

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI PENELITIAN, DAN SARAN-SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada permasalahan dan tujuan dari penelitian, serta dihubungkan dengan hasil analisis data, pengujian hipotesis, dan pembahasannya, dibuat kesimpulan-kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan kreativitas anak aspek kemampuan berpikir kreatif (divergen) yang nyata antara anak yang mengikuti proses pembelajaran bermuatan pengembangan kreativitas anak model *Treffinger* dengan yang tidak mendapat perlakuan sama sekali.

Ini berarti bahwa kegiatan pembelajaran bermuatan pengembangan kreativitas anak model *Treffinger* ini secara nyata dapat meningkatkan aspek kemampuan berfikir kreatif (divergen) warga belajar kelompok bermain yaitu dalam hal mengemukakan pemikiran dan gagasan secara ekspresif dan lancar, kemampuan dalam memilih dan menentukan alternatif gagasan untuk pemecahan masalah secara luwes, kemampuan melahirkan gagasan-gagasan yang tidak lazim, orisinal dan inovatif. kemampuan mengelaborasi gagasan kepada tindakan-tindakan operasional serta mempertimbangkan akibat-akibatnya.

2. Pembelajaran kelompok bermain yang diberi muatan pengembangan kreativitas anak model *Treffinger* memberikan pengaruh yang nyata terhadap peningkatan kreativitas anak aspek kemampuan berpikir kreatif (divergen).

keseluruhan unit kegiatan pembelajaran kreativitas dikelola dalam kelompok-kelompok belajar, sehingga proses belajar kreatif melalui prosedur kelompok ini berperan dalam memberikan umpan balik perubahan perilaku kognitif dan afektif yang bersifat internal. *Ketiga*, pengendalian kesulitan-kesulitan pribadi dan faktor-faktor psikologis (dari dalam diri) anak yang mungkin menghambat proses belajar untuk mengaktualisasikan potensi kreatif melalui unit kegiatan pengenalan diri dalam proses kelompok, serta kegiatan pemanasan sebagai persiapan memasuki cara-cara berpikir dan bersikap kreatif untuk mengantisipasi kondisi anak yang belum terbiasa berpikir dan bersikap kreatif dalam memecahkan suatu masalah dalam konteks belajar mengajar di kelompok bermain. *Keempat*, penilaian dan umpan balik (*feedback*) yang terus menerus terhadap kegiatan anak secara individual, dalam kelompok, maupun dalam kelas. *Kelima*, keikutsertaan anak dalam seluruh unit kegiatan dan keterlibatannya dalam mengerjakan tugas-tugas belajar kreatif yang tercantum dalam setiap satuan paket kegiatan pembelajaran. *Keenam*, kehadiran dan keterlibatan tutor selaku fasilitator dalam keseluruhan unit kegiatan pembelajaran bermuatan Pengembangan kreativitas anak untuk menyiapkan dan mengelola keseluruhan kegiatan serta memberikan sentuhan peran membimbing selama proses kegiatan belajar kreatif berlangsung.

B. Implikasi Penelitian

Dari kesimpulan-kesimpulan hasil penelitian ini, ada beberapa implikasi yang perlu mendapat perhatian, yang berkenaan dengan pemanfaatan hasil-hasil penelitian kedalam kegiatan pembelajaran kelompok bermain secara khusus dan

