

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilaksanakan dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajar dengan pendekatan pembelajaran STEAM berbantuan media *Wordwall* dapat melampaui KKTP dengan hasil uji ketuntasan individual nilai  $sig. = 0,023$  pada  $\alpha = 5\%$ , yang menunjukkan hasil rata-rata kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajar menggunakan pendekatan STEAM berbantuan media *Wordwall* mencapai 68 dan hasil uji ketuntasan klasikal dengan metode uji Z dengan taraf signifikan 5% diperoleh nilai  $sig.$  sebesar 0,000. Sehingga  $sig. < 0,05$  yaitu  $0,000 < 0,05$ , yang menunjukkan presentase siswa yang mencapai KKTP secara klasikal telah mencapai 75%.
2. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajar dengan menggunakan pendekatan pembelajaran STEAM berbantuan media *Wordwall* lebih baik dibandingkan dengan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang diajar dengan pendekatan pembelajaran konvensional siswa kelas IV SD Negeri se-Desa Jatisawit Tahun Pelajaran 2020/2021 dengan hasil uji *independent sample t test* diperoleh nilai  $sig.$  sebesar 0,033 sehingga  $sig. < 0,05$ , yaitu  $0,033 > 0,05$ , yang menunjukkan kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajar dengan pendekatan

pembelajaran STEAM berbantuan media *Wordwall* lebih baik dibandingkan dengan kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajar dengan pendekatan pembelajaran konvensional.

## **B. Saran**

### 1. Untuk Siswa Sekolah Dasar

Siswa Sekolah Dasar (SD) sebaiknya mampu meningkatkan kemampuannya dalam memecahkan permasalahan. Terutama kemampuan pemecahan masalah matematika. Hal ini sangat penting karena kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan yang digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

### 2. Untuk Guru SD Negeri se-Desa Jatisawit

Guru SD Negeri se-Desa Jatisawit sebaiknya lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran. Terutama berkaitan dengan penggunaan pendekatan dan media pembelajaran. Penggunaan kedua komponen tersebut sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar yang nantinya diperoleh, sehingga guru harus mampu menggunakan pendekatan dan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Salah satunya pendekatan pembelajaran STEAM berbantuan media *Wordwall* yang dapat diterapkan pada pembelajaran matematika khususnya untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

### 3. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini hanya bertujuan untuk membandingkan antara pendekatan pembelajaran STEAM berbantuan media *Wordwall* dan pendekatan pembelajaran konvensional dilihat dari kemampuan pemecahan masalah. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya sebaiknya mampu memperdalam kajian penelitian ini atau mengkaji pendekatan dan media pembelajaran lain sebagai upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang ada saat ini.