

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Merujuk pada hasil penelitian, diperoleh produk *e-booklet* berbasis STEAM yang valid, praktis, dan efektif. Berikut adalah penjabaran simpulan penelitian:

- a. Perangkat pembelajaran berupa *e-booklet* berbasis STEAM memenuhi kriteria validitas produk dari seluruh ahli atau validator. Kevalidan *e-booklet* berbasis STEAM yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh rata-rata 86,3% dengan katagori sangat layak, ahli media memperoleh rata-rata 83,3% dengan katagori sangat layak, dan ahli bahasa dengan perolehan 91% katagori sangat layak. Dengan demikian, produk sangat layak untuk digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran IPA materi sistem pernapasan manusia.
- b. *E-booklet* berbasis STEAM memenuhi kriteria praktikalitas. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji praktikalitas uji kepraktisan pada guru kelas V-a memperoleh 93,4% dengan katagori sangat praktis dan guru kelas V-b memperoleh hasil 94,7% dengan katagori sangat praktis. Dan uji praktikalitas dilakukan kepada siswa dengan perolehan 19 dari 26 siswa menyatakan *e-booklet* berbasis STEAM sangat praktis digunakan, dan 7 dari 26 siswa menyatakan *e-booklet* praktis digunakan.

terhadap produk pengembangan yang menunjukkan produk praktis digunakan.

- c. Berdasarkan hasil penelitian, *e-booklet* berbasis STEAM yang dikembangkan telah memenuhi kriteria efektivitas produk. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar setelah diberikan *treatment* berupa penggunaan *e-booklet* berbasis STEAM berbasis STEAM pada kelas eksperimen memperoleh rata-rata post tes 78,27 dan berpikir kritis memperoleh rata-rata 80,19. Hasil statistik dengan uji t (2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,000 Mengacu pada dasar pengambilan keputusan berarti $0,000 < 0,05$ atau H_0 ditolak dan H_1 diterima. *e-booklet* berbasis STEAM memberi pengaruh terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis, hal tersebut dibuktikan dari hasil uji hipotesis dengan keputusan H_1 diterima dan H_0 ditolak.

5.2. Implikasi

Penelitian dan pengembangan *e-booklet* berbasis STEAM untuk meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis telah terlaksana. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun implikasi dari pengembangan *e-booklet* berbasis STEAM ini adalah:

- a. Bagi Peneliti

Dengan adanya tugas akhir berupa penelitian pengembangan yang dijadikan karya ilmiah berbentuk tesis, membantu peneliti mengembangkan idenya dalam memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan pendidikan. Selain itu, peneliti memiliki pengetahuan tentang analisis data penelitian dan mendapat pengalaman langsung terjun ke lapangan untuk mengamati subjek penelitian dan mengambil data.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dan menjadikan *e-booklet* berbasis STEAM sebagai sumber belajar tambahan atau suplemen yang mendukung kegiatan belajar mengajar khususnya materi sistem pernapasan manusia. Selain itu, dengan adanya *e-booklet* berbasis STEAM siswa dapat belajar kapanpun dan dimanapun dengan memanfaatkan *smartphone* yang terintegrasi dengan video pembelajaran sehingga konsep dari materi dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa yang melaksanakan pembelajaran secara mandiri.

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi guru untuk terus mengembangkan karyanya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Hasil penelitian berupa *e-booklet* berbasis STEAM yang di dalamnya terdapat soal-soal hasil belajar dapat digunakan oleh guru untuk mengukur kemampuan berpikir kritis materi sistem pernapasan siswa kelas V.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dan rujukan bagi pihak sekolah untuk menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran yang inovatif dan kreatif sesuai dengan kebutuhan belajar siswa Sekolah Dasar.

5.3.Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Para guru kelas V disarankan untuk menggunakan *e-booklet* berbasis STEAM sebagai sumber belajar tambahan di dalam kelas.sistem pernapasan manusia.

2. Peneliti selanjutnya dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai rujukan untuk melakukan penelitian sejenis atau melanjutkan penelitian ini dengan memperhatikan hal-hal yang esensial. Misalnya peneliti selanjutnya meneliti *e-booklet* berbasis STEAM untuk materi sistem pencernaan dan peredaran darah, meneliti kemampuan guru dalam mengimplementasikan pendekatan STEAM, atau melakukan penyebaran produk pengembangan.
3. Hasil analisis kemampuan hasil belajar dan berpikir kritis siswa pada indikator menyatakan sistem pernapasan manusia siap untuk disebarkan. Temuan ini dapat menjadi acuan bagi peneliti untuk meneliti penyebab dan solusi atas permasalahan pada sekolah lain.

