

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kemampuan kreativitas seni anak usia dini menggunakan model *project based learning* dengan memanfaatkan bahan alam, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Proses pembelajaran yang dilakukan untuk menstimulasi kreativitas seni anak usia dini dengan menerapkan model *project based learning* merupakan pembelajaran yang melibatkan anak dalam pemecahan masalah. Model *project based learning* memiliki beberapa tahap pembelajaran yaitu tahap mengidentifikasi masalah, membuat desain dan jadwal pelaksanaan proyek, melakukan penelitian, menyusun draf/ prototipe produk, mengukur menilai dan memperbaiki produk, finalisasi dan publikasi produk, dan pascaprojek. Pada tahap mengidentifikasi masalah peneliti memfokuskan perhatian anak dengan bernyanyi lagu dan tepuk supaya anak fokus untuk melakukan identifikasi masalah. Pada tahap membuat desain peneliti memberikan penjelasan mengenai kerjasama yang harus dilakukan pada saat menggambar desain. Pada tahap melakukan penelitian peneliti memberikan penjelasan bahwa gambar desain yang sudah dibuat digunakan sebagai contoh yang digunakan pada saat membuat karya. Pada tahap menyusun draf / prototipe penggunaan bahan alam yang mudah dibentuk dan bahan alam lain dengan tema yang lebih sederhana supaya memudahkan bagi anak dalam proses membuat bentuk. Pada tahap mengukur dan memperbaiki produk peneliti memotivasi anak supaya lebih percaya diri dan berani menceritakan karya yang telah dibuatnya. Kemudian pada tahap finalisasi dan publikasi produk peneliti memajang hasil karya anak di depan kelas supaya timbul rasa bangga dan percaya diri pada anak. Pada tahap pasca proyek peneliti memberikan reward berupa pujian dan kertas warna berbentuk bintang untuk memotivasi anak supaya melakukan kegiatan dengan lebih baik.

2) Kemampuan kreativitas seni pada anak dalam membuat karya seni berupa kerajinan tangan dengan empat indikator kreativitas seni yang diterapkan dapat terstimulasi dengan menerapkan model pembelajaran *project based learning* dengan memanfaatkan bahan alam. Hal ini dapat diketahui berdasarkan observasi yang dilakukan sehingga terlihat peningkatan nilai rata-rata yang terdapat pada setiap tindakan yang dilakukan. pada tindakan siklus ke satu yaitu sebesar 1,46 karena sebagian besar anak masih belum mampu memenuhi kriteria indikator yang ditetapkan dalam proses membuat proyek karya seni, kemudian mengalami peningkatan pada tindakan siklus ke dua menjadi sebesar 2,1 dalam artian sudah terjadi perubahan ke arah yang lebih baik dalam proses membuat karya seni kerajinan tangan, kemudian pada tindakan siklus ke tiga juga terdapat peningkatan yaitu menjadi sebesar 2,53 dan pada tindakan siklus ke empat juga menunjukkan peningkatan yaitu menjadi 2,64 dalam artian sudah terdapat banyak peningkatan kemampuan anak dalam proses membuat karya seni kerajinan tangan. Berdasarkan observasi juga diketahui peningkatan pada setiap indikator yang dikembangkan. indikator mengidentifikasi masalah pada tindakan ke satu yaitu sebesar 1,85, pada tindakan siklus ke dua menjadi 2,35, pada tindakan siklus ke tiga menjadi 2,36, dan pada tindakan siklus ke empat menjadi 2,64. Pada indikator menemukan solusi tindakan siklus satu sebesar 1,35, pada tindakan siklus ke dua menjadi 2,14, pada tindakan siklus ke tiga menjadi 2,21, dan pada tindakan siklus ke empat 2,57. Pada indikator membuat bentuk tindakan siklus pertama sebesar 1,42, tindakan siklus ke dua menjadi 2,07, tindakan siklus ke tiga menjadi 2,35 dan tindakan siklus ke tiga menjadi 2,57. pada indikator terakhir yaitu menceritakan karya pada tindakan siklus ke satu sebesar 1,21, tindakan siklus ke dua 1,92, tindakan siklus ke tiga 2,51, dan tindakan siklus ke empat menjadi 2,64.

5.2 Implikasi dan Rekomendasi

5.2.1 Implikasi

1) Dengan menggunakan model *project based learning* dengan memanfaatkan bahan alam, peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan ide-ide ke dalam bentuk karya seni.

Rosmawati, 2018

PENERAPAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DENGAN MEMANFAATKAN BAHAN ALAM UNTUK MENSTIMULASI KREATIVITAS SENI ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- 2) Dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* dengan memanfaatkan bahan alam peneliti melatih anak untuk menemukan masalah, menemukan solusi dan mengimplementasikannya serta menceritakan hasil karya yang sudah dibuatnya
- 3) Dengan menggunakan model pembelajran *project based learning* dengan memanfaatkan bahan alam dalam pembelajaran, peneliti menstimulasi kreativitas seni anak

5.2.2 Rekomendasi

Berdasarkan paparan simpulan dan saran di atas, maka peneliti memberikan rekomendasi yang dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak terkait dalam kegiatan proses pembelajaran. Adapun beberapa rekomendasi dari peneliti yaitu sebagai berikut.

1) Kepala sekolah

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan bahwa penerapan model *project based learning* dapat menstimulasi kreativitas seni anak usia dini maka dapat dijadikan referensi bagi kepala sekolah dalam menstimulasi kreativitas seni pada anak. Selain itu kepala sekolah dapat merekomendasikan pada guru lain untuk menerapkan model *project based learning* untuk mengemabangkkn kemampuan anak dalam pemecahan masalah.

2) Guru

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakn dengan menggunakan model *project based learning* dapt menstimulasi kreativitas seni anak usia dini maka dapa dijadikan referensi bagi guru-guru yang mengajar untuk menerapkan model *project based learning* pada kegiatan seni. Selain itu juga guru dapat menerapkan model pembelajaran *project based learning* untuk melatih anak dalam pemecahan masalah.

3) Peneliti selanjutnya

Bagi peneliti yang akan melaksanakan penelitian menggunakan model *project based learning*, disarankan untuk menerapkan model *project based learning* lebih baik lagi sesuai dengan tahapan pembelajarannya. Selain itu peneliti selanjutnya dapat menggunakan indicator kreativitas yang lain melalui model pembelajaran *project based learning*.