3. Dengan mempertimbangkan makna hakiki dari kreativitas serta peran strategisnya pada kehidupan manusia dalam meraih kehidupan yang lebih bermutu di masa depan, serta memperhatikan berbagai bukti empiris mengenai upaya-upaya pengembangan kreativitas anak sebagaimana ditunjukkan oleh berbagai hasil penelitian baik di dalam negeri maupun diluar negeri, dan khususnya bukti yang ditunjukkan oleh penelitian ini, maka berimplikasi bahwa kurikulum pendidikan mengenai kreativitas dan berbagai teknik pembelajaran bermuatan model pengembangan kreativitas anak harus mendapat perhatian.
4. Model pengembangan kreativitas anak dalam penelitian ini pada dasarnya dilakukan dalam latar kegiatan pembelajaran kelompok bermain, diselenggarakan secara monolitik, serta memerlukan kepedulian, kemampuan dan keterampilan profesional tutor kelompok bermain untuk melaksanakannya. Oleh karena itu untuk penerapan model pembelajaran bermuatan pengembangan kreativitas anak di kelompok bermain maupun tempat-tempat penyelenggaraan pendidikan usia prasekolah lainnya, sebagai alternatif program kegiatan pembelajaran atau kebijakan program yang lebih luas, perlu terlebih dahulu diberikan penataran dan pelatihan bagi para tutor kelompok bermain dan para tenaga kependidikan usia prasekolah lainnya mengenai wawasan pembelajaran bermuatan pengembangan kreativitas anak secara umum dan khususnya keterampilan menggunakan model pengembangan kreativitas anak dalam kegiatan pembelajaran.
5. Program pembelajaran bermuatan pengembangan kreativitas anak, menunjukkan perilaku anak yang bermutu dan kreatif dalam kehidupan sehari-harinya

maupun dalam pendidikan lanjutannya. Sehingga mempunyai implikasi bahwa hasil karya (produk) kreatif dapat digunakan sebagai kriteria dari kehidupan nyata (*real-life criterion*) untuk menilai perilaku dalam pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-harinya.

C. Saran-saran

Berdasarkan penemuan yang diperoleh sebagaimana termaksud dalam kesimpulan penelitian ini, selanjutnya dikemukakan saran - saran sebagai berikut:

1. Bagi para tutor di kelompok bermain dan tenaga kependidikan di tempat-tempat penyelenggaraan pendidikan usia prasekolah lainnya.

Disarankan kepada mereka untuk mempertimbangkan sekaligus mencoba program pembelajaran yang diberi muatan pengembangan kreativitas anak dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakannya, karena program kegiatan pembelajaran bermuatan model pengembangan kreativitas anak sudah dibuktikan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif (*divergen*) dan sikap kreatif dari warga belajar suatu kelompok bermain, walaupun jumlah pertemuannya hanya 26 X 60 menit.

Untuk itu disarankan pula kepada mereka agar mempelajari dan menggali wawasan mengenai model pembelajaran bermuatan pengembangan kreativitas anak secara umum dan khususnya keterampilan menggunakan model ini dalam kegiatan pembelajaran melalui penataran dan pelatihan, maupun studi kepustakaan, termasuk wawasan mengenai prosedur dan bahan-bahan kegiatan pembelajaran bermuatan pengembangan kreativitas anak dengan pedoman penggunaannya.

2. Bagi para penyelenggara kelompok bermain dan penyelenggara pendidikan usia prasekolah lainnya.

Disarankan agar mempertimbangkan untuk diterapkannya program kegiatan pembelajaran yang diberi muatan model pengembangan kreativitas anak sebagai bagian dari program penyelenggaraan pendidikan baik di kelompok bermain maupun penyelenggaraan program pendidikan usia prasekolah lainnya. Karena dari hasil berbagai penelitian dan khususnya temuan penelitian ini, bahwa kegiatan pembelajaran bermuatan model pengembangan kreativitas anak tersebut merupakan model kegiatan belajar yang sangat baik untuk peningkatan kemampuan berpikir kreatif (divergen) dan sikap kreatif, diantaranya seperti pengembangan diri yang lebih dewasa, percaya diri, pengembangan kelompok, pengembangan perilaku yang mantap, lebih tanggap terhadap kebutuhan orang lain dan masalah-masalah yang muncul, serta kemampuan bergaul yang lebih besar, dan sebagainya.

Selanjutnya disarankan pula kepada para penyelenggara kelompok bermain untuk mengusahakan agar tutor dan tenaga kependidikannya dapat mengikuti penataran atau pelatihan mengenai program pembelajaran yang bermuatan pengembangan kreativitas anak, serta mengusahakan pengadaan pedoman penggunaan paket pembelajaran bermuatan pengembangan kreativitas anak dan pengadaan alat-alat, berikut sumber-sumber belajar kreatif, misalnya seperti gambar-gambar, alat-alat tulis, alat-alat permainan, macam-macam mainan, dan alat-alat serta sumber lainnya yang harus ada dalam rangka proses belajar kreatif.

