BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Egineering, Art, and Mathematic*) berpengaruh terhadap kemampuan *Higher Order Thingking Skills* (HOTS) pada anak usia 5-6 tahun di TK Happy Holy Kids Karya Cemerlang Jambi.

Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian, peneliti menyimpulkan adanya pengaruh signifikan pada penggunaan pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Egineering, Art, and Mathematic*) terhadap kemampuan *Higher Order Thingking Skills* (HOTS) anak usia 5-6 tahun di TK Happy Holy Kids Karya Cemerlang Tahun Ajaran 2024. Kemampuan *Higher Order Thingking Skills* (HOTS anak lebih berkembang sesudah diterapkannya pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Egineering, Art, and Mathematic*). Hal ini bisa dilihat melalui hasil pengujian hipotesis uji t bahwa t hitung > t tabel yaitu 2,642 > 2,201 ini menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan pembelajaran STEAM (*Science, Technology, Egineering, Art, and Mathematic*) terhadap kemampuan *Higher Order Thingking Skills* (HOTS) anak usia 5-6 tahun di TK Happy Holy Kids Karya Cemerlang dengan nilai interpretasi 0,416 yang memiliki kriteria pengaruh yang sedang.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian adapun saran dari penelitian yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

a. Bagi Anak

Dengan adanya pembelajaran STEAM ini anak-anak semakin mengeksplor kemampuan-kemampuan yang dimilikinya melalui kegiatan-kegiatan

b. Bagi Guru

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guruguru untuk menggunakan metode pembelajaran ini dalam membantu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi serta mempersiapkan anak-anak yang siap bersaing di era globalisasi masa kini.

c. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini, dapat menjadi sumber untuk menambah wawasan pengetahuan mengenai pembelajaran STEAM *Higher Order Thingking Skills* (HOTS) dan Kemampuan *Higher Order Thingking Skills* (HOTS) pada anak usia 5-6 tahun. Selanjutnya penelitian ini di harapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan bagi penelitian selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam mengkaji masalah yang sama dengan aspek yang berbeda.