

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan deskripsi dan pembahasan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bagian terdahulu, selanjutnya pada bagian ini penulis mencoba menyimpulkan dari keseluruhan hasil penelitian sebagai berikut :

1. Pembelajaran pengembangan kreativitas anak usia dini di kelompok bermain dapat dikatakan menggembirakan terbukti dari ciri kreativitas kognitif seluruh indikatornya yang terdiri dari 5 ciri kreativitas kognitif berada pada frekwensi sering sekali muncul dalam pembelajaran, begitu pula dengan ciri kreativitas afektif yang mempunyai tujuh fungsi divergen yang ingin di munculkan sebagai kreativitas afektif ternyata pada hasil pembelajaran berakhir dimunculkan seluruhnya.
2. Faktor yang mendasar terjadi pengembangan kreativitas anak di kelompok bermain Tunas Harapan sangat dipengaruhi oleh sumber belajar yaitu guru dan orang tua beserta perangkat yang menunjang terjadi proses pembelajaran yang ada di kelompok bermaian Tunas Harapan.
3. Efektivitas pengelolaan pembelajaran dalam pengembangan kreativitas di kelompok bermain Tunas Harapan dapat dikatakan memuaskan hasilnya, hal ini dikarenakan pengelola kelompok bermain memiliki pengetahuan tentang manajemen pembelajaran, namun begitu tutor maupun pengelola masih perlu terus mendapatkan bimbingan atau penataran tentang pengelolaan pembelajaran tentang PAUD.

4. Kurangnya tenaga ahli dalam hal ini tutor (guru), pengelola yang memiliki pengalaman dalam pendidikan anak usia dini dalam meningkatkan ketrampilan warga belajar untuk dapat meningkatkan kreativitas yang lebih baik.
 5. Sarana dan prasarana yang ada di kelompok bermain Tunas Harapan sangat terbatas karena luas lahan yang ada di kelompok bermain sudah terlalu sempit dan akan mengancam perkembangan kreativitas.
-

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas ditemukan pembelajaran mulai dari awal sampai akhir kegiatan, ditemukan ciri kreatif yang dominan muncul sering dan berulang-ulang, yaitu ciri kognitif 1 (kelancaran), kognitif 5 (pengenalan dan ingatan), afektif 2 (kesediaan untuk menjawab). Anak selalu menjawab semua pertanyaan guru dengan lancar dan sesuai dengan apa yang telah dikenal dan diingatnya.

Dampak yang dirasakan setiap anak mengikuti proses pembelajaran dalam mengembangkan kreativeitasnya, sejalan dengan apa yang disebutkan Model Triffinger yang merupakan salah satu model untuk belajar kreatif, yang terdiri dari susunan tingkat yang dimulai dengan unsur-unsur dasar dan menanjak ke fungsi-fungsi berfikir kreatif yang lebih mejemuk.

Kajian pengelolaan pembelajaran pengembangan kreativitas kelompok bermain ini, baru sebegini kecil yang dikaji dalam tesis ini. Oleh karena itu implikasi temuan ini dapat merangsang pengkajian lebih dalam dan penelitian

lebih lanjut bagi pihak lembaga pengelola SKB itu sendiri maupun pihak lain yang tertarik dengan kasus ini.

C. Saran – Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi hasil penelitian, maka untuk meningkatkan efektifitas pengelolaan pembelajaran dalam meningkatkan pembelajaran kreativitas warga belajar di kelompok bermain Tunas Harapan SKB Medan Kota, ada beberapa saran yang perlu disampaikan kepada berbagai pihak yang terkait dan berkepentingan antara lain :

1. Kepala SKB sebagai penyelenggara sebaiknya lebih meningkatkan hubungan antara kepala dengan pamong belajar guna menambah gairah lagi dalam menjalankan tugas-tugas mereka sesuai dengan fungsinya masing-masing.
2. Pengelola kelompok bermain hendaknya lebih meningkatkan lagi pengelolaan pembelajarannya
3. Untuk penyelenggara dalam hal ini SKB, perlu memikirkan untuk menambah pengadaan ruangan dan lahan permainan yang saat ini sangat terbatas,
4. Bagi tutor kelompok bermain, diminta dapat meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran khususnya pembelajaran pengembangan kreativitas anak, dengan cara mengikuti seminar, penataran atau pelatihan pengelolaan pembelajaran dalam pengembangan kreativitas anak usia dini. Dengan demikian para guru dapat mengadakan dan menggunakan alat

pelajaran, sumber-sumber belajar kreatif (gambar, alat tulis, alat permainan, macam-macam mainan dan permainan) serta dapat membelajarkan anak dengan cara yang lebih bervariasi.

5. Untuk instansi terkait dan masyarakat agar mau membantu pelaksanaan program kelompok bermain agar dapat menyelesaikan program.
6. Pengelola kelompok bermain dalam hal ini kepala SKB melalui hasil penelitian ini diharapkan dapat mengambil manfaat, masukan dan menambah cakrawala pemikiran dalam pengelolaan pembelajaran dan proses pembelajaran dalam tahap-tahap berikutnya.