3. Bagi penelitian lebih lanjut.

Oleh karena pengujian model pembelajaran bermuatan pengembangan kreativitas anak dalam penelitian ini dilakukan hanya dalam lingkup yang kecil yaitu pada warga belajar kelompok bermain, maka untuk meningkatkan dan memperluas jangkauan penggunaannya, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai keefektivan model pembelajaran bermuatan pengembangan kreativitas anak ini baik secara horizontal, yaitu pada tempat-tempat penyelenggaraan pendidikan usia prasekolah lainnya, maupun penggunaan secara vertikal, yaitu pada setiap tingkatan pendidikan sekolah.

Kemudian untuk lebih memantapkan validitas internal model pembelajaran bermuatan pengembangan kreativitas anak sekaligus meningkatkan daya gunanya sebagai model kegiatan pembelajaran yang efisien, disarankan kepada para peneliti untuk mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai efisiensi model pembelajaran bermuatan pengembangan kreativitas anak, baik masing-masing unit kegiatan, berbagai kemungkinan kombinasi kegiatan, maupun keseluruhannya.

Oleh karena kegiatan pembelajaran bermuatan pengembangan kreativitas anak model *Treffinger* yang dikembangkan dalam penelitian ini, hanya tahapan pertama dari tiga tahapan metode *Treffinger*, hal ini dikarenakan disesuaikan dengan usia subyek penelitian, disamping itu terdapat unit kegiatan belajar yang tidak hanya mendorong peningkatan kemampuan-kemampuan berpikir divergen, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir konvergen. Maka disarankan pula dilakukan penelitian lanjutan mengenai

penggunaan dua tahapan berikutnya dalam kegiatan pembelajaran, agar keefektivasannya dirasakan lebih sempurna, disamping itu juga penelitian lanjutan tentang perubahan unsur-unsur kemampuan berpikir konvergen sebagai efek dari model kegiatan pembelajaran bermuatan pengembangan kreativitas anak.

Selanjutnya disarankan pula untuk dilakukannya studi mengenai efektivitas model pembelajaran bermuatan pengembangan kreativitas anak terhadap prestasi belajar anak pada masing-masing pokok kegiatan belajar kelompok bermain atau bidang-bidang pengembangan dari program kurikulum prasekolah, dan keseluruhan bidang pengembangan anak. Untuk mengetahui validitas eksternal dari model pembelajaran bermuatan pengembangan kreativitas anak sekaligus fungsi sinergistiknya dalam keseluruhan kegiatan pendidikan baik di kelompok bermain maupun tempat-tempat penyelenggaraan pendidikan usia prasekolah.

Kriteria yang dipakai untuk menilai efektivitas model pembelajaran bermuatan pengembangan kreativitas anak ini masih terbatas kepada unsur-unsur kemampuan berpikir kreatif (divergen) dan sikap kreatif. Untuk melihat prospek model pembelajaran bermuatan pengembangan kreativitas anak bagi kehidupan anak setelah menyelesaikan pendidikan di kelompok bermain, maka disarankan pula perlunya meneliti lebih lanjut sejauhmana anak yang pernah mengikuti program pembelajaran bermuatan pengembangan kreativitas anak menunjukkan perilaku yang bermutu dan kreatif dalam kehidupan sehari-harinya maupun dalam pendidikan lanjutannya.

Dan saran yang terakhir yaitu karena dalam penelitian ini, subyek yang dijadikan sampel penelitian berasal dari latar belakang budaya dan sosial ekonomi yang sama atau homogen, maka perlu juga dilakukan penelitian dengan memperhatikan subyek yang menjadi sampel penelitian berasal dari berbagai latar belakang budaya dan sosial ekonomi yang beragam, untuk lebih memantapkan temuan penelitian ini.

