

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya mengenai penerapan pembelajaran berbasis STEAM berbantuan e-modul berbentuk *interactive magazine* untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa pada materi Transformasi Geometri kelas IXA SMPN 9 Kota Jambi, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis STEAM berbantuan e-modul berbentuk *interactive magazine* yang dimodifikasi menggunakan Canva, Geogebra, dan Heyzine pada materi Transformasi Geometri di kelas IXA SMPN 9 Kota Jambi dapat meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa.

5.2 Implikasi

1. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan literasi matematis siswa SMP dalam penerapan pembelajaran berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematics*) berbantuan e-modul berbentuk *interactive magazine* pada materi Transformasi Geometri, tetapi masih banyak siswa mengalami peningkatan dalam kategori rendah. Oleh karena itu, guru dapat mempertimbangkan penerapan STEAM dengan bimbingan yang lebih intensif untuk membantu siswa lebih memahami konsep matematika secara mendalam.
2. Integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih visual dan interaktif, namun diperlukan

latihan yang lebih banyak untuk meningkatkan kemandirian siswa dalam eksplorasi konsep matematika.

5.3 Saran

1. E-modul berbentuk *interactive magazine* berbasis STEAM dapat digunakan oleh guru sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran serta sebagai bahan ajar mandiri untuk siswa kelas IX..
2. Disarankan untuk mengoptimalkan peran guru dalam membimbing siswa pada tahap eksplorasi konsep dan refleksi hasil pembelajaran agar mereka lebih terbiasa dengan pendekatan STEAM.
3. Diharapkan siswa lebih aktif dalam menggunakan e-modul dan berlatih memahami konsep secara mandiri sebelum masuk ke tahap diskusi dan refleksi.
4. Disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan penggunaan aplikasi lain agar lebih interaktif dan menarik, variasi pendekatan pengajaran atau dengan materi yang lebih luas serta mempertimbangkan metode evaluasi yang lebih untuk mengukur dampak penggunaan e-modul berbasis STEAM.