



## BAB V

### KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menggambarkan dan mengungkapkan data tentang proses pembelajaran pengembangan kreativitas anak di kelompok bermain di Yayasan Darul Hikam kota Bandung, maka pada bagian ini akan dikemukakan kesimpulan hasil penelitian dan rekomendasi.

#### A. Kesimpulan

Dalam penelitian dilaksanakan observasi yang mendalam dengan beberapa tahapan. Observasi kondisi awal merupakan upaya pemotretan terhadap kondisi objek lapangan tentang munculnya ciri kreativitas kognitif dan ciri kreativitas afektif proses pembelajaran pengembangan kreativitas anak di kelompok bermain di Darul Hikam.

1. Pada tahap proses pembelajaran pengembangan kreativitas anak di kelompok bermain di Yayasan Darul Hikam terdiri dari tiga komponen yang mendasar antara lain yaitu 1) Pembukaan, 2) Kegiatan Inti, dan 3) Penutup, hasil pengamatan ditemukan beberapa ciri kreativitas kognitif dan ciri kreativitas afektif yang muncul, yaitu ciri kognitif (1) kelancaran bersamaan dengan ciri afektif (2) kesediaan untuk menjawab dan kognitif (5) pengenalan dan ingatan. Kegiatan ini muncul dalam frekuensi *Sering Sekali* (SS). Ditemukan ciri kreativitas kognitif (3) orisinalitas, afektif (4) keberanian mengambil resiko, afektif (6) tenggang rasa terhadap

kesamaan kedwiarfian, dan afektif (7) percaya diri muncul dalam frekuensi Jarang (J). Untuk ciri kreativitas kognitif (2) dan (4) serta ciri kreativitas afektif (1), (3), dan (5) Tidak Muncul (TM).

Berdasarkan hasil observasi tahap kondisi awal, selanjutnya diadakan kolaborasi dengan guru kelas untuk mendiskusikan usaha-usaha guru dalam meningkatkan pembelajaran agar muncul ciri kreativitas kognitif dan afektif secara seimbang dan terintegrasi sebagaimana model kreativitas yang dikembangkan Treffinger. Fokus yang didiskusikan adalah merancang model program SKH dengan tema *Keluargaku*, menentukan kemampuan yang diharapkan dicapai yang tertuang dalam satuan kegiatan harian dari empat bidang pengembangan. Menentukan ciri kreativitas kognitif dan afektif yang akan dimunculkan dan disesuaikan dengan kemampuan yang diharapkan dicapai. Kemudian menentukan metode/teknik yang bervariasi, kegiatan-kegiatan yang bervariasi, baik di dalam maupun di luar serta menggunakan alat peraga/media langsung maupun tidak langsung.

2. Faktor yang mendasar terjadi pengembangan kreativitas anak di kelompok bermain Darul Hikam sangat dipengaruhi oleh sumber belajar yaitu Guru dan orangtua beserta perangkat yang menunjang terjadi proses pembelajaran yang ada di Yayasan Darul Hikam. Selain itu juga Guru terhadap anak dengan menggunakan pendekatan Humanistik, yaitu suatu pendekatan yang berorientasi pada anak dengan mengutamakan perkembangan anak sebagai individu dalam segala aspek keperibadiannya.

Guru sebagai faktor utama dalam mengembangkan kegiatan proses pembelajaran pengembangan kreativitas anak sehingga dibutuhkan kualifikasi guru dengan kemampuan dan penguasaan yang memadai tentang metode pendidikan bersama penguasaan dan pemahaman psikologi anak usia dini.

