

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

1. Upaya yang dilakukan dalam meningkatkan kreativitas anak melalui media *loose part* melalui 3 tahap, yakni:
 - a. Tahap perencanaan, guru melakukan perencanaan berupa pembuatan RPP
 - b. Tahap pelaksanaan, pratik secara langsung oleh anak sesuai apa yang ada di RPP. Tahap ini adalah tahap inti dalam sebuah proses pembelajaran.
 - c. Tahap evaluasi, guru melakukan evaluasi berupa penilain hasil karya setiap satu minggu sekali, kemudian disimpulkan pada penilaian ahir bulan.
2. Ada 2 faktor dalam melakukan proses peningkatan kreativitas anak, yakni faktor pendukung dan penghambat. Namun yang paling pendukung yang dominan dari orang tua dan lingkungan. Sedangkan penghambatnya adalah keadaan sekarang yakni masa pandemi.

B. Saran

Setelah penulis melihat hasil penelitian di RA Mambaul Ulum 2 Wadang Ngasem Bojonegoro, penulis memberikan beberapa saran yang mungkin dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang terkait. Sarannya adalah:

1. Lembaga

Lembaga sudah sangat kompeten dalam mengambil keputusan melakukan pembelajaran dengan media baru, semoga kedepanya dapat lebih mengembangkan kreativitas anak dengan media atau pembelajaran yang lebih baik. Media pembelajarannya dapat dikembangkan dan ditambah lagi sesuai minat bakat anak. Misal bisa menggunakan metode STEAM agar lebih mudah dalam mengembangkan dan menstimulus kreativitas anak.

2. Orang tua

Semoga orang tua lebih mendukung dengan adanya pembelajaran-pembelajaran baru, memahami kebutuhan perkembangan anak, memahami tentang pentingnya media pembelajaran, tidak hanya mengedepankan calistung saja.

Demikian kesimpulan dan saran yang dapat penulis sampaikan. Semoga bermanfaat terhadap peningkatan kualitas pendidik di Indonesia dan secara khusus menjadi pertimbangan guru-guru meningkatkan kreativitas anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Sri. 2020. *Penerapan Pembelajaran Daring Pada Anak Usia Dini*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN. Purwokerto.
- Asrori, Muhammad,. 2008. *Psikologi Pembelajaran*. Wacana Prima. Bandung.
- Chamdanah. 2018. *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Menggambar*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Negri Walisongo. Semarang.
- Creswell, John W. 2016. *Research Design*, pustaka Belajar. Yogyakarta.
- Cropley, A.J. 2013. *S-R Psychology and Cognitive Psychology*. Creativity. P.E. Vernon, ed. Victoria: Penguin Books, 1972. Dalam Jurnal Penelitian.
- Damayanti, Anita dkk.2020. “Peningkatan Kreativitas Berkarya Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis STEAM Dengan Media *Loose Parts*”. Jurnal Buah Hati. Vol.07. No.02.
- Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar. 2009. *Pengembangan Program Pembelajaran Tk*. Jakarta.
- Elizabeth, E.Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*, Diterjemahkan oleh Med, Metasari Tjandrasa,. Erlangga. Jakarta.
- Guilford, J.P. 2013. “*Factors That Aid and Hinder Creativity*” The Psychology of Open’s Teaching and Learning An Inquiry Approach, eds. Silberman et al. Boston: Little, Brown and Company, 1972. Jurnal Penelitian.
- Imamah, Zakiyatul. 2020. *Pengembangan Kreativitas dan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini Melalui Metode STEAM dan Loose Part*. Jurnal Studi Islam. Vol.15. No. 02.
- Iskandar. 2008. *Metode Penelitan Dan Sosial (Kualitatif Dan Kuantitatif)*. Gaung Persada Pres. Jakarta.
- Kemendiknas. 2010. *Acuan Penyusunan Kurikulum PAUD*. Depdiknas. Jakarta.
- Keputusan Direktorat Jendral Pendidikan Islam. 2016.*Kurikulum Raudlatul Athfal*.
- Kholisoh, Nurul. 2021. Wawancara (Guru RA).
- Kusumawardani, Ratih. 2015. *Peningkatan Kreativitas Melalui Based Learning*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.V.9. E.1.

- Maryati, Febrina Dwi. 2017. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Media Proyek*. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan. Lampung.
- Meleong, Lexy J 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Munandar. 2012. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Munandar., Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Rineka Cipta. Jakarta.
- Musbikin, Imam. 2006. *Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein*. Mitra Pustaka. Yogyakarta.
- Nashihin, Husna. 2017. *Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Pesantren*. Formasi. Semarang.
- Nurjanah, Novita Eka. 2020. *Pembelajaran STEAM Berbasis Loose Part Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jurnal AUDI. V.01.
- Rachmawati, Yeni. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*, Kencana. Jakarta.
- Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Kencana. Jakarta.
- Rahardjo, Mudjia. 2020. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Republik MEDIA. Malang.
- Reka Ina Witri, Reka Ina. 2020. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Dan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Loose Part*. Skripsi. Fakultas Agama Islam PIAUD. Universitas Islam. Malang.
- Safitri, Dewi dan Anik Lesaningrum. 2021. *Penerapan Media Loose Part Untuk Kreativitas*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol.2. No.1.
- Sit, Masganti dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Perdana Publishing. Sarang.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo. Bandung.
- Sugiono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta. Bandung.

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sujarweni, Wiratna V. 2014. *Metode Penelitian*. Pustaka Baru Press. Yogyakarta.
- Susanto, ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana. Jakarta.
- Wallas, G. 2013. *The Art of Thought*. (New York: Penguin Book. 1970). Jurnal Penelitian.
- Yunus, Hadi sabari. 2010. *Metodolgi Penelitian Wilayah Kontemporer*. Pustaka Belajar. Yogyakarta.
- Yuswatiningsih, Endang dan Hindyah Ike S. 2017. *Peningkatan Kreativitas Verbal Pada Anak Usia Dini*. STIKES Mojopahit Mojokerto. Mojokerto.
- Zumrotin. 11 Nopember 2020. *Wawancara*. Wadang.



UNUGIRI
BOJONEGORO