

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan

1. Proses pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak pada Kelompok Bermain Bunga Nusantara yaitu sebagai berikut:
 - a. Pengembangan kreativitas anak berlangsung dalam suasana bermain sambil belajar.
 - b. Pengembangan kreativitas tidak dilihat secara terpisah dari mata pelajaran lainnya akan tetapi meresap ke dalam sendi-sendi kegiatan di dalam kelas dan setiap saat. Materi pembelajaran mencakup perkembangan anak secara holistik yang mencakup pembentukan perilaku melalui pembiasaan yaitu moral, agama, disiplin, perasaan/emosi dan kemampuan bermasyarakat dan pengembangan kemampuan dasar yang meliputi kemampuan berbahasa, kognitif (daya pikir), daya cipta, keterampilan dan jasmani.
 - c. Tutor menggunakan metode dan kegiatan yang berbeda-beda dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran setiap harinya seperti pemberian tugas, demonstrasi, bercerita, karya wisata, pembiasaan, bernyanyi, latihan, dan bercakap-cakap, menjahit, menggunting, mewarnai, menggambar, dan lain-lainnya menunjang pengembangan kreativitas anak. Akan tetapi metode proyek dan bermain peran tidak pernah digunakan oleh tutor padahal kedua metode tersebut sangat mendukung upaya

pengembangan kreativitas anak seperti imajinasi dan rasa ingin tahu anak, namun tidaklah menutup kemungkinan didalam proses pembelajaran dapat memancing timbulnya ciri kreativitas lainnya.

- d. Anak menyukai jenis kegiatan seperti menggambar bebas, mencap, mewarnai, menggunting, dan menjahit sebab dalam kegiatan tersebut mengandung lebih banyak nilai eksperimen dan eksplorasinya dan anak lebih bisa mengekspresikan dirinya dengan bebas. Sementara kegiatan menempel, melipat, meronce, dan menulis atau menggambar mengikuti titik-titik kurang disukai oleh anak sebab anak harus mengikuti aturan-aturan tertentu dan memiliki tingkat kesulitan yang agak tinggi, kecuali menulis atau menggambar mengikuti titik-titik.
- e. Tutor melakukan evaluasi selama proses pembelajaran berlangsung secara berkesinambungan dan menyeluruh dengan menggunakan teknik pengamatan dan portofolio sehingga anak bebas dari tekanan bahwa ia sedang diawasi, hal mana akan berdampak pada kreativitas anak.
- f. Pengembangan kreativitas anak yang dilakukan melalui proses pembelajaran mencakup baik aspek kognitif atau berpikir kreatif/divergen yaitu (1) keterampilan berpikir lancar (*fluency*), (2) keterampilan berpikir luwes/fleksibel (*flexibility*), (3) keterampilan berpikir orisinal (*originality*), dan (4) keterampilan memperinci (*elaboration*) maupun aspek afektif yaitu (a) rasa ingin tahu, (b) bersifat imajinatif/fantasi, (c) merasa tertantang oleh kemajemukan, (d) sifat berani mengambil resiko, (e) sifat menghargai, (f) percaya diri, (g) keterbukaan terhadap pengalaman baru,

dan (h) menonjol dalam salah satu bidang seni. Akan tetapi perangsangan kreativitas anak pada aspek kognitif butir (5) keterampilan menilai tak pernah dilakukan. Demikian pula pengembangan antar aspek kognitif dan aspek afektif itu sendiri tidak mendapatkan porsi yang seimbang. Pada aspek kognitif, perangsangan lebih sering terjadi pada kemampuan berpikir lancar daripada kemampuan berpikir lainnya. Sementara pada aspek afektif, sifat berani mengambil resiko dan percaya diri yang paling sering dikembangkan.

