

## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di lapangan mengenai desain media pembelajaran pemanfaatan cahaya (*ray of light*) guna mengembangkan kreativitas anak usia dini melalui pendekatan Reggio Emilia, peneliti memperoleh kesimpulan dan rekomendasi serta dilengkapi dengan implikasi secara teoritis dan praktis yang dijelaskan sebagai berikut:

#### **5.1 Kesimpulan**

Penelitian ini menghasilkan temuan akhir berupa desain media pembelajaran pemanfaatan cahaya *ray of light* yang sudah diimplementasikan melalui metode *desain based research* (DBR) guna mengembangkan kreativitas anak usia dini. Media *ray of light* memberikan pengalaman baru bagi pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran cahaya. Media yang dibuat terinspirasi dari pendekatan Reggio Emilia, diantaranya yaitu meja lampu (*table light*), meja cermin (*mirror table*), dan layar kanvas (*canvas screen*). Setiap anak menunjukkan perkembangan kreativitas yang unik dan berbeda saat menggunakan media *ray of light*. Anak dapat bereksplorasi dengan warna, posisi, ukuran, dan bentuk serta menuangkan ide dan gagasan yang dimilikinya menjadi sebuah karya atau karangan yang unik, bernilai, dan memiliki unsur kebaruan. Perkembangan kreativitas anak muncul dalam lima aspek yang diantaranya mencakup aspek kelancaran (*fluency*) merupakan kemampuan anak dalam mencari jalan keluar berupa ide atau gagasan yang diperoleh dalam waktu yang singkat. Aspek keluwesan (*flexibility*) memiliki keterkaitan dengan kemampuan anak untuk memperoleh dan memodifikasi informasi dalam berbagai sudut tertentu guna mencari jalan keluar dan menemukan peluang dalam memecahkan masalah. Aspek keaslian orisinalitas (*originality*) diantaranya kemampuan anak dalam mengajukan atau menghasilkan suatu produk yang baru dan bersifat unik. Aspek keterperincian atau penguraian (*elaboration*) yaitu kemampuan anak dalam memperkaya dan mengembangkan suatu produk dan karya dari yang memiliki nilai biasa menjadi luar biasa. Selain itu peneliti menemukan temuan baru yaitu aspek kerjasama dalam berkreativitas (*teamwork and crativity*) diluar teori kreativitas yang diungkapkan oleh Guilford (1968). Dalam berkreativitas dibutuhkan kerja sama yang baik antara satu anak

dengan anak lainnya dalam menghasilkan ide serta menuangkannya menjadi sebuah karya atau produk yang bernilai.

## 5.2 Implikasi

Berikut ini merupakan implikasi secara teoritis dan praktis terkait desain media pembelajaran *ray of light* yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas anak usia dini, diantaranya:

- 1) Dalam penggunaan media *ray of light*, dibutuhkan pemilihan kegiatan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kreativitas anak.
- 2) Pengadaan dan pembuatan media *ray of light* perlu mengikuti standar keamanan dan kenyamanan agar pembelajaran yang dilakukan mampu mengoptimalisasikan perkembangan kreativitas anak.
- 3) Kerjasama antara peneliti, pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran cahaya menggunakan media *ray of light* harus terus dilakukan secara detail dan bertahap sebagai upaya memaksimalkan pencapaian perkembangan kreativitas anak
- 4) Kegiatan pembelajaran menggunakan media *ray of light* dapat dimodifikasi dengan aktivitas lain dan disesuaikan dengan karakteristik dan capaian perkembangan anak sesuai dengan kebutuhan di lapangan..

## 5.3 Rekomendasi

Desain media pembelajaran *ray of light* dapat dikatakan merupakan bagian kecil dari pelaksanaan pembelajaran cahaya untuk anak usia dini yang masih membutuhkan penyempurnaan. Oleh karenanya diharapkan melalui penelitian ini dapat menjadi rekomendasi bagi beberapa pihak yang terkait:

### 1) Pendidik

Pendidik diharapkan mampu memperluas pemahaman mengenai pembelajaran cahaya bagi anak usia dini dengan cara mengikuti pelatihan atau seminar. Selain itu penting bagi pendidik untuk memiliki kemampuan dalam menyediakan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan dan karakteristik anak dengan menggunakan media *ray of light* yang disesuaikan dengan metode, tema, situasi lingkungan serta kondisi sekolah masing-masing. Pemilihan dan penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan

menyenangkan juga dapat menjadi faktor terciptanya suasana baru bagi anak guna memfasilitasi perkembangan kreativitasnya.

2) Orang tua

Orang tua merupakan orang dewasa yang paling dekat dengan anak, orang tua memiliki peran penting dalam memberikan pengalaman interaksi sosial dan kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan anak dalam berpikir serta menghasilkan ide dan gagasan yang kreatif, unik, dan baru. Oleh karenanya dibutuhkan hubungan timbal balik dan kolaborasi yang saling mendukung antara orang tua dan pendidik di lingkungan sekolah agar orang tua mampu mengoptimalkan perannya di lingkungan rumah dan sekolah guna memfasilitasi pencapaian perkembangan kreativitas anak.

3) Sekolah atau lembaga PAUD

Pihak sekolah dapat mendukung pelaksanaan proses pembelajaran cahaya dengan menggunakan media *ray of light*. Bagi sekolah atau lembaga PAUD yang berada di wilayah tertentu serta memiliki keterbatasan dalam memperoleh alat dan bahan dalam membuat desain media *ray of light*, dapat memanfaatkan sumber daya alam yang tersedia di lingkungan sekitar sekolah. Adapun alat dan media yang digunakan tetap memperhatikan keamanan dan kenyamanan sesuai dengan standar aturan yang berlaku dalam DIRJEN PAUD (2021). Penyediaan sarana dan prasarana tersebut diharapkan mampu mendukung terciptanya pembelajaran yang baru dan menyenangkan untuk anak sebagai sumber inspirasi dalam perkembangan kreativitas anak usia dini.

4) Peneliti selanjutnya

Penelitian yang telah dilakukan dapat dikatakan masih dalam ruang lingkup yang terbatas, sehingga diharapkan peneliti selanjutnya dapat menggali dan mengangkat beberapa aspek lain terkait desain media *ray of light* yang dapat digunakan dalam pembelajaran pemanfaatan cahaya. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan teknik yang bervariasi dengan tempat penelitian dan subjek penelitian yang berbeda sehingga diharapkan dapat menghasilkan lebih banyak temuan dan masukan baru mengenai desain pembelajaran *ray of light* melalui pendekatan Reggio Emilia.