3. Dampak proses pembelajaran pengembangan kreativitas anak secara umum di Yayasan Darul Hikam terkena dampak, terbukti dengan salah satu anak yang terlihat kreativitas kognitif maupun afektif. Hasil penelitian mengenai proses pembelajaran pengembangan kreativitas anak di kelompok bermain Darul Hikam, setelah anak mengikuti proses pembelajaran di Darul Hikam. Dari hasil pengamatan dan wawancara mendalam dengan Guru, Kepala Sekolah, dan Orang tua Murid diketahui ada beberapa anak yang terkena dampaknya. Hasil pembelajaran di Yayasan Darul Hikam menggembirakan terbukti dari ciri kreativitas kognitif seluruh indikatornya yang terdiri dari 5 ciri kreativitas kognitif berada pada frekuensi sering sekali muncul dalam pembelajaran, begitu pula dengan ciri kreativitas afektif yang mempunyai tujuh fungsi divergen yang ingin di munculkan sebagai kreativitas afektif, ternyata pada hasil pembelajaran berakhir dimunculkan seluruhnya

### B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan seperti yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti akan memberikan rekomendasi kepada berbagai pihak yang terkait sebagai berikut :

#### 1. Bagi penentu kebijakan

Berdasarkan pada data statistik kependudukan hasil sensus pada tahun 2001 mencatat bahwa dari sekitar 26.200.000 anak usia dini yang telah memperoleh layanan pendidikan dini melalui program kelompok bermain kontribusinya sekitar 0,02 %. Secara umum, prosentase anak usia dini yang mendapatkan layanan pendidikan pada kelompok bermain masih sangat kecil. Disarankan kepada pengelola Program PLS selaku penentu kebijakan dalam hal ini melalui Dirjen Pendidikan Anak Dini Usia, untuk menyusun program yang berkaitan dengan proses pembelajaran di kelompok bermain. Hal ini menuntut adanya strategi yang tepat untuk penanganan penyelenggaraan layanan pendidikan tersebut. Hasil kajian menunjukkan bahwa perlakuan pendidikan pada masa anak usia dini memberikan kontribusi yang bermakna terhadap keikutsertaan anak pada pendidikan selanjutnya.

#### 2. Bagi pengelola Yayasan Darul Hikmah

Pembelajaran yang diberikan pada anak usia dini harus sesuai dan dibangun berdasarkan prinsip-prinsip pengembangan anak secara tepat yaitu secara bertahap, berulang dan terpadu. Untuk itu pembelajaran pengembangan kreativitas anak usia dini dapat diberikan sesuai dengan tahap perkembangan dari anak. Kuncinya adalah pada permainan atau bermain, karena pada anak

usia dini proses pembelajaran itu sebagian besar diperoleh dari bermain. Lahan permainan di Darul Hikam yang ada pada saat ini sangat terbatas. Untuk itu pengelola Yayasan Darul Hikam, perlu memikirkan untuk menambah pengadaan ruangan dan lahan permainan yang saat ini sangat terbatas, karena ruangan dan lahan sangat penting dalam menunjang pengembangan kreativitas anak usia dini.

Bagi para Guru Play Group dan TK Darul Hikam, diminta agar mereka dapat meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran pengembangan reativitas anak. dengan cara mengikuti seminar, penataran atau pelatihan proses pembelajaran pengembangan kreativitas anak usia dini. Dengan demikian para guru dapat mengadakan dan menggunakan alat pembelajaran, sumber-sumber belajar kreatif (gambar, alat tulis, alat permainan, macam-macam mainan dan permainan) serta dapat membelajarkan anak dengan cara yang lebih bervariasi.

### 3. Bagi Peneliti lebih lanjut

Untuk mengembangkan penelitian ini lebih lanjut, maka bagi peneliti lain yang mempunyai minat yang sama terhadap masalah proses pembelajaran pengembangan kreativitas anak usia dini, untuk mengadakan penelitian dengan subjek dan kondisi yang lebih luas. Disarankan bagi peneliti lanjutan untuk menggunakan tingkatan yang menanjak ke fungsi berfikir kreatif yang lebi majemuk dari Treffinger. Sehingga dapat dimunculkan secara utuh suatu proses pembelajaran untuk pengembangn kreativitas anak usia dini.

