

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil data penelitian yang sudah diperoleh dan uji analisis data yang telah dilaksanakan sehingga dapat disimpulkan bahwa:

1. Langkah-langkah model pembelajaran STEAM berbasis PjBL (*Project Based Learning*) yang terdapat pada RPP sudah terlaksana dengan baik oleh guru. Siswa juga telah mengikuti pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran STEAM berbasis PjBL (*Project Based Learning*) yang ditunjukkan dengan pembuatan proyek berupa alat musik tradisional dari bahan sederhana. Proyek alat musik tradisional dari bahan sederhana yang dibuat oleh peserta didik yaitu alat musik pukul yang diwakili oleh “Alat Musik Kendang”, alat musik petik yang diwakili oleh “Alat Musik Ukulele”, dan alat musik gesek yang diwakili oleh “Alat Musik Rebab”. Peran seorang guru ketika kegiatan proses pembelajaran berlangsung mempunyai peran yang sangat penting. Terdapat sedikit kendala ketika proses pembelajaran yaitu peserta didik sedikit bingung ketika proses pembuatan proyek alat musik tradisional dikarenakan peserta didik baru pertama kali diterapkan sebuah model pembelajaran STEAM berbasis PjBL, dimana siswa diikut sertakan secara aktif dalam proses pembelajaran.
2. Terdapat peningkatan yang signifikan antara pembelajaran STEAM berbasis PjBL (*Project Based Learning*) terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik terlebih dalam materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi. Peningkatan pembelajaran STEAM berbasis PjBL (proyek alat musik tradisional) mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi Getaran, Gelombang, dan Bunyi yang dibuktikan dengan nilai *Uji Paired Sample T-Test* sebesar $0,000 < 0,05$, yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. Dimana jika H_a diterima maka dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan keterampilan berpikir

kreatif pada peserta didik melalui pembuatan alat musik tradisional dengan pembelajaran STEAM berbasis PJBL.

B. Saran

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pembuatan duplikasi alat musik tradisional Jawa Tengah dalam pembelajaran STEAM terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada materi getaran, gelombang, dan bunyi. Adapun saran yang dapat disampaikan oleh peneliti diantaranya:

1. Bagi guru
Guru dapat melakukan evaluasi terhadap model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran pada setiap bulan sekali. pembelajaran STEAM berbasis PJBL dapat dijadikan sebagai salah satu model pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran.
2. Bagi sekolah
Sekolah diharapkan dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat diperoleh secara maksimal dan kreatifitas siswa dapat berkembang secara optimal.
3. Bagi peneliti selanjutnya
Bagi peneliti yang ingin menerapkan model pembelajaran STEAM berbasis PJBL (*Project Based Learning*) lebih baik dapat disesuaikan terlebih dahulu dengan permasalahan, karakteristik, dan kebutuhan dari siswa yang akan dijadikan sebagai responden pada penelitian yang ada dalam lembaga pendidikan.