

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini yaitu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran MC dapat memberikan pengaruh terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Wijaya Surabaya. Hal ini dapat dibuktikan melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan bagi kelompok eksperimen pada saat kegiatan *pretest* dan *posttest*. Berbeda dengan kelompok kontrol yang tidak terlalu terlihat perubahan dari hasil *pretest* dan *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran MC membantu memudahkan pendidik untuk mengembangkan kreativitas anak, meningkatkan rasa antusias anak, mendorong anak untuk menuangkan ide-ide kreatif dengan cara anak dapat bereksperimen menggunakan bahan yang ada ketika menggunakan media MC, serta membebaskan anak untuk mengekspresikan karyanya. Apabila anak dibebaskan dalam membuat suatu karya maka ide-ide kreatif dalam diri mereka akan muncul dan memori yang mereka ingat tentang pengalaman mereka juga dapat mereka tuangkan dalam hasil karya tersebut. Hal ini dapat dipermudah karena peneliti meminta anak untuk mengembangkan suatu gambaran menggunakan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, dan persegi. Peneliti menyadari pemberian *treatment* dengan waktu yang cukup singkat akan tetapi diberikan secara rutin dapat memberikan dampak yang besar terhadap perkembangan kreativitas anak.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran Made by Creativity (MC) terhadap kreativitas pada anak usia 5-6 tahun di TK Wijaya Surabaya, peneliti memiliki beberapa saran bagi beberapa pihak sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Pendidik dapat berinovasi dalam merancang media pembelajaran, supaya media pembelajaran yang dibuat dapat menarik antusias anak dalam ketika proses pembelajaran berlangsung. Salah satu contohnya seperti media pembelajaran MC yang dapat menarik antusias anak untuk mengembangkan kreativitasnya.

2. Bagi Sekolah

Bagi sekolah dapat memberikan pelatihan kepada pendidik untuk berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik. Media pembelajaran yang menarik tidak harus beli akan tetapi bisa dibuat sendiri oleh pendidik menggunakan bahan yang ada di sekitarnya apabila pendidik sudah mendapatkan bekal dari pelatihan-pelatihan yang diikutinya.

3. Bagi Anak

Bagi anak mereka dapat mengekspresikan kreativitasnya dalam hal-hal sederhana, mereka dapat bereksplorasi dan jangan pernah takut untuk mencoba hal baru, karena dengan hal baru tersebut ide-ide kreatif akan muncul.

4. Bagi Peneliti Lainnya

- 1) Bagi peneliti selanjutnya perhatikan media yang dibuat dengan jumlah anak yang akan diberikan *treatment*, supaya waktu yang dihabiskan tidak terlalu lama.
- 2) Bagi peneliti selanjutnya dapat berinovasi lebih kreatif lagi terhadap media pembelajaran MC ketika melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, dkk. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, Vol 14 (1), 15-31.
- Angraini, dkk. (2021). Kendala Guru dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif Indoor di PAUD Se-Kecamatan Kaur Selatan Kabupaten Kaur. *Jurnal Pena PAUD*, Vol 2 (2), 72-77.
- Anugrahwati, dkk. (2023). Pengaruh Penerapan Metode Alone Project terhadap Kreativitas Menggunakan Media Bahan Kertas Origami Usia 4-5 Tahun di TK. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, Vol 1 (4), 325-330.
- Ardiansyah, dkk. (2023). Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 1 (2), 1-9.
- Barlian. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan kuantitatif*. Padang: Sukabina Press.
- Birahi, dkk. (2022). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Uji Mann Whitney dan Wald Wolfowits, *Jurnal Matematika, Statistika, dan Terapannya*, Vol 1 (1), 59-68.
- Cahyaningrum, dkk. (2020). Kegiatan Mozaik dengan Bahan Alam untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, Vol 8 (1), 32-45.
- Cahyaningtyas. (2020). Pembelajaran Menggunakan Augment Reality untuk Anak Usia Dini di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 5 (1), 20-37.
- Faizah. (2023). Penerapan Nilai-Nilai Keprajuritatan untuk Meningkatkan Karakter Nasionalis Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 7 (2), 1986-1995.
- Guslinda & Kurnia. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya:Jakad Publishing.
- Hamdani, dkk. (2023). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Melalui Teknik Bermain. *Jurnal Dedikasi*, Vol 1 (1), 1-11.
- Hasanah & Priyantoro. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dinu melalui Origami. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol 5 (1), 62-72.
- Herdah, dkk. (2020). Pendekatan Tes Diskret dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol 18 (1), 65-83.
- Herlina, dkk. (2021). Pembelajaran Eeni Menggambar Bebas dalam Rangka Meningkatkan Kreativitas Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Ceria*, Vol 4 (2), 200-206.
- Kurniawan, dkk. (2023). Strategi Pengintegrasian Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab dalam Membangun Karakter Islami di MI Pesantren Anak

