

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa kegiatan bermain balok dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK Darul Ilmi Murni Medan.
2. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:
  - a. perkembangan kognitif anak pada siklus I, sebanyak 26 orang anak atau 96% termasuk mulai berkembang, sebanyak 1 orang anak 4% berkembang sesuai harapan. Nilai rata-rata perkembangan kognitif anak sebesar 57,4 atau berada dikategori mulai berkembang, dapat dilihat pada deskriptor mengenal bentuk geometri sebanyak 2 orang anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan, 18 orang anak berada pada kategori mulai berkembang dan 7 orang anak masih pada kategori belum berkembang. Pada deskriptor mengenal warna sebanyak 2 orang anak berada pada kategori berkembang sangat baik, 17 berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan 8 orang anak berada pada kategori mulai berkembang. Selanjutnya pada deskriptor menghitung benda 1-20 sebanyak 1 orang anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan, 13 orang anak berada pada kategori mulai berkembang dan 13 orang anak masih pada kategori belum

berkembang. Dan pada deskriptor mengenal lambang bilangan 1-20 sebanyak 1 orang anak pada kategori berkembang sesuai harapan, 10 orang anak berada pada kategori mulai berkembang dan 16 orang anak masih pada kategori belum berkembang.

- b. Perkembangan kognitif anak pada siklus II, sebanyak 21 orang anak atau 78% termasuk berkembang sangat baik dan sebanyak 6 orang anak atau 22% berkembang sesuai harapan. Nilai rata-rata perkembangan kognitif anak sebesar 83,78 atau berada dikategori berkembang sangat baik, dapat dilihat pada deskriptor mengenal bentuk geometri sebanyak 13 orang anak berada pada kategori berkembang sangat baik dan 14 orang anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Pada deskriptor mengenal warna sebanyak 19 orang anak berada pada kategori berkembang sangat baik dan sebanyak 8 orang anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Selanjutnya pada deskriptor menghitung benda 1-20 sebanyak 10 orang anak berada pada kategori berkembang sangat baik, 16 orang anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan, dan 1 orang anak masih pada kategori mulai berkembang. Dan pada deskriptor mengenal lambang bilangan 1-20 sebanyak 6 orang anak berada pada kategori berkembang sangat baik, 13 orang anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan, dan 8 orang anak masih pada kategori mulai berkembang. Perkembangan kreativitas anak pada siklus II, sebanyak 21 orang anak atau 78% termasuk berkembang sangat baik

dan sebanyak 6 orang anak atau 22% berkembang sesuai harapan. Nilai rata-rata perkembangan kreativitas anak sebesar 87 atau berada dikategori berkembang sangat baik, dapat dilihat bahwa kreativitas anak pada indikator tekun dan tidak mudah bosan sebanyak 16 orang anak berada pada kategori berkembang sangat baik, dan sebanyak 11 orang anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Pada indikator memiliki rasa ingin tahu sebanyak 19 orang anak berada pada kategori berkembang sangat baik dan 8 orang anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Pada indikator bersifat imajinatif sebanyak 4 orang anak berada pada kategori berkembang sangat baik dan 23 orang anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan.

## 5.2 Implikasi

Proses pembelajaran dengan menggunakan media balok terbukti lebih efektif dalam membantu guru dan anak untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan bukti bahwa pembelajaran kognitif dan kreativitas dengan menggunakan media pembelajaran salah satunya yaitu media balok dibandingkan dengan media konvensional dalam pembelajaran kognitif dan kreativitas, hal ini dapat dinyatakan di siklus II sebesar 83,78 lebih tinggi dibandingkan dengan siklus I sebesar 57,4 pada kemampuan kognitif dan pada kemampuan kreativitas dapat dinyatakan di siklus II sebesar 87 lebih tinggi dibandingkan dengan siklus I sebesar 47,22 maka implikasinya sebagai berikut :

1. Guru dapat menggunakan balok pada pembelajaran yang bertujuan untuk mendorong anak agar lebih mengembangkan kognitif dan kreativitas anak. Dengan demikian, kognitif dan kreativitas semakin berkembang.
2. Guru dapat menggunakan balok untuk melatih anak agar menuangkan ide-ide atau gagasannya secara lisan. Sehingga anak aktif dan senang dalam pembelajaran.