2. Proses pembelajaran pada Kelompok Bermain Bunga Nusantara berperan penting didalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak termasuk kreativitasnya.
 - a. Kreativitas anak yang dikembangkan mencakup aspek kognitif/berpikir divergen maupun aspek afektif.
 - b. Pada dasarnya anak memperlihatkan ciri kreativitas tertentu meskipun ciri yang diperlihatkan tidak selalu sama dan berada pada tingkat yang berbeda pula.
 - c. Seorang anak memiliki ciri kreativitas yang sangat tinggi dibandingkan dengan anak lainnya, baik pada aspek kognitif maupun aspek afektif, seperti lebih lancar dalam mengekspresikan diri dan pikirannya, lebih dapat mengembangkan pembicaraan, memiliki daya fantasi yang lebih tinggi, dan lebih percaya diri.
 - d. Dahulu anak tak ingin beranjak jauh dari ibunya akan tetapi dengan mengikuti pembelajaran di kelompok bermain, anak menjadi lebih mandiri

dan percaya diri dan terbuka dengan pengalaman baru sehingga anak berani dan tidak malu berhadapan dengan orang asing atau berada di tempat asing, lebih lancar didalam berbicara dan mengungkapkan pikirannya, mampu memodifikasi permainan, lebih dapat bersosialisasi dengan teman-teman sebaya, dan tentu saja lebih memperbanyak pengalaman anak.

3. Faktor pendukung dan penghambat kreativitas anak sebagai berikut:

a. Faktor Pendukung Kreativitas Anak

- 1) Sikap dan strategi tutor dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran telah menumbuhkan motivasi intrinsik anak yang pada akhirnya mendorong kreativitas anak. Tutor menerima anak dengan segala kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya serta melakukan penilaian selama proses pembelajaran berlangsung sehingga anak tidak merasa sedang diawasi dan dinilai. Pun, tutor menghargai karya anak dengan penghargaan berupa anggukan, senyuman, dan pujian, yang mana hal tersebut lebih berharga daripada hadiah berupa materi.
- 2) Pengaturan ruang kelas yang terbuka dan diubah dalam kurun waktu tertentu serta tampilan dinding ruang bermain yang menarik turut menunjang pengembangan kreativitas anak.
- 3) Setiap anak memang dilahirkan dengan bakat kreatif, lingkunganlah yang berperan didalam mengembangkan dan memupuk bakat tersebut. Pengembangan kreativitas yang telah dilakukan di kelompok bermain perlu pula ditunjang di lingkungan rumah. Sinergitas antara kedua

lingkungan tersebut diperlukan sehingga pengembangan kreativitas anak dapat berjalan secara berkesinambungan. Sikap orangtua yang mendukung pengembangan kreativitas anak adalah bersikap sabar dan tidak otoriter dengan memberikan cukup kebebasan kepada anak untuk berbuat, menghargai pendapat anak, memberikan waktu kepada anak untuk berimajinasi, memuji anak dengan sungguh-sungguh, mendorong kegiatan anak, menyediakan bahan bacaan yang menarik, memberikan permainan yang merangsang kreativitas anak, melakukan kegiatan bersama anak seperti menyanyi, menggambar, dan mewarnai.

- 4) Sarana pembelajaran berupa berbagai alat permainan edukatif yang telah dimiliki dapat mengembangkan kreativitas anak.

b. Faktor Penghambat Kreativitas Anak

- 1) Alat permainan kurang banyak jenisnya dan tidak ada penambahan alat permainan yang baru dan lebih menantang sehingga anak merasa bosan dan tidak tertarik lagi untuk memainkannya sebab alat permainan tersebut telah dikuasainya, permainan yang rusak tidak diperbaiki atau diganti, dan beberapa alat permainan tersimpan rapi di laci tanpa dimainkan oleh anak.
- 2) Penataan dinding ruang kelas yang terlihat kosong, permainan di ruang bermain tidak ditata dengan rapi dan menarik sehingga tidak menarik secara visual. Penataan ruang juga tidak ditata sesuai dengan sudut-sudut pengembangan. Ruang kelas tidak dipenuhi produk hasil karya anak padahal ruang kelas yang menarik secara visual dan dipenuhi

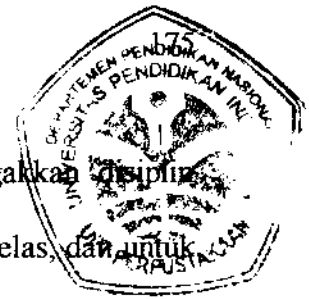
dengan aneka karya anak dapat merangsang kreativitas anak. Hal ini disebabkan masih kurangnya pengertian tutor tentang konsep kreativitas.

