

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan Hasil Penelitian dan Pembahasan tentang penerapan model STEAM (*Science, Teknologi, Engineering, Arts and Mathematics*) berbantuan E-Poster untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi sistem imun dapat disimpulkan

1. Aktivitas siswa pada kelas eksperimen pada pertemuan ketiga memperoleh hasil yang lebih tinggi dibandingkan pada pertemuan pertama. Tahapan yang tertinggi pada pertemuan pertama adalah *Society*, pertemuan kedua adalah *Observation, New Idea* dan *Society*, sedangkan pada pertemuan ketiga adalah *Observation*. Dengan demikian aktivitas siswa dan kegiatan selama pembelajaran pada kelas eksperimen berjalan dengan jauh lebih baik.
2. Peningkatan kreativitas siswa dengan menggunakan model STEAM berbantuan E-Poster lebih baik dari kelas yang tidak menggunakan model STEAM berbantuan E-Poster. Pada kelas eksperimen dapat diketahui rata-rata N-gain sebesar 0,6 sedangkan rata-rata hasil N-gain pada kelas kontrol sebesar 0,39 hal ini menunjukkan terdapat perbedaan peningkatan kreativitas siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model STEAM berbantuan E-Poster dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan model STEAM berbantuan E-Poster. Kemudian hasil dari penjabaran per indikator kreativitas bahwa peningkatan perindikator kreativitas siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. hal ini dibuktikan dengan hasil grafik proses yang naik lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.
3. Siswa memberikan respon yang sangat kuat terhadap pembelajaran biologi dengan menggunakan model STEAM berbantuan E-Poster, hal ini menunjukkan proses pembelajaran mendapat respon yang sangat positif.

B. Saran

1. Guru diharapkan dapat memanfaatkan model pembelajaran STEAM berbantuan E-Poster sebagai alternatif dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak, seperti sistem imun. Model ini tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan kolaboratif selama proses pembelajaran.
2. Pihak sekolah disarankan untuk mendukung penerapan model-model pembelajaran inovatif seperti STEAM dengan menyediakan fasilitas teknologi yang memadai, seperti perangkat komputer, akses internet, dan pelatihan bagi guru dalam penggunaan media digital seperti E-Poster.
3. Siswa diharapkan dapat lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis proyek dan terbuka dalam mengeksplorasi ide-ide kreatif.
4. Penelitian ini masih terbatas pada satu materi dan tingkat kelas tertentu. Oleh karena itu, disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk menerapkan model STEAM berbantuan E-Poster pada materi lain dan jenjang yang berbeda, serta mempertimbangkan aspek lain seperti literasi digital atau keterampilan komunikasi siswa.