

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan penelitian yang telah dilakukan di pada kelas V di SDN 5 Prajegan Kabupaten Ponorogo mengenai “Analisis Model Pembelajaran STEAM pada Materi IPAS” didapatkan kesimpulan bahwa model pembelajaran STEAM ini sudah sangat baik digunakan hal ini berdasarkan pada hasil angket siswa dengan indikator model pembelajaran STEAM diperoleh data pada indikator menemukan masalah dan mencari solusi (*Ask*) persentase rata-ratanya yaitu (81%) artinya model pembelajaran STEAM ini mampu memberikan bantuan kepada siswa untuk menemukan masalah dan mencari solusi, indikator kedua yaitu membayangkan produk yang akan di buat (*Image*) dengan persentase rata-ratanya (81.13%) artinya pada saat guru menggunakan model STEAM ini terlihat siswa selalu membayangkan *project* yang akan dibuat, indikator ketiga perencanaan produk (*Plan*) dengan persentase rata-ratanya (88%) mengartikan dalam kegiatan pembuatan produk siswa selalu melakukan perencanaan proyek terlebih dahulu, indikator keempat yaitu membuat dan melakukan uji coba produk (*Create and Improve*) persentase rata-ratanya yaitu (75%) mengartikan siswa dapat dengan baik melakukan kegiatan uji coba produk saat melakukan pembuatan proyek. Rata-rata perhitungan angket dari empat indikator model pembelajaran STEAM diperoleh angka (82%) termasuk dalam kategori “sangat baik” artinya model pembelajaran STEAM yang

diterapkan mampu memberikan dampak positif bagi siswa dan model pembelajaran STEAM ini sangat baik penerapannya pada kelas 5 SDN 5 Prajegan

Kemudian didapatkan hasil angket yang mengacu pada berpikir kritis yaitu pada indikator menjelaskan secara sederhana (*elementary clarification*) persentasinya (91%) artinya dengan indikator ini guru dapat mengetahui bahwa model pembelajaran STEAM sangat baik dalam hal kemampuan berpikir kritis, kedua pada indikator membangun keterampilan dasar (*basic support*) persentase rata-ratanya (87%) artinya dapat memberikan dampak yang sangat kuat untuk membangun keterampilan dasar siswa, Indikator ketiga yaitu membuat kesimpulan (*inference*) dengan persentasenya rata-rata (87%) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa jika dinilai dari aspek *inference* sangat tinggi, keempat yaitu indikator melakukan pengelolaan informasi (*advance clarification*) persentase rata-rata diperoleh (84%) artinya siswa memiliki tingkatan sangat kuat dalam mencari dan pengelolaan informasi, indikator kelima yaitu mengatur strategi dan taktik (*strategy and tactic*) persentase rata-ratanya (86%) artinya menunjukkan bahwa tingkatan siswa dalam indikator mampu mengatur strategi dan taktik ini sangat kuat dengan harapan mampu memberikan kebermanfaatan pada pemecahan masalah yang kompleks di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan kelima indikator berpikir kritis ini diperoleh rata-rata (87%) termasuk dalam kategori “sangat baik”. Hal ini mengartikan bahwa

kemampuan berpikir kritis siswa mengalami perkembangan yang baik, dengan adanya model pembelajaran STEAM yang sudah diterapkan oleh guru.

## **B. Saran**

Berdasarkan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dengan adanya model pembelajaran STEAM yang diterapkan oleh guru diharapkan siswa tidak mengalami kebosanan dengan model pembelajaran yang sering membuat proyek dan waktu yang lama. Siswa sebaiknya mendukung guru untuk melaksanakan kegiatan proyek berbasis STEAM disetiap pelajarannya. Semoga dengan penerapan model pembelajaran STEAM ini dapat memberikan pengalaman menarik bagi siswa sehingga kelas tidak terlihat pasif.
2. Bagi guru, disarankan untuk lebih memaksimalkan waktu pelajaran yang ada dengan baik karena model pembelajaran STEAM ini memerlukan pembuatan proyek. Guru sebaiknya memberikan proyek dengan alat dan bahan yang ada disekitar agar tidak mengeluarkan biaya yang besar. Guru harus menjadi motivator dan fasilitator bagi siswa untuk meningkatkan kompetensi pada dirinya.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini perlu dilanjutkan karena penelitian ini hanya terbatas pada analisis model pembelajaran STEAM terhadap berpikir kritis saja. Pada penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang berbasis STEAM yang mampu meningkatkan berpikir kritis siswa baik berbentuk

konkret atau digital. Karena mengingat model pembelajaran STEAM ini sangat sesuai dengan perkembangan zaman.