

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah didapat dan dijelaskan dalam BAB IV, maka dapat ditarik kesimpulan, yaitu:

1. Proses pembelajaran IT di SKACI berbasis pada penerapan metode *multimedia learning*. Dengan pembelajaran multimedia berupa video ajar, proses belajar menjadi lebih efektif dan menarik bagi anak dan anakpun bisa belajar sendiri di rumah. Video ajar ini ditampilkan dengan animasi yang mudah difahami, rinci, lengkap, jelas, dan fleksibel bagi anak. Agar anak lebih mengoptimalkan kemampuannya, SKACI menggabungkan metode pembelajaran *multimedia learning* ini dengan *blended learning* yaitu pembelajaran yang didampingi oleh tutor. Jadi proses pembelajaran di SKACI ini mengintegrasikan pembelajaran tatap muka antara anak dan tutor untuk saling berinteraksi langsung dan dapat bertukar informasi mengenai bahan ajar. Dengan media pembelajaran berupa video ajar yang menyenangkan bagi anak, terciptalah kegiatan belajar yang mandiri, berkelanjutan, dan terus berkembang sepanjang hayat, sehingga anak bergembira dalam belajar (*Joyful Learning*).
2. Dari ketiga subjek SKACI yang menjadi kasus dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pribadi yang kreatif pada anak usia 12-14 tahun dalam bidang IT itu adalah pribadi yang: (a) Berminat terhadap teknologi sejak dini, (b) Bersibuk diri dengan kegiatan-kegiatan positif yang bermanfaat bagi pengembangan diri, (c) Rajin dan tekun dalam belajar serta terus mencari informasi, (d) Mandiri dalam belajar dan mengerjakan tugas, (e) Mempunyai komitmen dan tanggung jawab yang tinggi terhadap tugas, (f) Mempunyai kemampuan untuk bereksperimen dan berinovasi, (g) Mempunyai rasa ingin tahu yang besar, (h) Selalu berusaha dan tidak putus asa, dan (i) Senang dan berani mencoba hal yang baru.

3. Kreativitas anak dapat berkembang jika ada dorongan (*Press*) dari dalam individu sendiri (internal) dan dari lingkungan (eksternal). *Press* internal ketiga subjek yaitu: (1) Mempunyai ketertarikan dan minat terhadap teknologi khususnya IT sejak dini, (2) Keinginan untuk menggabungkan IT dengan hal yang disukai oleh anak, dan (3) Fokus terhadap bidang yang anak tekuni. Sedangkan *Press* Eksternal di antaranya karena faktor: (1) Dukungan orang tua dalam mengikuti kegiatan-kegiatan yang kreatif, (2) Orang tua yang memberikan kebebasan terhadap anak dan memberi kesempatan anak untuk melakukan aktivitas yang positif bagi anak, (3) Pemberian *reward* agar anak dapat termotivasi untuk terus berprestasi, (4) Adanya sosok yang menginspirasi anak sesuai dengan bidang yang ditekuni, (5) Kondisi belajar SKACI yang menyenangkan sehingga anak senang belajar dan materi yang diberikan bisa tersampaikan dengan baik, sehingga menghasilkan karya yang kreatif.
4. Proses kreatif pada anak di SKACI, dalam tahap persiapan anak banyak mengikuti kegiatan kreatif, seperti mengikuti lomba, mengikuti les, berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan ikut dalam komunitas kreatif. Selain itu anak juga aktif dalam bertanya jika ada yang tidak anak mengerti dan ingin anak ketahui, serta mencari informasi lewat berbagai media seperti internet. Dengan kegiatan tersebut timbul ide dan munculnya inspirasi untuk menciptakan karya baru yang kreatif (Ilmunisasi). Lamanya pembuatan karya tergantung pada tingkat kesulitan dan suasana hati (*mood*) anak sendiri. Setelah karya tersebut dibuat, kemudian karya diuji dan dievaluasi dengan mengikuti kegiatan lomba dan tampil dihadapan orang lain, sehingga karya tersebut layak dikatakan produk kreatif yang telah teruji kreativitasnya oleh pakar dan lingkungannya.
5. Produk kreatif pada anak di SKACI, dilihat dari: (1) *Uniqueness*. Karya-karya yang anak ciptakan banyak memandukan karyanya dengan hal yang anak sukai dan dari fenomena yang anak amati di lingkungannya, sehingga menghasilkan karya yang unik dan berbeda. (2) Orisinalitas. Anak membuat karyanya sendiri dari hasil belajar dan aktivitas kreatif anak dan belum pernah diciptakan oleh

anak sebelumnya. Pembuatan karya juga menjadi salah satu tujuan utama dari berdirinya SKACI. (3) *Useful*. Karya yang anak buat mempunyai manfaat dan bermakna bagi diri anak sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Setelah membuat produk kreatif, anak menjadi percaya diri dan lebih giat lagi membuat karya-karya baru yang kreatif. Selain itu juga membuat keluarga bangga akan prestasi yang anak raih dari penciptaan produk kreatif. Anak berbagi ilmu dan pengalaman kepada teman-temannya, sehingga teman-temannya ikut untuk membuat karya yang kreatif (menjadi inspirasi dan motivasi bagi orang lain). Produk yang diciptakan oleh anak bisa memberikan informasi yang positif dan bermanfaat bagi lingkungannya, karena karya-karya anak yang berkaitan dengan alam dan fenomena sosial yang terjadi di sekitar anak. (4) Kualitas produk yang anak buat dari segi gambar (animasi), sangat rapi, detail, dan dapat menampilkan karya yang berbeda dari yang lain. Kualitas produk yang anak buat sudah teruji oleh para juri, pakar IT, dan lingkungan sekitar anak sehingga dikatakan kreatif.

