

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada BAB V ini merupakan bagian terakhir atau penutup dalam penulisan skripsi. Ada tiga hal pokok sebagai hasil dari penelitian yang diperoleh. Ketiga hal pokok tersebut terdiri dari kesimpulan, implikasi dan rekomendasi.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari hasil analisis data dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses penerapan metode bermain dengan menggunakan media *playdough* dalam penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari tiga tindakan. Pembelajaran dalam setiap tindakan dilakukan dengan tema pembelajaran yang berbeda setiap tindakannya. Kegiatan dalam setiap tindakannya yaitu menciptakan bentuk dengan menggunakan media *playdough* yang sesuai dengan ide/gagasan dan imajinasi anak. Melalui kegiatan menciptakan bentuk dengan *playdough* anak akan secara aktif terlibat dalam kegiatan sehingga anak terstimulus untuk menuangkan seluruh ide dan gagasannya dalam sebuah hasil karya yang dibuatnya.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi metode bermain menggunakan media *playdough* ini mampu meningkatkan kreativitas menciptakan bentuk pada anak usia 5-6 tahun di TK X. Dimana pada kegiatan ini anak dibebaskan untuk membuat berbagai bentuk sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Pada kegiatan membentuk, anak akan menuangkan berbagai ide dan imajinasinya ke dalam bentuk yang diciptakannya, sehingga dapat menstimulus kreativitas menciptakan bentuk yang dimiliki oleh anak. Aspek kreativitas menciptakan berbagai bentuk yang dinilai dalam penelitian ini adalah kelancaran, keterperincian, keaslian dan keluwesan. Kegiatan membentuk bentuk dengan *playdough* dilakukan sebanyak 2 siklus pembelajaran dengan setiap siklusnya terdiri dari 3 tindakan dengan menggunakan tema pembelajaran yang berbeda setiap tindakannya. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan dari pra siklus sampai pelaksanaan tindakan siklus II. Pada siklus I persentase nilai rata-rata memperoleh 66% dan pada tindakan akhir siklus II

dengan menggunakan media *playdough* hasil persentase nilai rata-rata menjadi 86,25% dengan kategori berkembang sangat baik.

5.2 Implikasi

Pelaksanaan kegiatan membentuk dengan *playdough* dalam penelitian ini berpengaruh positif, yaitu dapat menstimulasi anak dalam meningkatkan kemampuan kreativitas. Guru dapat menggunakan media *playdough* tersebut dalam pembelajaran dengan materi dan tema yang berbeda setiap tindakannya. Penggunaan media *playdough* akan membuat siswa menjadi lebih mudah dalam menuangkan ide dan gagasan mereka ke dalam bentuk hasil karya berupa bentuk dengan menggunakan *playdough* warna-warni. Oleh karena itu, kegiatan membentuk dengan *playdough* dapat dikembangkan dalam pembelajaran selanjutnya.

Pelaksanaan kegiatan membentuk dengan *playdough* terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak, karena anak diminta untuk mendeskripsikan hasil karyanya sehingga materi dapat dengan mudah dipahami anak dan tidak menimbulkan kebosanan. Media *playdough* merupakan media yang sederhana dan tidak memakan biaya yang cukup besar, namun tetap memudahkan siswa dalam memahami materi dan mengungkapkan ide dan gagasan dalam bentuk hasil karya yang dibuatnya. Keberhasilan tindakan tersebut juga berimplikasi terhadap pemanfaatan media yang digunakan dalam tindakan tersebut, yaitu media *playdough*.

5.3 Rekomendasi

Adanya manfaat media *playdough* sebagai media yang dapat meningkatkan kreativitas anak, maka saran-saran yang disampaikan kepada beberapa pihak sebagai berikut:

1. Bagi guru

Pendidik pada anak usia dini dapat mengembangkan media *playdough* dalam meningkatkan kreativitas anak karena media *playdough* yang tergolong murah, praktis, sederhana dan menarik karena terdapat berbagai macam warna dalam meningkatkan ide dan gagasan dalam membuat sebuah hasil karya.

2. Bagi sekolah

sekolah hendaknya memberikan ruang, kesempatan dan fasilitas kepada guru untuk menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang lain dan yang terbaru untuk mendukung proses belajar mengajar untuk meningkatkan kreativitas anak

3. Bagi Peneliti

Untuk peneliti hendaknya lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar sehingga pembelajaran tidak berjalan membosankan dan dapat meningkatkan kreativitas anak.

4. Bagi peneliti lainnya

- Peneliti lain diharapkan dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai bahan acuan dalam penggunaan media pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran.
- Proses data awal dipertimbangkan dengan hasil penelitian.
- Instrumen penelitian disesuaikan dengan judul penelitian yang digunakan