

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus di kelas IV SDN 08 Sintang Tahun Pelajaran 2025/2026 mengenai penerapan model pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics*) berbasis nilai sosial pada pembelajaran IPAS, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan dan Pelaksanaan Model Pembelajaran STEAM Berbasis Nilai Sosial

Penerapan model pembelajaran STEAM berbasis nilai sosial pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 08 Sintang telah terlaksana dengan baik sesuai dengan sintaks pembelajaran yang direncanakan. Pelaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap siklus yang ditunjukkan melalui hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa. Aktivitas guru pada Siklus I mencapai 79% pada Pertemuan 1 dengan kategori Baik dan 84% pada Pertemuan 2 dengan kategori Sangat Baik. Pada Siklus II, aktivitas guru meningkat menjadi 89% pada Pertemuan 1 dan 95% pada Pertemuan 2, keduanya dengan kategori Sangat Baik. Sementara itu, aktivitas siswa pada Siklus I mencapai 64% pada Pertemuan 1 dengan kategori Cukup Aktif dan 70% pada Pertemuan 2 dengan kategori Aktif. Pada Siklus II, aktivitas siswa meningkat menjadi 83% pada Pertemuan 1 dan 87% pada Pertemuan 2, keduanya dengan kategori Sangat Aktif. Hasil

tersebut menunjukkan bahwa penerapan model STEAM berbasis nilai sosial dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran, keterlibatan siswa, kerja sama, dan kemandirian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis proyek.

2. Peningkatan Pemahaman Konsep IPAS dan Karakter Peduli Lingkungan

Penerapan model pembelajaran STEAM berbasis nilai sosial mampu meningkatkan pemahaman konsep IPAS sekaligus mengembangkan karakter peduli lingkungan siswa kelas IV SDN 08 Sintang.

a. Peningkatan Pemahaman Konsep IPAS

Peningkatan pemahaman konsep IPAS ditunjukkan oleh meningkatnya hasil belajar siswa pada setiap tahap penelitian. Ketuntasan belajar secara klasikal meningkat dari 29,63% pada kondisi awal menjadi 51,85% pada Siklus I, kemudian meningkat menjadi 88,88% pada Siklus II. Nilai rata-rata kelas juga meningkat dari 65,74 pada kondisi awal menjadi 74,44 pada Siklus I, kemudian meningkat menjadi 90,37 pada Siklus II. Dengan demikian, ketuntasan klasikal pada Siklus II telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 75% siswa mencapai KKTP.

b. Peningkatan Karakter Peduli Lingkungan

Penerapan model pembelajaran STEAM berbasis nilai sosial juga mampu meningkatkan karakter peduli lingkungan siswa kelas IV SDN 08 Sintang. Rata-rata capaian karakter peduli lingkungan meningkat dari

30,56% pada kondisi awal dengan kategori Kurang, menjadi 63% pada Siklus I dengan kategori Mulai Berkembang (MB), kemudian meningkat menjadi 85% pada Siklus II dengan kategori Membudaya (M). Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa semakin mampu menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan melalui kegiatan observasi, kerja kelompok, proyek, dan pembiasaan perilaku peduli lingkungan selama proses pembelajaran.

3. Respon Siswa Terhadap Penerapan Model STEAM Berbasis Nilai Sosial

Penerapan model pembelajaran STEAM berbasis nilai sosial memperoleh respon yang semakin baik dari siswa kelas IV SDN 08 Sintang. Berdasarkan hasil angket respon siswa, rata-rata respon klasikal meningkat dari 72% pada Siklus I dengan kategori Positif menjadi 90% pada Siklus II dengan kategori Sangat Positif. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa semakin tertarik mengikuti pembelajaran, lebih mudah memahami materi, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta memiliki keinginan untuk mengikuti pembelajaran menggunakan model STEAM berbasis nilai sosial. Dengan demikian, model pembelajaran STEAM berbasis nilai sosial mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa (Mu'minah & Suryaningsih, 2020: 70).

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan implikasi secara teoretis maupun praktis terhadap pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat bahwa pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa dapat membantu siswa membangun pemahaman melalui kegiatan mengamati, menyelidiki, berdiskusi, merancang, menguji, dan merefleksikan hasil pembelajaran. Penerapan model pembelajaran STEAM berbasis nilai sosial memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai sosial dalam menyelesaikan permasalahan nyata yang terdapat di lingkungan sekitar.

Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran STEAM berbasis nilai sosial dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Pembelajaran berbasis proyek yang dikaitkan dengan permasalahan lingkungan nyata dapat meningkatkan aktivitas siswa, pemahaman konsep, karakter peduli lingkungan, dan respon positif siswa terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang kontekstual, menyediakan kegiatan proyek yang sesuai dengan karakteristik siswa, mengelola waktu secara efektif, serta memberikan pendampingan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Selain itu, penelitian ini memberikan implikasi bahwa pembentukan karakter peduli lingkungan lebih optimal apabila diintegrasikan secara langsung dalam proses pembelajaran. Kegiatan observasi lingkungan, kerja sama kelompok, perancangan proyek, pengujian produk, dan refleksi memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan nilai tanggung

jawab, kerja sama, disiplin, dan kepedulian terhadap lingkungan dalam pengalaman belajar yang nyata.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1. Bagi Guru Kelas IV Sekolah Dasar

Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran STEAM berbasis nilai sosial sebagai salah satu alternatif pembelajaran inovatif, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Dalam pelaksanaannya, guru perlu merancang proyek yang sesuai dengan materi dan kondisi lingkungan sekitar, mengelola waktu pembelajaran secara efektif, memberikan scaffolding kepada siswa sesuai kebutuhan, serta memastikan pembagian tugas dalam kelompok dilakukan secara adil agar seluruh siswa dapat berpartisipasi secara aktif.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap penerapan model pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran berbasis proyek, memfasilitasi pelatihan atau kegiatan pengembangan profesional guru, serta mendorong guru untuk mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan kompetensi abad ke-21 dan penguatan karakter siswa.

3. Bagi Peneliti Lain

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian mengenai model pembelajaran STEAM berbasis nilai sosial pada materi, jenjang kelas, atau mata pelajaran yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengombinasikan model STEAM dengan media pembelajaran berbasis teknologi digital atau mengkaji dampak jangka panjang penerapan model tersebut terhadap kemampuan berpikir kritis, kreativitas, maupun karakter siswa.

4. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat mempertahankan kebiasaan belajar aktif, kemampuan bekerja sama, berpikir kritis, serta sikap peduli terhadap lingkungan yang telah berkembang selama mengikuti pembelajaran menggunakan model STEAM berbasis nilai sosial. Pengalaman belajar tersebut diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Aditya, R. (2025). Peran guru dalam meningkatkan karakter siswa melalui pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi*, 1(2), 82–92.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 009/H/KR/2022 tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Khoiriya, R. M., Oktariato, M. L., & Palupi Rohmiati, D. (2023). Penerapan pendekatan STEAM dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan literasi sains siswa kelas IV SD Anak Saleh Malang. *JTIEE*, 7(2), 142–147.
- Kusmiati, E. E., Widartiningsih, Fauziati, E., & Muhibbin. (2024). Perkembangan kognitif Jean Piaget dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 32–37. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i1.4471>
- Lickona, T. (2025). *Mendidik untuk membentuk karakter*. Bumi Aksara.
- Magdalena, I. (2023). *Metodologi penelitian tindakan kelas*. CV. Jejak.
- Manap, A., Amma, T., Mardiaty, Marwiji, M. H., Rais, R., Rusadi, A., Ayyup, A. M., Lisanudin Ramdlani, M., Junaidi Mahyuddin, M., & Siregar, N. (2022). *Pendidikan karakter & moral: Membangun generasi berbudi pekerti luhur*. PT. Literasi Nusantara.

- Marzuki. (2021). *Pendidikan karakter Islam*. Amzah.
- Masriana, Anggraini Silalahi, T., Fadillah Siregar, R., Rahman, A., Adela, S., Suci Ramadani, K., & Yusnaldi, E. (2023). Pendidikan karakter melalui pembelajaran IPS di SD/MI. *Jurnal ISSN*, 7(3), 26901–26905.
- Mu'minah, I. H., & Suryaningsih, Y. (2020). Implementasi STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Bio Educatio*, 5(1), 65–73.
- Mulyasa. (2023). *Implementasi kurikulum merdeka*. Bumi Aksara.
- Muntamah, Roshayanti, F., & Hayat, M. S. (2023). Potensi penerapan pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) pada pembelajaran proyek IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di SMK. *Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 4(1), 77–83. <https://doi.org/10.51874/jips.v4i1.79>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151–172.
- Nirmalasari, P., Jumadi, & Ekayanti, A. (2021). Penerapan model pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Math) untuk penguatan literasi-numerasi siswa. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1(2), 89–96.
- Nuragnia, B., Nadiroh, & Usman, H. (2021). Pembelajaran STEAM di sekolah dasar: Implementasi dan tantangan. *Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 187–197.
- Nurhayati, Apriyanto, Ahsan, J., & Hidayah, N. (2024). *Metodologi penelitian kualitatif*. Pustaka Ilmu.
- Samatowa, U. (2021). *Pembelajaran IPA di sekolah dasar*. Indeks.

- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan karakter pada pembelajaran daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8–19.
- Sari, A. R., Husnawati, A. H., Suryono, J., Marzuki, & Mulyapradana, A. (2025). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. PT. Global Aksara Pers.
- Susanti, N. K. E., Asrin, & Khair, B. N. (2021). Analisis Tingkat Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SDN Gugus V Kecamatan Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 686–690.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.317>
- WidyaTika, D., & Riandika, L. N. (2022). Analisis muatan pendidikan karakter dalam buku teks pelajaran IPA sekolah dasar pada kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Kependidikan*, 7(1), 38–44.