Keempat dimensi *Four P's* saling berkaitan satu sama lain untuk melihat kreativitas pada diri seseorang. Dengan melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dorongan serta dukungan dari lingkungan, maka akan menghasilkan produk yang kreatif. Setiap orang memiliki kreativitas dengan tingkat kreatif yang berbeda-beda, termasuk pada anak-anak yang berkebutuhan khusus. Tidak ada orang yang sama sekali tidak memiliki kreativitas, dan yang diperlukan adalah bagaimana mengembangkan kreativitas tersebut.

B. SARAN

1. Saran Aplikatif

a. Bagi orang tua

Setiap anak lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk. Dalam pengembangan kreativitas anak pada usia 12-14 tahun, dorongan dan bimbingan orang tua sangat anak butuhkan.

Karena orang tua adalah sekolah pertama bagi anak, bahkan pribadi kreatif akan tumbuh di dalam keluarga yang mendukung anak untuk kreatif.

Sikap orang tua yang tepat dapat memberi dampak positif bagi kreativitas anak. Sehingga anak dapat mengembangkan dan mengoptimalkan potensi kreatif yang mereka miliki. Seperti memberi kebebasan kepada anak untuk melakukan kegiatan kreatif, menghargai pendapat anak, membiarkan anak mengambil keputusannya sendiri, melatih hubungan kerja sama yang baik dengan anak, dan meyakinkan anak bahwa orang tua menghargai apa yang anak lakukan dan apa yang anak hasilkan. Orang tua juga disarankan untuk memilih sekolah atau tempat belajar yang tepat bagi anak, sehingga anak nyaman dan senang ketika belajar dan dapat mengembangkan kreativitasnya secara optimal.

b. Bagi guru

Pendidikan dapat membantu seseorang untuk mencapai apa yang diinginkan. Sehingga peran guru di sekolah sangat penting bagi pengembangan kreativitas anak. Guru mengembangkan sikap dan kemampuan anak didiknya yang dapat membantu untuk menghadapi persoalan-persoalan di masa mendatang secara kreatif.

Guru yang memosisikan diri sebagai teman dan bersahabat akan lebih efektif dalam melakukan kegiatan belajar dalam menyampaikan materi kepada anak. Guru perlu mencerminkan sikap yang kooperatif dan demokratis, serta mempunyai kompetensi dan minat terhadap proses pembelajaran sesuai dengan bidangnya. Guru juga disarankan untuk memberikan kepercayaan terhadap kemampuan anak untuk berfikir dan berani mengungkapkan pendapat atau ide. Ketika anak diberi kesempatan untuk bekerja sesuai dengan minat dan kebutuhannya, dalam suasana inilah kemampuan kreatif akan tumbuh secara optimal

c. Bagi lembaga pendidikan

Di Indonesia, saat ini masih banyak pembelajaran yang masih menggunakan pembelajaran konvensional, dimana kegiatan belajar mengajar cenderung berpusat pada guru. Menggunakan cara sederhana seperti metode ceramah akan membuat anak menjadi bosan, sehingga materi yang disampaikan guru tidak dapat diserap oleh anak secara optimal. Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat anak sangat menyukai IT seperti bermain game, hal ini disebabkan karena menarik, menyenangkan, dan membuat hidup jadi lebih mudah.

Berdasarkan perkembangan anak terhadap IT, metode pembelajaran multimedia sangat cocok diterapkan pada anak zaman sekarang di Indonesia, baik di sekolah formal maupun non formal. Seperti bahan ajar menggunakan animasi atau permainan yang edukatif, membuat anak menjadi tertarik dan senang dalam belajar. Ditambah dengan adanya pendampingan guru untuk saling berinteraksi dan bertukar informasi. Dengan demikian disarankan penerapan *multimedia learning* ini pada pembelajaran anak di dalam kelas, terutama anak di usia TK, SD, dan SMP yang akan tertarik dengan tampilan bahan ajar multimedia.

2. Saran untuk Pengembangan Keilmuan

Penelitian tentang kreativitas sendiri di Indonesia masih tergolong sedikit. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian kreativitas pada anak-anak dimasa *golden age*, karena perkembangan zaman yang semakin maju, membuat anak sudah jauh lebih canggih dari pada anak-anak sebelumnya. Sehingga menjadi penelitian yang lebih baik lagi dan terus berkembang sesuai dengan zamannya. Selain itu, peneliti hendaknya memperkaya literatur sebagai bahan analisis agar hasil analisis data lebih berkualitas.