- Sholeh Bitul Qur'an Gontor. *Jurnal Prosiding Ilmu Kependidikan UNIDA Gontor, Vol 2 (2)*, 762-773
- Kusuma, dkk. (2022). Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky Vs Piaget Prespektif. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol 6 (2)*, 67-81.
- Laeli, dkk. (2022). Upaya Pemanfaatan Media Sebagai Motivasi Belajar Bagi Anak Usia Dini di Era Modern. *Journal of Education and Technology, Vol 2 (1)*, 10-13.
- Lestari. (2020). Penerapan Metode Mind Map dalam Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 5 (1)*, 35-42.
- Maghfiroh & Suryana. (2021). Media Pembelajaran untuk anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol 5 (1)*, 1560-1566.
- Mardhotillah & Rakimahwati. (2022). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 6 (1)*, 779-792.
- Mayar, dkk. (2022). Peran Dongeng dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 6 (5)*, 4600-4607.
- Mulyati, dkk. (2024). Pengaruh Literasi Keuangan dan Sikap Keuangan terhadap Pengelolaan Keuangan UMKM, *Jurnal Manajemen dan Sumberdaya, Vol 3 (2)*, 62-66.
- Musfirah, dkk. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri.
- Nasution, dkk. (2021). *Teks Laporan Hasil Observasi untuk Tingkat SMP Kelas VII*. Medan:Guepedia.
- Nurjanah. (2020). Pembelajaran STEM Berbasis Loose Parts untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI, Vol 5 (1)*, 19-31.
- Oktafiani, dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktid Menggunakan Adobe Flash pada kelas IV. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha, Vol 8 (3)*, 527-540.
- Premana, dkk. (2022). Media Pembelajaran Pengenalan Bahasa Pemograman pada Anak Usia Dini Berbasis Game. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika, Vol 23 (2)*, 66-75.
- Putri, dkk. (2021). Pengembangan Media Frueelin untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age, Vol 5 (2)*, 155-163.
- Rahayu. (2020). Meningkatkan Kreativitas Seni Melalui Permainan Kolase Ampas Kelapa Anak Usia Dini di PAUD Al-Faiz kota Langsa. *Jurnal Pendidikan, Sosial dan Kebudayaan, Vol 7 (1)*, 1-13.

- Rahmi & Hijriati. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 sampai 12 Tahun berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 7 (1), 141-154.
- Ramdhan. (2021). *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara.
- Sari & Nofriyanti. (2020). Peningkatan Kreativitas Anak usia Dini melalui Kegiatan Menganyam dengan Origamu. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4 (1), 146-151.
- Sigit, dkk. (2019). Pembelajaran Lingkungan bagi Siswa: Hubungan Kemampuan Berpikir Kreatif dengan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan*, Vol 4 (1), 6-12.
- Taufiq & Abdullah. (2023). Manajemen Sumber Daya Manusia dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Global Education Journal*, Vol 1 (4), 512-527.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas), *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7 (1), 50-62.
- Waruwu. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (*Mixed Method*). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 7 (1), 2896-2910.
- Wulandari, dkk. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, Vol 5 (2), 3928-3936.
- Yanto, dkk. (2020). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik terhadap Pemahaman Matematis Siswa, *Jurnal Elementaria Edukasia*, Vol 3 (1), 82-91.
- Yulianto. (2021). Pengaruh Pembelajaran *Rigorous Mathematical Thinking* (RMT) terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Ditinjau dari Tingkat *Habit of Mind* (HOM). *Jurnal Multidisiplin Madani*, Vol 1 (3), 249-268.
- Zahro, dkk. (2024). Penggunaan Bahan Alam Kunyit dan Arang Melalui Kegiatan Mewarnai untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak RA Bustanul Ulum. *BEST Journal*, Vol 7 (1), 926-932.