BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pra-intervensi dapat dilihat presentase sebesar 48,5%, sedangkan pada siklus I di dapat presentase sebesar 62,2%. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa presentase dari pra-intervensi ke siklus I mengalami peningkatan secara keseluruhan sebesar 28,2%. Sebagaimana disampaikan pada interpretasi hasil analisis bahwa penelitian ini dikatakan berhasil jika adanya peningkatan sebesar 35%, maka penelitian siklus I ini belum dapat dikatakan berhasil karena presentase kenaikan yang didapat sebesar 28,2% untuk seluruh indikator.

Untuk mencapai peningkatan 35% dan untuk membuktikan bahwa presentase kenaikan signifikan, maka peneliti dan kolaborator menyepakati untuk merancang siklus lanjutan. Selain itu adanya target pencapaian bahwa seluruh anak harus mencapai semua indikator secara keseluruhan. Berdasarkan hasil siklus II diperoleh presentase sebesar 30,7%. Berdasarkan data tersebut dapat dikatakan bahwa presentase kenaikan kreativitas anak dapat dikatakan signifikan karena terus meningkat. Dengan demikian, maka dinyatakan bahwa

melalui kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Al-Jannah Islamic, Nature & Science, Jakarta Timur. Setelah memperoleh presentase dengan kenaikan signifikan, maka penelitian dihentikan. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pemberian tindakan berupa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Al-Jannah Islamic, Nature & Science, Jakarta Timur.

Berdasarkan data kualitatif, terlihat adanya peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui pemberian tindakan berupa kegiatan bermain peran. Kegiatan bermain peran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berfikir kreatif, mengembangkan kreativitas yang ada dalam diri anak. Dengan tema yang ada kemudian di rancang kegiatan yang menarik untuk anak, sehingga kegiatan bermain peran akan bermakna untuk anak. Berdasarkan hasil observasi dalam bentuk catatan lapangan, catatan dokumentasi, dan catatan wawancara dapat dilihat bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Al-Jannah Islamic, Nature & Science, Jakarta Timur.

Temuan-temuan yang diperoleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Al-Jannah Islamic, Nature & Science, Jakarta Timur sudah cukup baik. Hal tersebut dapat dilihat dari sarana dan prasarana yang ada di setiap sentra, yaitu sentra seni,

sentra main peran, sentra rancang bangun, sentra persiapan, sentra bahan alam, dan sentra ibadah. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan memberikan kesempatan kepada anak untuk berfikir kreatif, mengembangkan kreativitas yang ada dalam diri anak. Pengembangan kreativitas dalam kegiatan bermain peran di TK Al-Jannah Islamic, Nature & Science dapat dijadikan salah satu alternative pembelajaran bagi anak usia dini pra sekolah di lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini.

B. Implikasi

Beberapa implikasi dari penelitian mengenai peningkatan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain peran pada sentra main peran yang di lakukan di TK Al-Jannah Islamic, Nature & Science, Jakarta Timur yaitu, kegitan bermain peran yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas anak dapat diterapkan di setiap sekolah yang menggunakan pembelajaran dengan menggunakan sentra. Sekolah yang ingin mengembangkan kreativitas anak perlu memahami dan mempelajari lebih mendalam mengenai kreativitas anak, dimensi kreativitas, dan junis-jenis kegiatan yang direncanakan. Sekolah yang ingin mengembangkan kreativitas dapat merencanakan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan langsung.

Pada kegiatan bermain peran guru memiliki peran penting dalam membuat kegiatan-kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Guru dapat mengembangkan kreativitas anak dengan optimal apabila guru merencanakan kegiatan-kegiatan yang lebih inovatif, menarik untuk anak, lebih menantang, dan lebih menggali kemampuan anak untuk menokohkan suatu peran. Melalui kegiatan bermain peran yang diberikan, guru dapat menemukan hal-hal baru yang tercipta dari pemikiran anak.

Kegiatan bermain peran mempunyai manfaat yang baik untuk anak jika guru dapat merencanakan kegiatan dengan baik. Bermain peran dapat mengembangkan imajinasi anak, dapat mengembangkan kemampuan berpikir mandiri, dapat mengembangkan kemampuan untuk mencari ide-ide sendiri, dapat memberikan kesempatan pada anak untuk bekerjasama dengan anak lain, dapar mengembangkan kesadaran sosial, merupakan sarana untuk mengekspresikan suasana, dapat mengembangkan kebiasaan untuk berbicara dan mengembangkan bahasa, mengenalkan anak dengan seni peran, dan merupakan rekreasi bagi anak.

