

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan mengacu pada permasalahan yang tercantum pada BAB 1 adalah sebagai berikut:

1. Proses permainan konstruktif menggunakan bahan alam dapat menstimuli kreativitas anak usia dini, hal ini ditunjukkan dalam pelaksanaan permainan konstruktif dengan menggunakan media bahan alam membuat anak menuangkan ide/gagasan pada hasil karya dapat menstimuli kreativitas anak. Selain itu, permainan konstruktif membuat anak mengeksplor dan menstimuli kemampuan kreatifnya dengan sukarela tanpa adanya paksaan. Proses pembelajarannya berjalan dengan mengajak anak untuk mengambil bahan alam secara langsung di lingkungan sekitar rumah anak. Kemudian peneliti memberikan referensi contoh karya yang terbuat dari bahan alam dan mendemonstrasikan cara membuat salah satu karya sebagai stimulasi agar anak dapat memunculkan ide orisinal mereka. Setelah itu, peneliti membebaskan anak mengkonstruksi bahan alam dan bahan tambahan lainnya yang tersedia untuk dibuat karya oleh anak dengan bentuk sesuai keinginan dan ide anak.
2. Peningkatan stimulasi kreativitas anak usia dini melalui permainan konstruktif menggunakan bahan alam dapat terlihat dari hasil penilaian kreativitas, yaitu media bahan alam dapat menstimuli kreativitas anak. Hal ini terbukti dengan pencapaian skor maksimal pada dimensi kreatif elaborasi, yaitu kemampuan anak untuk menceritakan kembali alasan dari pembuatan hasil karya bahan alam yang dibuat anak berdasarkan dirinya sendiri. Peningkatannya yaitu pada tindakan 1, anak rata-rata belum mampu untuk mengungkapkan ide dasar hasil karyanya sendiri atau dapat disebut memiliki hasil 0% untuk anak yang mencapai skor maksimal, namun dibantu oleh peneliti untuk mencari kata yang cocok dengan hasil

karyanya. Kemudian pada tindakan kedua, beberapa anak mulai mampu mengutarakan pendapatnya mengenai ide dasar dari hasil karya yang telah anak buat, yaitu anak yang mencapai skor maksimal kemampuan elaborasi adalah 40%. Terakhir, pada tindakan ke-3 anak yang mencapai skor maksimal yaitu 80%. Hal ini menunjukkan bahwa dari setiap tindakan ke tindakan anak selalu mengalami peningkatan dan terstimulasi kreativitasnya ke arah yang lebih baik.

5.2. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan penelitian dapat dikemukakan beberapa rekomendasi antara lain:

1. Untuk guru: dalam menstimuli kreativitas anak menggunakan permainan konstruktif dengan bahan alam, hendaknya guru kreatif mengajak anak mengeksplorasi lingkungan sekitarnya untuk mengamati langsung berbagai macam bahan alam agar dapat menstimuli anak membuat karya yang beraneka ragam.
2. Untuk orangtua: diharapkan mendukung kegiatan outdoor yang dilakukan oleh sekolah
3. Untuk sekolah: sebaiknya menyediakan sarana dan prasarana yang berhubungan dengan permainan konstruktif menggunakan media bahan alam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussalam, A. (2005). *Mengembangkan kreativitas anak*. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar
- Arikunto, S. (1990). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Craig, C. J. & Deretchin, L. F. (2011) *Cultivating Corious and Creative Mind*. United Kingdom: United States of America
- Darmawan, I. P. A. & Sujoko, E. Revisi Taksonomi Pembelajaran Benyamin S. Bloom. *Satya Widya*. 29 (1). 30-39
- Despriliani, R. (2018). Analisis Psikometri Instrumen Pengukuran Kreativitas dengan Skala Pengukuran Kreativitas Utami Munandar. *Jurnal Psikologi*. 1 (1). 1-9
- Devi, F. P. (2014). *Peningkatan Kreativitas Melalui Kegiatan Kolase Pada Anak Kelompok B2 Di TK Aba Keringan Kecamatan Turi Kabupaten Sleman*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Duffy, B. (2006). *Supporting Creativity and Imagination in the Early Years*. New York: Open University Press
- Fauziah,N. (2012). Penggunaan Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI* -. 8 (1). 23-30
- Gunawan, I. & Palupi, A. R. (2011). Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Penilaian. *PGSD FIP IKIP PGRI Madiun*. 1 (1), 98-117
- Handayani, P. H. dkk. (2017). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini dalam Keluarga. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*. Vol. 15 (2), 46-55
- Herdiansyah, H. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Ibda, F. Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*. 3 (1), 27-38
- Isenberg, J.P.,& Jalongo, M.R. (2010). *Creative thinking and arts-based learning*. New Jersey:Pearson
- Khairi, H. (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*. 2 (2). 15-28

- Lubis, U. M. B. & Nurmaniah. (2018). Pengaruh Permainan Konstruktif terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *Bunga Rampai Usia Emas*. 4 (2), 31-39
- Miranda, D. (2016). Upaya Guru dalam Mengembangkan Kreativitas AUD di Kota Pontianak. *JPP*. 1 (1). 60-67
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Musfiroh, T. (2003). *Kreativitas Anak Usia Dini dan Implikasinya dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pusdi PAUD Lemlit UNY
- Nungtjik, W. B. (2016). *Bermain dengan Bahan Alam di Sekolah*. Tangerang: Aksara Pustaka edukasi
- Nurhidayati, E. (2017). Pedagogi Konstruktivisme dalam Praksis Pendidikan Indonesia. *Indonesian Journal of Educational Counseling*. 1 (1), 1-14
- Oktari, V. M. (2017). Penggunaan Media Bahan Alam dalam Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Kartika I-63 Padang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 1 (1), 49-57
- Pelton, R. P. (2010). *Action Research For Teacher Candidates: Using Classroom Data To Enhance Instruction*. USA: Rowman & Littlefield Education
- Permendikbud. (2014). Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak
- Pribadi, B. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Putro, K. Z. (2016). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain. 16 (1), 19-27
- Rachmi, T. (2016). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Tangerang: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
- Ramadhan, S. Z. N (2018). *Pengaruh Aktivitas Bermain menggunakan Bahan Alam terhadap Kemampuan Mengklasifikasikan benda pada Anak Usia 5-6 tahun*. Bandar Lampung: Universitas Lampung
- Roselina, D., Nasirun, H. M., & Wembrayarli. (2016). *Peningkatan Kreativitas melalui Bermain Konstruktif dengan Media Kokoru*. 1 (1), 21-27
- Sukardi. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas: Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: Bumi Aksara

- Suyanto, S. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Tinggi
- Tantriyani, A. N. (2013). *Permainan Konstruktif Dapat Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Pada Anak*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Wahyudin. (2007). *A to Z Anak Kreatif*. Depok: Gema Insani
- Wright, S. (2010). *Understanding Creativity in Early Childhood*. New Delhi: SAGE Publications Inc
- Watini, S. (2019). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains Anak Usia Dini. *Junal Obsesi: Jurnal Anak Usia Dini*. 3 (1), 82-90. DOI: 10.31004/obsesi.v3i1.111
- World Health Organization* (2020) <https://www.who.int/indonesia/news/novel-coronavirus/qa-for-public> [Online] diakses pada: 21 Juni 2020
- Yilridim, A.(2010). Creativity in Early Childhood Education Program. *Procedia*. 9 (1). 1561-1565