

BAB V

KESIMPULAN, SARAN & IMPLIKASI

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas Va SDN 131/IV Kota Jambi, dapat disimpulkan bahwa implementasi pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) telah dilaksanakan melalui tahapan yang sistematis, yaitu: Perencanaan pembelajaran dilakukan guru dengan menyusun perangkat ajar yang mengintegrasikan lima elemen STEAM ke dalam kegiatan berbasis proyek tematik. Perencanaan ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan berlandaskan Kurikulum Merdeka. Pelaksanaan pembelajaran menunjukkan keterpaduan antar unsur STEAM, di mana siswa terlibat aktif dalam eksplorasi, eksperimen, dan proyek kreatif yang menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif. Evaluasi pembelajaran dilaksanakan secara holistik dengan menilai proses dan hasil karya siswa. Penilaian dilakukan menggunakan asesmen formatif dan sumatif yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Kendala dalam implementasi pendekatan STEAM mencakup keterbatasan sarana dan prasarana, serta alokasi waktu yang terbatas. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui kreativitas guru dalam merancang alternatif media dan strategi pembelajaran.

5.2 Implikasi

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan STEAM memberikan dampak positif terhadap keterlibatan, kreativitas, pemahaman konsep, serta sikap dan karakter siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan pendekatan STEAM memiliki implikasi penting terhadap peningkatan kualitas pendidikan di

tingkat sekolah dasar, khususnya dalam mendukung pembelajaran yang kontekstual, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.

1. Guru

Guru perlu terus mengembangkan kompetensi dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis STEAM agar tercipta kegiatan belajar yang menyenangkan, bermakna, dan mampu mengembangkan keterampilan abad ke-21 siswa. Pendekatan ini juga mendorong guru untuk menjadi fasilitator yang kreatif, inovatif, dan reflektif dalam menghadapi dinamika kelas.

2. Siswa

Pendekatan STEAM mendorong siswa menjadi pembelajar aktif yang terlibat secara langsung dalam proses eksplorasi, berpikir kritis, berkreasi, serta berkolaborasi. Hal ini mendukung pengembangan karakter, rasa ingin tahu, dan sikap tanggung jawab siswa terhadap tugas belajar.

3. Sekolah

Sekolah perlu mendukung penerapan pendekatan STEAM dengan menyediakan kebijakan dan lingkungan belajar yang fleksibel serta kolaboratif. Selain itu, dukungan dalam bentuk pelatihan guru, pengelolaan waktu, dan penyediaan sarana belajar akan sangat berpengaruh dalam keberlanjutan program ini.

5.3 Saran

Berdasarkan temuan dan kesimpulan penelitian, berikut beberapa saran yang dapat diberikan:

1. Guru

Disarankan agar guru terus meningkatkan kemampuan dalam menerapkan pendekatan STEAM melalui pelatihan, komunitas belajar, maupun kolaborasi antarguru. Guru juga diharapkan mampu menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan kondisi dan kebutuhan siswa serta memanfaatkan sumber daya yang ada secara kreatif

2. Sekolah

Sekolah hendaknya mendukung inovasi pembelajaran berbasis STEAM dengan memberikan ruang waktu yang cukup, fasilitas yang memadai, serta mendorong kerja sama antara guru, siswa, dan orang tua. Sekolah juga dapat membentuk tim pengembang STEAM agar implementasinya berjalan lebih sistematis dan berkelanjutan.

3. Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan pembelajaran STEAM sebagai peluang untuk mengembangkan rasa ingin tahu, keterampilan problem solving, dan kemampuan bekerja dalam tim. Siswa juga perlu diarahkan untuk terbiasa melakukan refleksi atas pengalaman belajarnya.

4. Peneliti Selanjutnya

Disarankan agar penelitian lebih lanjut dilakukan dengan cakupan yang lebih luas dan menggunakan pendekatan kuantitatif atau campuran agar diperoleh data yang lebih variatif dan mendalam tentang efektivitas pendekatan STEAM dalam berbagai konteks pembelajaran.