Bermain peran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih peran sendiri, mengemukakan ide-ide untuk melakukan kegiatan, melatih inisiatif anak untuk saling membantu sesama temannya, mendapatkan dorongan dari lingkungan sekitar, akan

mengembangkan kreativitas yang dimiliki anak. Potensi kreativitas yang dimiliki anak akan berkembang jika diberikan dorongan, baik dorongan internal maupun dorongan eksternal.

Kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dimiliki oleh setiap orang. Kreativitas merupakan hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya. Kemampuan untuk menghasilkan ide atau gagasan yang baru dapat diperoleh dari pengalaman yang dialami anak. Dari pengalaman yang didapatkan maka anak akan belajar untuk dapat memecahkan suatu masalah.

Kreativitas memikili 4 dimensi, yaitu *person, process, press,* dan *product.* Empat dimensi kreativitas saling berkaitan antara satu dengan yang lain. Setiap anak memiliki potensi kreatif pada dirinya, potensi tersebut yang dimiliki anak harus diberikan stimulasi untuk mengembangkan kreativitas yang ada. Untuk membentuk anak yang kreatif harus melewati proses. Proses untuk kreatif yaitu dengan memberikan anak kesempatan untuk mengutaran ide-ide, memberikan pengetahuan-pengetahuan yang dapat menambah wawasan anak, memberikan anak kesempatan untuk mengekspresikan dirinya, serta memfasilitasi kebutahan anak. Dalam proses untuk membentuk anak yang kreatif tidak akan optimal jika anak tidak mendapatkan dorongan. Dorongan internal dari dalam diri anak, maupun dari dorongan lingkungan sekitar. Guru, orang tua, dan orang-orang yang ada di

sekitar anak harus mendukung dan memberikan motivasi kepada anak untuk berfikir kreatif. Pada akhirnya jika individu, proses, dan dorongan sudah baik, maka akan membentuk anak yang kreatif, yang mempunyai ide-ide atau gagasan-gagasan yang tercipta dari pemikirannya sendiri.

Bermain peran merupakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan daya imajinasi yang dimiliki setiap individu untuk menghasilkan ide-ide atau gagasan yang terlahir dari pemikirannya sendiri. Dengan demikian upaya meningkatkan kreativitas dapat dilakukan dengan melalui kegiatan bermain peran.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dikemukakan, antara lain:

1. Bagi Program Studi PG-PAUD, dengan semakin sedikitnya kajian tentang kreativitas, program studi diharapkan dapat melakukan kajian teoritis dan mengembangkan teori tentang kreativitas anak.
2. Bagi Lembaga, TK Al-Jannah Islamic, Nature & Science, Jakarta Timur agar dapat memberikan pelatihan dan seminar bagi guru untuk menciptakan gagasan-gagasan kreatif dalam mengembangkan kegiatan bermain peran.

Sekolah juga dapat memberikan fasilitas (alat dan bahan) bagi guru untuk mengembangkan kegiatan bermain peran.

3. Bagi guru TK Al-Jannah Islamic, Nature & Science, Jakarta Timur untuk merencanakan berbagai kegiatan bermain peran yang lebih bervariasi, lebih menantang untuk anak, lebih mengeksplorasi pengetahuan anak sehingga dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak untuk menghasilkan ide-ide baru.
4. Bagi orang tua TK Al-Jannah Islamic, Nature & Science, Jakarta Timur, untuk dapat memperhatikan perkembangan anak dan memfasilitasi anak dengan melakukan kegiatan yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Orang tua perlu menerapkan komunikasi dua arah pada anak, sehingga anak memiliki kesempatan untuk mengeluarkan pendapat apa yang dipikirkannya. Kerjasama yang baik antara orang tua dan pihak sekolah dapat membantu perkembangan kreativitas anak lebih optimal, karena adanya keselarasan antara kegiatan yang diberikan di sekolah dengan kegiatan yang di berikan di sekolah.
5. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian lanjutan tentang meningkatkan kreativitas anak dalam kegiatan yang lain dan rentang usia yang berbeda.

Diharapkan pula, agar peneliti selanjutnya dapat mengkaji lebih dalam mengenai kreativitas pada anak-anak yang memiliki kebutuhan khusus.