

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Dari hasil analisis penelitian yang dapat ditarik dari hasil pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

Pertama, terdapat perbedaan kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode pembelajaran bermain secara keseluruhan lebih matang dibandingkan dengan kematangan sekolah anak yang diajar dengan metode pembelajaran formal. Dengan demikian metode pembelajaran bermain lebih efektif diterapkan dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak guna meningkatkan kematangan sekolah anak.

Kedua, kematangan sekolah anak dengan kreativitas tinggi secara keseluruhan lebih matang dibandingkan dengan kematangan sekolah anak dengan kreativitas rendah.

Ketiga, hasil perhitungan analisis varians menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara metode pembelajaran dengan kreativitas, dimana kematangan sekolah anak dengan kreativitas tinggi lebih baik diajar dengan menggunakan metode pembelajaran bermain dibandingkan dengan menggunakan metode pembelajaran formal, sedangkan bagi anak dengan kreativitas rendah lebih baik diajar dengan menggunakan metode pembelajaran formal dibandingkan dengan metode pembelajaran bermain.

B. Implikasi

Pertama, hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh metode pembelajaran terhadap kematangan sekolah anak. Hal ini memberikan penjelasan dan penegasan bahwa metode pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menjadi perhatian untuk meningkatkan kematangan sekolah anak. Hal ini dapat dimaklumi karena melalui penerapan metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran yang pada gilirannya dapat menggiring keberhasilan dan ketercapaian tujuan pembelajaran itu sendiri. Dengan demikian, konsekuensinya apabila metode yang kurang tepat dalam pembelajaran maka tentu akan berakibat berkurang pula partisipasi aktif anak dalam pembelajaran. Melalui penelitian ini menunjukkan bahwa secara rata-rata hasil tes kematangan sekolah anak Taman Kanak-Kanak Pertwi I lebih tinggi dengan menggunakan metode pembelajaran bermain dari pada menggunakan metode pembelajaran formal. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain lebih efektif untuk meningkatkan kematangan sekolah anak, karena dalam pembelajaran yang menerapkan metode pembelajaran bermain, anak cenderung aktif untuk merekonstruksi sendiri ilmu yang akan diperolehnya melalui aktivitas bermain.

Konsekuensi dari pengaruh penerapan metode pembelajaran terhadap kematangan sekolah anak berimplikasi kepada tenaga pengajar untuk melaksanakan metode pembelajaran bermain. Dengan menggunakan metode pembelajaran bermain diharapkan tenaga pengajar dapat membangkitkan dan memotivasi keterlibatan dan partisipasi aktif anak terhadap pembelajaran dan

dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk dapat melaksanakan metode pembelajaran bermain maka tenaga pengajar harus terlebih dahulu dituntut memahami kebutuhan alat-alat permainan yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran.

Kedua, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tingkat kreativitas anak berpengaruh terhadap kematangan sekolah. Anak dengan kreativitas tinggi secara rata-rata mempunyai hasil tes kematangan sekolah lebih tinggi atau unggul dibandingkan dengan anak dengan kreativitas rendah. Pernyataan tersebut memberikan penjelasan dan penegasan bahwa kreativitas signifikan memberikan pengaruh dalam meningkatkan kematangan sekolah anak. Kreativitas yang dipilah atas kreativitas tinggi dan kreativitas rendah ditentukan dari hasil skor tes psikologi yaitu tes kreativitas figural.

Konsekuensi logis dari pengaruh kreativitas terhadap kematangan sekolah berimplikasi tenaga pengajar untuk melakukan identifikasi dan prediksi didalam menentukan kreativitas anaknya. Apabila kreativitas anak dapat dikelompokkan maka tenaga pengajar dapat menerapkan rencana-rencana pembelajaran dan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak, disamping itu juga anak dapat melakukan tindakan-tindakan lain misalnya untuk anak dengan kreativitas tinggi diberikan keterampilan motorik yang lebih tinggi, sedangkan untuk anak dengan kreativitas rendah diberikan perhatian dan bimbingan yang lebih ekstra yang bertujuan memberikan pemahaman dan penguasaan keterampilannya.

Implikasi dari perbedaan karakteristik anak dari segi kreativitas mengisyaratkan kepada tenaga pengajar dalam memilih metode pembelajaran harus mempertimbangkan tingkat kreativitas anak. Dengan adanya kreativitas dalam diri anak maka anak akan berperan terhadap reaksi positif dalam pembelajaran yang berlangsung.

Adanya perbedaan kreativitas ini juga berimplikasi kepada tenaga pengajar di dalam memberikan motivasi, membangkitkan minat dan motivasi belajar anak. Bagi anak dengan kreativitas tinggi hal tersebut tidaklah menjadi suatu kesulitan bagi tenaga pengajar dalam motivasi dan minat belajar anak, tetapi bagi anak dengan tingkat kreativitas rendah maka tenaga pengajar perlu memberikan perhatian yang lebih dan kontinue didalam memberikan motivasi dan minat belajar anak. Dapatlah dimaklumi bahwa pemberian motivasi dan minat belajar anak akan efektif apabila selama ini terjalin hubungan yang harmonis antara tenaga pengajar dengan anak.

Ketiga, hasil penelitian juga menunjukkan terdapat interaksi metode pembelajaran dan kreativitas terhadap kematangan sekolah. Interaksi tersebut menunjukkan bahwa anak dengan kreativitas tinggi lebih baik diajar dengan menggunakan metode pembelajaran bermain sedangkan bagi anak dengan kreativitas rendah lebih baik diajar dengan menggunakan metode pembelajaran formal.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa untuk meningkatkan kematangan sekolah anak dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang diterapkan tenaga pendidik dan kreativitas anak. Dalam hal ini antara tenaga pengajar dan

anak mempunyai peranan yang sama dan berarti dalam meningkatkan kematangan sekolah itu sendiri, sehingga dengan demikian untuk mencapai tingkat kematangan sekolah yang maksimal maka kedua variabel tersebut yaitu metode pembelajaran dan kreativitas perlu menjadi perhatian sekaligus.

Selain itu, implikasi lain dari penelitian ini adalah kepada pihak pengelola Taman Kanak-Kanak Pertiwi I agar menyediakan alat-alat atau media pembelajaran yang cukup memadai yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Karena dalam penerapan metode pembelajaran bermain membutuhkan ketersediaan dan kecukupan alat-alat atau media.

C. Saran-Saran

Dari hasil temuan-temuan penelitian sebelumnya maka dapatlah disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada pihak pengelola Taman Kanak-Kanak Pertiwi I Medan agar terus memperbaharui ketersediaan dan kecukupan alat-alat atau media pembelajaran yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Kepada pihak tenaga pengajar perlu melihat karakteristik kreativitas anak di dalam menerapkan metode pembelajaran. Penentuan tingkat kreativitas anak dapat diminta bantuan psikolog.
3. Kepada peneliti lain yang ingin meneliti tentang metode pembelajaran di Taman Kanak-Kanak hendaknya memperluas jumlah sampel dan menambah variabel-variabel yang dikontrol sehingga diperoleh pengetahuan yang lebih luas lagi mengenai metode pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.