

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada BAB III dan IV dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan pembelajaran STEAM berbasis HOTS di RA Roudlotul Huda Baleturi Adalah

1. Peneliti memberikan pertanyaan pemantik pada siswa
2. Peneliti menayangkan video
3. Kemudian mereka melihat video tersebut
4. Kemudian peneliti menanyakan apa saja yang mereka lihat.
5. Selanjutnya peneliti memberi pertanyaan-pertanyaan berbasis HOTS untuk mengetahui seberapa fokus mereka dalam melihat video.serta sebagai stimulasi problem solving
6. Lalu peneliti memberi apresiasi pada siswa yang mampu menjawab pertanyaan.

Hasil pembelajaran STEAM Berbasis HOTS Dapat meningkatkan Kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 Tahun di RA Roudlotul Huda Baleturi.Dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa usia 5-6 tahun di RA Roudlotul Huda masih rendah sebelum diterapkannya model pembelajaran STEAM berbasis HOTS yaitu dari 12 orang anak, 2 orang anak masih dikategorikan belum berkembang (16%), 9 orang anak dikategorikan baru mulai

berkembang (76%) dan 1 orang anak di kategorikan berkembang sesuai harapan(8%). Belum ada anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik.

2. Hasil belajar siswa RA Roudlotul Huda setelah diterapkannya pembelajaran STEAM berbasis HOTS yaitu pada Pos Test I (siklus I) dari 12 siswa, siswa yang berkembang sesuai harapan berjumlah 7 orang atau dengan persentase 58% dan 5 siswa yang mulai berkembang 42%. dengan nilai rata-rata kelas 9,25. Selanjutnya pada Pos Test II (siklus II) dari 12 siswa, siswa yang tuntas berkembang sangat baik 10 anak atau dengan persentase 83% dan siswa yang berkembang sesuai harapan 2 anak atau dengan persentase 17%. Dengan nilai rata-rata kelas 12, Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa semakin meningkat
3. Respon Siswa setelah menggunakan pembelajaran STEAM berbasis HOTS, anak sudah mampu mencari tahu masalah yang ada didalamnya, anak sudah aktif bertanya dan menanggapi pertanyaan anak. Anak berani mencoba sesuatu yang baru, dan membuat karya seni yang indah.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan *problem solving* anak pada pra siklus sampai siklus II diperoleh peningkatan. Inilah yang menunjukkan bahwa kemampuan *problem solving* anak usia 5-6 tahun menjadi meningkat setelah menggunakan Pembelajaran

STEAM berbasis HOTS. Dari Hasil penelitian Tersebut artinya Pembelajaran STEAM berbasis HOTS efektif di gunakan RA di Roudlotul Huda Baleturi

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran STEAM berbasis HOTS dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* oleh karena itu model pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif dan pemecahan dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih efektif lagi sesuai dengan apa yang diinginkan oleh guru.
2. Bagi para guru PAUD disarankan agar dalam melaksanakan proses belajar mengajar dapat menerapkan berbagai model-model sehingga dapat membuat siswa menjadi termotivasi, tidak bosan dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa menjadi baik.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat memiliki motivasi dan aktif dalam proses pembelajaran serta dapat mengembangkan bakatnya.
4. Bagi peneliti, kiranya hasil penelitian ini dapat menjadikan motivasi peneliti dalam mengajar untuk dapat menerapkan metode-metode dalam proses pembelajaran.
5. Bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang sama disarankan untuk melakukan penelitian ini dengan subjek dan sekolah yang berbeda. Agar diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan bermanfaat sebagai bahan informasi bagi dunia pendidikan.



DAFTAR PUSTAKA

- Lestari, Lina Dani. "Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain." *Jurnal Pendidikan Anak* 9, no. 2 (November 3, 2020): 100–108. <https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.32034>.
- "Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD.Pdf." Accessed July 23, 2024. <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD.pdf>.
- Ph.D, Prof H. M. Sukardi, M. Ed , M. S. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya*. Bumi Aksara, 2022.
- purnamasari, ikaningtyas, Handayani dewanti, and ali formen. "Stimulasi Keterampilan HOTs Dalam PAUD Melalui Pembelajaran STEAM," 2020.
- Putri, Suci Utami, and Abdurrohman Ahmad Taqiudin. "Steam-PBL: Strategi Pengembangan Kemampuan Memecahkan Masalah Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (July 18, 2021): 856–67. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1270>.
- Romanti, Sela, and Rohita Rohita. "PERAN GURU MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK DALAM MEMECAHKAN MASALAH DI SENTRA BAHAN ALAM." *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 3, no. 1 (January 20, 2021): 1–9. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.587>.
- Roqib, Mohammad, Fauzi Fauzi, Sunhaji Sunhaji, and Heru Kurniawan. *ICECEM 2022: Proceedings of the 1st International Conference on Early Childhood Education in Multiperspective, ICECEM 2022, 26th November 2022, Purwokerto, Central Java, Indonesia*. European Alliance for Innovation, 2023.
- Sari, Yesi Ratna. "PENGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH ANAK USIA 5-6 TAHUN," n.d.
- Sukmawati, Nur Indah, and Nur Ika Sari Rakhmawati. "Pengaruh Pembelajaran Steam (Science, Technology, Engineering, Art, And Mathematic) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Critical Thinking And Problem Solving) Pada Anak Usia Dini" 2, no. 1 (2023).
- Triwahyuni, Heti, Casnan Casnan, Meliani Gumelarsari, and Irman Firmansyah. "Meningkatkan Kemampuan Problem Solving melalui System Thinking dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 6 (December 31, 2023): 7707–14. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4062>.

Aqib, Zainal, dkk, Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru, SD, SLB, TK
(Bandung: CV rama Widya, 2010) h. 41

