BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas V SDN 1 Awirarangan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan menggunakkan Model Pembelajaran yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan keterampilan berpikir kreatif siswa antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics* (STEAM) di kelas eksperimen dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe STAD di kelas kontrol.
2. Terdapat peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics* (STEAM) di kelas eksperimen dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe STAD di kelas kontrol.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics* (STEAM) terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa (Studi Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran IPAS Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN 1 Awirarangan).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, saran peneliti antara lain sebagai berikut:

1) Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah disarankan untuk mendorong penerapan model pembelajaran STEAM di lingkungan sekolah sebagai strategi untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Penerapan model pembelajaran STEAM dapat difasilitasi melalui kebijakan akademik yang mendukung tersedianya sarana dan prasarana pembelajaran, sumber belajar yang bervariasi, serta pelatihan guru mengenai penerapan pembelajaran berbasis proyek, eksperimen, dan pemecahan masalah yang kontekstual. Selain

itu, kepala sekolah perlu memberikan ruang inovasi bagi guru dalam memilih model pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan keterampilan siswa dalam menghasilkan karya atau solusi terhadap permasalahan nyata melalui penerapan model pembelajaran STEAM.

2) Bagi Guru

Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran STEAM secara konsisten dalam proses pembelajaran guna meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa. Guru perlu merancang pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif mengeksplorasi, berdiskusi, memecahkan masalah, dan mengekspresikan kreativitas sesuai kemampuan masing-masing. Selain itu, guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

3) Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian mengenai penerapan model pembelajaran STEAM pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda guna mengetahui efektivitas model STEAM dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa secara lebih luas.