathematics* (STEM) yang diterapkan dalam pembelajaran di kelas dapat menjadi bahan rujukan guru dalam menggunakan pendekatan pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar

2. Bagi Siswa

Pendekatan *science technology engineering mathematics* (STEM) yang diterapkan dalam pembelajaran di kelas dapat memudahkan, membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Karena dalam penerapan pendekatan ini memiliki tahapan pembelajaran yang dapat mengarahkan siswa dalam mengembangkan ide, memecahkan masalah, peka terhadap masalah, dan mengeksplor pengetahuannya yang berasal dari pengalaman siswa di kehidupan sehari-hari.

3. Bagi Lembaga Pendidikan

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *science technology engineering mathematics* (STEM) dapat efektif untuk meningkatkan kualitas belajar siswa di kelas, khususnya pembelajaran muatan IPA. Karena pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *science technology engineering mathematics* STEM berisi aktivitas siswa berkolaborasi dengan siswa lainnya sehingga mampu membangkitkan semangat siswa, menyenangkan, menjadikan siswa tertantang dalam menyelesaikan setiap aktivitas pembelajaran, meningkatkan minat siswa dalam muatan pembelajaran IPA. Dan diharapkan dapat menumbuhkembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka termuat beberapa rekomendasi mengenai penerapan pendekatan STEM sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Pendekatan *science technology engineering mathematics* (STEM) berbantuan *augmented reality* dapat dijadikan salah satu referensi pendekatan dalam kegiatan belajar di kelas khususnya dalam muatan pembelajaran IPA. Tahapan pembelajaran pendekatan STEM mudah diaplikasikan di kelas karena melibatkan kolaborasi antar siswa dan guru memiliki peran penting dalam memfasilitasi, membimbing dalam pembelajaran. Guru juga harus mengupayakan dengan membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap-tahap pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *technology engineering mathematics* STEM berpedoman pada tingkat Pendidikan dan kurikulum yang berlaku. Tidak hanya itu, pembelajaran dengan pendekatan *technology engineering mathematics* (STEM) lebih efektif jika dibuatkan kelompok belajar supaya siswa dapat berkolaborasi dengan siswa lainnya, serta akan lebih baik jika menggunakan media pembelajaran yang menunjang pembelajaran *technology engineering mathematics* (STEM) baik itu media pembelajaran konvensional maupun media pembelajaran digital.

2. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan ilmiah maupun referensi bagi peneliti lainnya. Penelitian ini yang membahas mengenai pengaruh pendekatan STEM berbantuan augmented reality terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V pada materi organ gerak manusia. Pada penelitian ini memiliki hasil peningkatan dengan dilihat dari rata-rata N-gain yaitu sebesar 0,3595 pada kategori sedang. Dan pendekatan STEM berbantuan *augmented reality* memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar sebesar 49,7 % dan faktor lain yaitu sebesar 50,3 %. Atas hasil tersebut membuka peluang bagi peneliti untuk mencari faktor lain yang mempengaruhi pengaruh pendekatan STEM berbantuan *augmented reality* terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V sekolah dasar. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas pemahaman tentang penelitian, supaya meminimalisir yang hal tidak terduga selama proses penelitian dengan cara dapat menemukan alternatif yang tepat. Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mempersiapkan penelitian dengan sistematis, terencana seperti dalam penyusunan instrumen, serta dalam pemilihan media pembelajaran yang efektif apabila digunakan dalam pendekatan *science technology engineering mathematics* (STEM). Serta lebih memperhatikan keterkaitan materi ajar dengan tahapan yang dimiliki oleh pendekatan pendekatan *science technology engineering mathematics* (STEM).