

dan sistematis, disesuaikan dengan tujuan dan tema yang sudah ditetapkan oleh pengajar. Akan tetapi berdasarkan hasil penelitian pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* kurang dapat mengembangkan kreatifitas siswa. Hal ini dikarenakan guru kurang memotivasi anak dalam kegiatan pembelajaran dan dalam memilih media gambar yang digunakan dalam penelitian ini kurang tepat.

3. Profil kreativitas anak usia dini di TK Negeri Pembina Sungaiselan Bangka Tengah Tahun Ajaran 2012/2013, berdasarkan hasil tes awal kedua kelas secara umum berada pada kategori tidak baik. Artinya tingkat pencapaian kreativitas anak usia dini di TK Negeri Pembina Sungaiselan kurang maksimal pada setiap indikator dan perlu dikembangkan. Setelah diberikan treatment kepada kelas B-1 yaitu dengan media pembelajaran balok, dan kelas B-2 berupa media *flashcard* pencapaian akhir kreativitas anak meningkat dan berada pada kategori baik.
4. Dalam kreativitas anak usia dini terdapat perbedaan yang tipis antara kelas yang mendapat pendekatan belajar menggunakan media APE balok dengan kelas yang mendapat pendekatan belajar menggunakan media APE *flashcard*. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat dikatakan bahwa media *flashcard* dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini, akan tetapi penggunaannya kurang maksimal, ini dikarenakan berdasarkan hasil *posttest* dapat ditarik kesimpulan nilai *posttest* pada kelompok yang belajar menggunakan media balok lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang belajar dengan menggunakan media *flashcard* . Hal ini dapat terjadi karena beberapa faktor

salah satunya adalah pemilihan gambar *flashcard* yang digunakan pada kegiatan pembelajaran kurang tepat.

B. Rekomendasi

1. Bagi para Pendidik TK Negeri Pembina Sungaiselan

Mengingat bahwa media pembelajaran APE memiliki kontribusi dalam meningkatkan perkembangan kecerdasan anak usia prasekolah, maka guru diharapkan menggunakan media APE balok dan *flashcard* secara berkelanjutan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini agar pencapaian perkembangan anak terus meningkat.

Bagi para pendidik penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan refleksi bahwa pembelajaran dengan menggunakan media APE balok dan *flashcard* yang semula ditanggapi dengan keragu-raguan, dan kecemasan, telah menghasilkan hasil yang optimal, yaitu pola berpikir (*mindset*) dan imajinasi anak yang berkembang. Melalui penelitian ini meyakinkan para guru untuk meneruskan media pembelajaran APE ini sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Para pendidik harus bekerja keras untuk terus mengembangkan kreativitas pada anak. Para pendidik juga harus lebih proaktif dengan menambah wawasan mencari informasi baru tentang media pembelajaran APE lain dan cara mengembangkan kreativitas.

2. Bagi Pengembang, Perencana, Penyelenggara dan Pelaksana Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam pengembangan, perencanaan dan penyelenggaraan program pendidikan anak usia dini. Secara khusus, penelitian ini mampu memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembangan pembelajaran anak usia dini dengan memanfaatkan media pembelajaran APE dalam kegiatan bermain sambil belajar ternyata dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini.

3. Bagi para Penggiat dan Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini

Media pembelajaran APE balok dan *flashcard* dapat membantu mengoptimalkan peran mereka untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini.

4. Bagi Orang Tua

Orang tua hendaknya dapat menindak lanjuti media pembelajaran APE ini di rumah. Media pembelajaran APE balok dan *flashcard* ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam melaksanakan perannya di rumah sehingga dapat mencapai hasil yang optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan pada pendidikan PAUD.

5. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian selanjutnya diharapkan di dalam proses pemberian suatu perlakuan dilakukan dalam kurun waktu yang lebih lama, secara berkelanjutan dan di seluruh tingkatan usia.

Media pembelajaran APE balok dan *flashcard* sangatlah kompleks, masih banyak yang dapat diteliti dan dianalisa untuk masing-masing aspek, serta pola pembelajarannya. Karena keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti, penelitian ini hanya dapat menjangkit 26 butir item kreativitas. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengangkat kembali permasalahan yang ada tetapi dengan metode, teknik, strategi, dan media yang lain serta tindakan yang berbeda agar dapat memberi masukan atau temuan-temuan baru khususnya dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak sehingga dapat mengembangkan potensi anak secara optimal.

Adapun saran lain bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk mempertimbangkan faktor lain yang dapat mempengaruhi kreativitas anak usia prasekolah misalnya media, sumber belajar, guru, tingkat kecerdasan, kondisi emosi, faktor sosial lain seperti keluarga, televisi, teman sebaya, dan lain sebagainya.