

BAB 5

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

5.1 Simpulan

Berdasarkan temuan dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan :

5.1.1 Proses penerapan model pembelajaran *Beyond Center And Circle Time* untuk meningkatkan kreativitas seni rupa anak dengan cara bermain menggunakan berbagai jenis media yang berbeda pada setiap tindakan, dilakukan dengan pijakan lingkungan main yang sudah ditata sebelum pembelajaran dimulai, pijakan sebelum main melakukan pembiasaan sebelum belajar dan berbincang-bincang mengenai subtema yang akan dipelajari, pijakan saat main membagi anak menjadi dua sampai tiga kelompok dengan kegiatan yang berbeda-beda hingga pada akhirnya anak membuat karya seni rupa dan mengapresiasi hasil karyanya, pijakan setelah main melakukan *recaling* tentang pembelajaran yang telah dilakukan.

5.1.2 Setelah penerapan model pembelajaran *Beyond Center And Circle Time* untuk meningkatkan kreativitas seni rupa anak, terjadi pada setiap tindakan. Hal tersebut dapat dilihat dari tiap tindakan yang mengalami peningkatan, serta mendapat tingkat keberhasilan pada penelitian, tindakan 1 sebesar 10,37 dengan kategori MB (Mulai Berkembang) dalam kegiatan pembuatan karya anak masih perlu dibantu dan diingatkan oleh guru, tindakan 2 sebesar 15,87 dengan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan) anak sudah dapat melakukan pembuatan karya seni rupa secara mandiri tanpa bantuan guru, dan tindakan 3 sebesar 22,87 dengan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik) anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Beyond Center And Circle Time* dapat meningkatkan kreativitas seni rupa anak.

Dewi Yuni Anggraeni, 2022

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BEYOND CENTERS AND CIRCLE TIME UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SENI RUPA

Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

5.2 Implikasi

Berdasarkan temuan hasil penelitian yang diperoleh maka peneliti menguraikan beberapa implikasi dan rekomendasi yang dapat digunakan bagi pembaca, penerapan model pembelajaran *Beyond Centers And Circle Time* untuk meningkatkan kreativitas seni rupa pada anak berdampak baik dan positif, karena dalam proses pelaksanaannya anak sangat antusias, bersemangat dan tidak mudah bosan karena terdapat kegiatan yang berbeda-beda. Serta kreativitas seni rupa anak dapat meningkat dari setiap tindakannya, sehingga anak sudah bisa mengamati dan aktif menanyakan objek yang akan digunakan, anak mampu mengekspresikan kemungkinan solusi dari masalah yang ada, anak mampu membuat karya seni rupa, mengkomunikasikannya serta mengapresiasi hasil karya seni rupa yang telah dibuatnya.

5.3 Rekomendasi

Berdasarkan simpulan dan implikasi diatas, penerapan model pembelajaran *Beyond Centers And Circle Time* dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kreativitas seni rupa anak. Adapun rekomendasi dari peneliti sebagai berikut :

- a. Penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi sekolah dalam meningkatkan kreativitas seni rupa anak melalui penerapan model pembelajaran *Beyond Centers And Circle Time*. Sekolah merupakan sarana bagi guru untuk mengembangkan materi dan kegiatan pembelajaran anak.
- b. Dengan adanya penelitian ini diharapkan lembaga sekolah dapat memfasilitasi guru untuk lebih meningkatkan keterampilan dalam menciptakan ide dan model pembelajaran yang sesuai, yaitu dengan mengikuti program pelatihan guru dalam menerapkan model pembelajaran untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar.
- c. Untuk peneliti lebih lanjut penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi baru baik dari pihak lain dan menciptakan temuan, ide baru dan kreasi baru yang lebih baik lagi terutama dalam penerapan model pembelajaran serta menciptakan kreativitas yang baru agar terciptanya karya seni rupa yang lebih menarik.