

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan pada Bab IV disimpulkan bahwa pembelajaran sains menggunakan metode demonstrasi dapat meningkatkan kreativitas anak di TK Ceria Muara Badak. Hasil analisis data pada siklus I menunjukkan kreativitas anak mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan pra tindakan. Aspek *fluency* (kelancaran) hanya 57,50%, aspek *flexibility* (fleksibilitas) 55%, aspek *elaboration* (elaborasi) 54,36%, dan aspek *originality* (keaslian) 52,50%. Secara keseluruhan kreativitas anak pada siklus I pertemuan pertama hanya 50%, sedangkan pada pertemuan kedua menjadi 59.69% yang berarti mengalami peningkatan 9.69%.

Pada siklus II aspek *fluency* (kelancaran) 90%, artinya mengalami peningkatan 32.5%. Aspek *flexibility* (fleksibilitas) 89,36%, mengalami peningkatan 34.36%. Aspek *elaboration* (elaborasi) 90%, mengalami peningkatan 35.64%, dan aspek *originality* (keaslian) 91,86% meningkat 39.36%. Secara keseluruhan kreativitas anak siklus II pertemuan pertama 87.19% dan pada pertemuan kedua menjadi 93.44% berarti mengalami peningkatan 6.25%.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan pengalaman selama melakukan penelitian, maka dapat disampaikan beberapa implikasi penelitian sebagai berikut:

1. Bagi guru yang mempunyai permasalahan dalam aspek pengembangan kreativitas anak didik dapat menggunakan pembelajaran sains dengan metode demonstrasi untuk meningkatkan kreativitas anak didik. Strategi belajar sambil bermain dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak, anak dapat mengungkapkan ide-ide dan pendapatnya mengenai tema yang dipelajari sehingga anak lebih aktif dalam pembelajaran.
2. Bagi peneliti selanjutnya kemampuan kreativitas anak merupakan aspek yang penting bagi perkembangan anak, oleh karena itu peneliti selanjutnya diharapkan dapat membuat penelitian untuk meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan lain. Metode demonstrasi dianggap anak belajar sambil bermain sehingga anak lebih semangat belajar. Rencana tindak lanjut setelah penelitian ini adalah peneliti dapat menggunakan strategi belajar sambil bermain dalam pembelajaran sains untuk anak yang telah terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak dan menjadikan anak lebih aktif dalam pembelajaran sains.