### 5.3 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

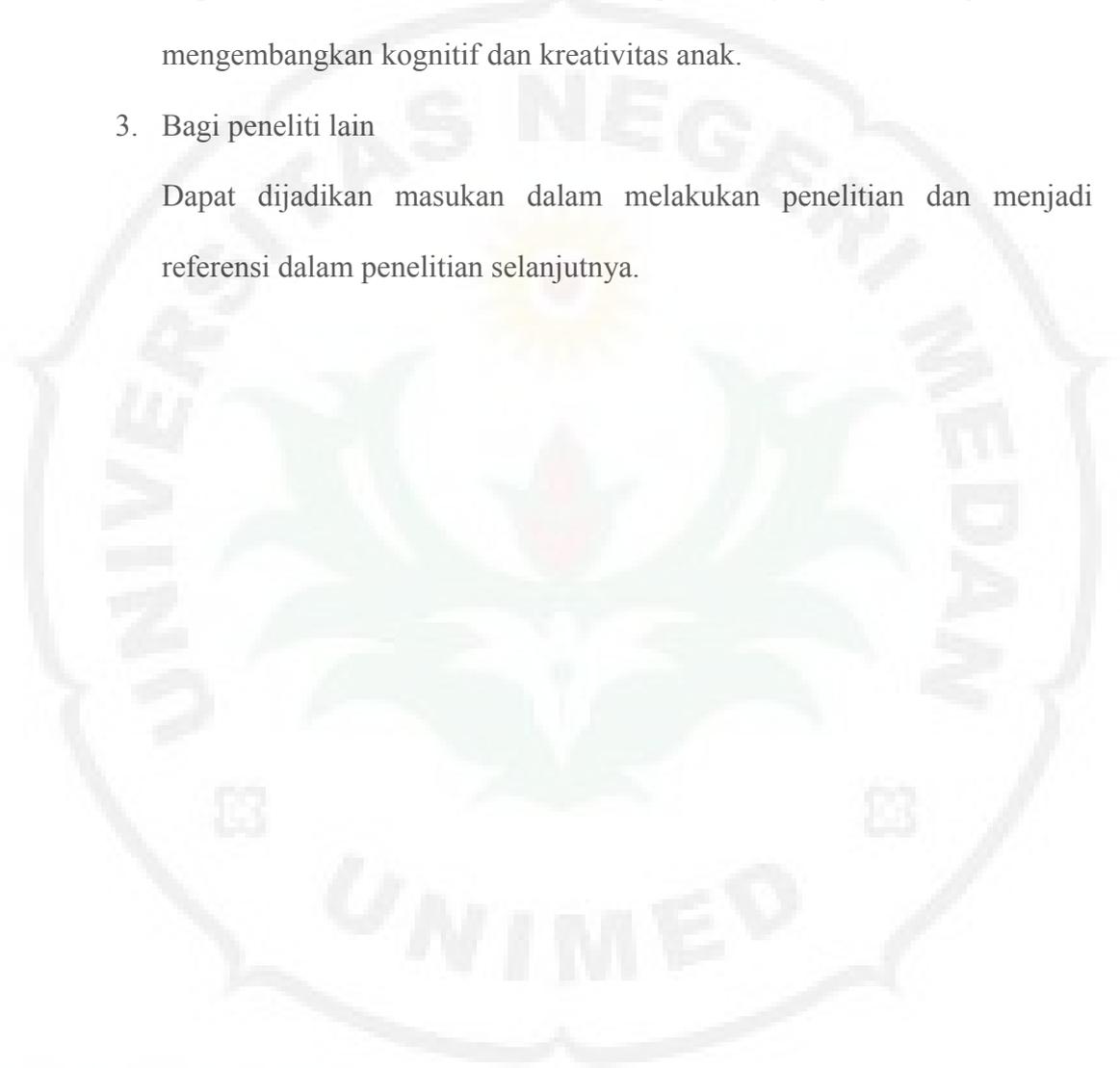
Dapat melakukan kegiatan bermain balok untuk mengembangkan perkembangan kognitif dan perkembangan kreativitas anak dalam proses pembelajaran, dapat memanfaatkan waktu dengan baik yang dimana tahapan dari permainan balok pada saat pembelajaran yaitu 1) Guru menjelaskan/ memperkenalkan bentuk dan warna balok, 2) Guru bersama dengan anak menghitung jumlah balok, 3) Guru juga menanyakan benda yang bentuknya seperti balok, ini untuk mengeluarkan imajinasi anak dengan benda sebenarnya, 4) Guru menjelaskan bentuk balok sesuai dengan bentuk geometri, 5) Guru menjelaskan cara menggunakannya, 6) Guru menyuruh anak untuk memainkan balok, 7) Guru meminta anak untuk menghubungkan jumlah balok dengan lambang bilangan, 8) Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk berimajinasi dalam menyusun balok, 9) Guru memberi kesimpulan hasil karya anak.

2. Bagi kepala sekolah

Dapat memberikan fasilitas belajar berupa balok yang lebih beragam untuk mengembangkan kognitif dan kreativitas anak.

3. Bagi peneliti lain

Dapat dijadikan masukan dalam melakukan penelitian dan menjadi referensi dalam penelitian selanjutnya.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY