

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran STEAM (*sains, technology, engineering, art, and mathematics*) bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. Dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dan hasil belajar Matematika siswa kelas IV C dengan menggunakan model STEAM (*sains, technology, engineering, art, and mathematics*) di SDN 01 Ulak Karang Selatan Padang.

Pada hasil belajar Matematika siswa rata-rata persentase siswa yang tuntas pada tes hasil belajar pada siklus I yaitu 33,3% dan pada siklus II yaitu 95,8%. Peningkatan hasil belajar Matematika siswa adalah sebesar 62,5%. Rata-rata nilai siswa pada tes hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 74% meningkat pada siklus II yaitu 87,3%. Adanya peningkatan nilai tes hasil belajar siswa yaitu 13%..

B. Saran

Saran yang dapat peneliti berikan adalah :

1. Bagi siswa, diharapkan semua siswa dapat meningkatkan kemandirian dalam proses pembelajaran, karena sangat menunjang terhadap hasil belajar yang akan di peroleh oleh siswa.
2. Guru dapat menggunakan model pembelajaran STEAM pada materi lain dan mata pelajaran lain dalam pembelajaran karena cukup efektif dalam

membantu siswa belajar mandiri sehingga mampu meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa.

3. Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian lanjutan terkait pembelajaran dengan model pembelajaran STEAM agar dapat mempersiapkan instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran yang lebih baik sehingga kemandirian dan hasil belajar siswa dapat meningkat melebihi penelitian yang telah dilakukan.



DAFTAR RUJUKAN

- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal buana pengabdian*, 1(1), 66-72.
- Arikunto, S. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Arsy, I., & Syamsulrizal, S. (2021). Pengaruh Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) Terhadap Kreativitas Peserta Didik. *Biolearning Journal*, 8(1), 24-26.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fitriana, F., & Bakhtiar, F. A. (2017). Karakteristik Siswa Kelas IV SD. *Diunduh dari https://www.academia.edu/38039401/KARAKTERISTIK_SISWA_KELAS_IV_SD_pada_11*.
- Hasanah, A., Zaqiah, Q. Y., & Heryati, Y. (2021). Model pembelajaran STEAM untuk meningkatkan keterampilan abad 21.
- Hidayah, R. N., Sulasmono, B. S., & Widyanti, E. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share dengan Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Kelas IV SD. *JTAM / Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(1), 34.
- Jeranah Jeranah, Meilida Eka Sari, Nur Hasanah, Haerudin Haerudin, Ahmad Lutfi, Sari Susanti, Asdar Asdar · 2023. *Model-Model Inovatif Pembelajaran Matematika*. N.p., Get Press Indonesia, 2023.
- Karso, H., & Pd, M. M. (2014). *Pembelajaran Matematika di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mutia (2021). *Karakter Anak Usia SD*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nasrah, Rifqah Humairah Amir, Rr. Yuliana Purwanti (2021). *Efektivitas Model Pembelajaran STEAM (science, technology, engineering, art, and mathematics) pada siswa kelas IV SD*. *Jurnal kajian Pendidikan Dasar*. Volume 6 Nomor 1 Januari 2021.
- Nia Agustin, Annisa Ianna R, Hartanti Yusrini S, Gandhini Anugrah, Tazkiya Rahmatika, Rani Asifaul R. 2023. *Media Digital Untuk Pembelajaran*. Cahya Gani.
- Niyarci, N. (2022). Perkembangan Pendidikan Abad 21 Berdasarkan Teori Ki Hajar Dewantara. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 2(1), 46-55.
- Nurwulan (2020). Pengenalan Metode Pembelajaran STEAM kepada Para Siswa Tingkat Sekolah dasar kelas 1 sampai 3. Vol 1. No.3 Agustus 2020.
- Octavia, A.S. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Parwati, N.P., Suryawan. I. P. P., & Apsari. R. A. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Rahmawati, A. (2022). Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 1-8.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya memahami karakteristik siswa sekolah dasar di SDN Cikokol 2. *As-sabiqun*, 2(1), 7-17.
- Sholehah, S. H., Handayani, D. E., & Prasetyo, S. A. (2018). *Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sd Negeri Karangroto 04 Semarang*. *Mimbar Ilmu*, 23(3), 237-244.
- Suardi. M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish

- Sudirman (2023). Kurikulum dan Pengembangan Pembelajaran: Dalam Perspektif Pragmatis. N.p., Penerbit P4I, 2023.
- Susanto. (2016). *Teori Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia.
- Sutianah. C. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Pasuruan: Qiara Media.
- Suyanti, S., Sari, M. K., & Rulviana, V. (2021). Media Powtoon untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(2), 322-328.
- Takdirmin, T., & Mahmud, R. S. (2023). Menguak Tantangan Matematika : Memahami Kesalahan Siswa dari Perspektif gaya Kognitif *Field Independent*. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 116-125.
- Widyastuti (2022). Merdeka Belajar dan Implementasinya: Merdeka Guru Siswa, Merdeka DosenMahasiswa, Semua Bahagia. (2022). Ukraina: Elex Media Komputindo.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan media video berbasis powtoon pada mata pelajaran IPA di kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(2), 269-279.
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Zubaidah, S. (2019, September). STEAM (science, technology, engineering, arts, and mathematics): Pembelajaran untuk memberdayakan keterampilan abad ke-21. In *Seminar Nasional Matematika Dan Sains, September* (pp. 1-18).