- 3) Sikap orangtua atau pengantar yang tidak disiplin menghambat pengembangan kreativitas anak. Dengan masuk ke ruang kelas untuk membantu anak pada saat tiba waktu makan mengakibatkan anak tidak mandiri dan tergantung pada orang lain sementara sikap mandiri merupakan salah satu sikap yang mendukung kreativitas.
- 4) Sikap teman-teman sebaya yang mengejek, mentertawakan, dan mencela tidak menunjang pengembangan kreativitas anak sebab anak merasa takut dan malu untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan yang tidak lazim sehingga anak pada akhirnya cenderung untuk berdiam diri daripada berkreasi.
- 5) Sikap orangtua yang tidak menunjang perkembangan kreativitas anak di antaranya adalah mengatakan pada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah, selalu ketat mengawasi kegiatan anak, terkadang tidak sabar dan otoriter dengan anak, anak tidak boleh marah kepada orangtua, dan anak terlalu dimanja dan diikuti keinginannya.

B. Rekomendasi

Dengan berdasarkan pada hasil penelitian maka berikut ini peneliti mengemukakan beberapa rekomendasi kepada berbagai pihak yang berkepentingan.

1. Jumlah alat permainan kreatif yang masih kurang, tak ada penambahan alat permainan yang baru untuk waktu yang lama, permainan yang rusak tidak segera diganti, dan pengadaan bahan belajar yang membutuhkan waktu cukup lama, penataan alat permainan yang tidak rapi dan kurang menarik, merupakan faktor-faktor yang tidak mendukung pengembangan kreativitas anak sehingga pengembangan kreativitas yang dilaksanakan tidak cukup optimal. Oleh sebab itu perlu kiranya bagi pengelola/penyelenggara menambah jumlah alat permainan yang ada terutama alat permainan yang tergolong permainan kreatif seperti (a) permainan drama berupa dokter-dokteran, masak-masakan, rumah-rumahan, perawatan bayi dan (b) permainan konstruktif seperti plastisin dan lego, menambah alat permainan yang baru dan lebih menantang, mengganti permainan yang telah rusak dan menata alat permainan dengan teratur dan rapi sehingga enak dipandang mata serta segera menyediakan bahan belajar begitu diperlukan.
2. Penataan ruang kelas terutama dindingnya terlihat kosong dengan hanya sedikit hiasan berupa produk hasil karya anak tahun sebelumnya sehingga tidak menarik secara visual, kurang disiplinnya orangtua anak yang turut masuk ke ruang kelas memberikan bimbingan atau bantuan kepada anak, dan tidak seimbangya pengembangan kreativitas yang dilakukan antaraspek kognitif dan antaraspek afektif sebagai akibat dari masih kurangnya pengertian tutor akan konsep kreativitas, juga merupakan faktor-faktor yang dapat menghambat pengembangan kreativitas anak sehingga disarankan bagi tutor untuk menghias ruang kelas dengan produk-produk hasil karya anak dengan



cara memajang atau menempelnya di dinding, lebih menegakkan disiplin dengan melarang orangtua untuk ikut masuk ke dalam ruang kelas, dan untuk menambah wawasan mereka tentang konsep pengembangan kreativitas.

3. Sikap orangtua yang mengatakan pada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah, selalu ketat mengawasi kegiatan anak, terkadang tidak sabar dan otoriter dengan anak, anak tidak boleh marah kepada orangtua, dan anak terlalu dimanja dan diikuti keinginannya tidak menunjang pengembangan kreativitas anak, oleh sebab itu perlu kiranya bagi orangtua untuk memberikan kebebasan yang bertanggungjawab kepada anak sehingga anak lebih dapat bersibuk diri secara kreatif tanpa ada rasa kekwatiran yang berlebih dari orangtua.
4. Penelitian yang dilakukan ini belum memberikan informasi mengenai seberapa jauh alat permainan edukatif memberikan pengaruh atau dampak terhadap perkembangan kreativitas anak sehingga disarankan bagi penelitian berikutnya untuk meneliti secara khusus dan lebih mendalam mengenai kontribusi alat permainan edukatif terhadap perkembangan kreativitas anak.



