BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Penerapan kegiatan kolase berbasis *edutainment* menggunakan variasi bahan alam (*loose parts*) terbukti secara signifikan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak usia 5-6 tahun di Kelompok B TK Cahaya Kemuliaan Kecamatan Sitiotio. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *One-Sample t-test* yang menunjukkan nilai rata-rata akhir kemampuan berpikir kreatif anak mencapai 24,91 (dibulatkan menjadi 25,00) yang berada pada kategori tinggi dan secara statistik terbukti melampaui standar batas ketuntasan mutu kelas yang ditargetkan sebesar 24,00 dengan taraf signifikansi 0,042 < 0,05.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa stimulasi berpikir kreatif pada anak usia dini tidak selalu membutuhkan instrumen yang rumit, melainkan dapat dicapai secara optimal melalui pemanfaatan lingkungan sekitar yang dikemas secara rekreatif. Integrasi kreativitas kolase dan konsep *edutainment* terbukti mampu menggeser paradigma pembelajaran seni dari yang semula bersifat instruksional pasif menjadi eksploratif aktif. Keberhasilan anak-anak Kelompok B dalam melampaui batas nilai ketuntasan kelas menunjukkan bahwa penggabungan kebebasan berekspresi menggunakan media alam (*loose parts*) dan atmosfer belajar yang bebas tekanan adalah formula yang efektif untuk memicu kemandirian kognitif anak, sekaligus meletakkan fondasi yang kokoh bagi perkembangan aspek berpikir divergen mereka pada jenjang pendidikan selanjutnya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru TK Cahaya Kemuliaan Guru diharapkan dapat mengintegrasikan pendekatan *edutainment* secara berkelanjutan dalam pembelajaran seni, khususnya melalui modifikasi kegiatan kolase menggunakan bahan-bahan alam sekitar (*loose parts*) demi menstimulasi kreativitas anak tanpa membuat anak merasa tertekan dalam belajar.
2. Bagi Kepala Sekolah Diharapkan dapat mendukung penyediaan sarana dan prasarana penunjang serta memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi dalam menyusun program pembelajaran berbasis bermain yang rekreatif namun tetap bermuatan edukatif.
3. Bagi Anak Didik (Penjelasan Bagian "Lebih Aktif dan Berani") Melalui metode ini, anak-anak diharapkan dapat mempertahankan dan meningkatkan perilaku kreatif mereka. Maksud konkrit dari anak menjadi "lebih aktif" dalam konteks ini adalah anak menunjukkan inisiatif tinggi untuk langsung mencoba memilih, menyentuh, dan menyusun ragam bahan kolase secara mandiri tanpa harus menunggu perintah berulang dari guru. Sedangkan maksud "lebih berani" adalah anak menunjukkan efikasi diri dan rasa percaya diri untuk melahirkan bentuk-bentuk visual baru pada kolasenya yang berbeda dari contoh guru atau karya temannya, serta tidak takut salah atau cemas ketika melakukan eksperimen bentuk.
4. Bagi Penelitian Selanjutnya (Penjelasan secara Konkrit) Bagi peneliti yang tertarik untuk mengkaji topik serupa, hasil studi ini dapat dijadikan sebagai

referensi empiris awal. Secara konkrit, penelitian selanjutnya disarankan untuk menerapkan desain eksperimen yang lebih ketat dengan melibatkan kelompok kontrol (*True Experimental Design*) untuk membandingkan efektivitas pendekatan ini dengan metode konvensional. Selain itu, peneliti berikutnya dapat memperluas cakupan riset dengan menguji pengaruh aktivitas kolase berbasis *edutainment* ini terhadap aspek perkembangan anak usia dini lainnya yang belum terukur dalam penelitian ini, seperti keterampilan motorik halus anak atau kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*).

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY