

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian mengenai efektivitas bermain seni Origami dalam meningkatkan kreativitas anak di TK Muslimat NU 21 Malang, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pada kelompok eksperimen mayoritas subjek mengalami perubahan tingkat kreativitas dari *pretest* hingga saat *posttest*. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan hasil prosentase dalam pelaksanaan *pretest* hanya terdapat 20% anak dalam kategori tinggi (1 anak) dan pada *posttest* meningkat menjadi 40% (2 anak). Pada kategori sedang mengalami penurunan, ditunjukkan dengan hasil prosentase pada *pretest* terdapat 80% (4 anak) dan pada *posttest* menjadi 60% (3 anak). Sedangkan untuk kategori rendah, tidak seorang pun berada dalam kategori ini baik pada *pretest* maupun *posttest*. Dari analisa data di atas, diketahui pula nilai perbandingan hasil *mean* pada saat *pretest* maupun *posttest*, yaitu 36% pada saat *pretest* dan 70,60% pada saat *posttest*. Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan *mean* dari pada saat sebelum dan sesudah diadakannya perlakuan.

2. Pada kelompok kontrol hasil yang diperoleh justru mengalami penurunan tingkat dari pada saat *pretest* hingga *posttest*. Hasil tersebut ditunjukkan dengan perolehan tidak ada satu orang pun yang berada pada kategori tinggi pada saat *pretest* (0%) dan *posttest* (0%). Kategori sedang mengalami penurunan tingkat, ditunjukkan dengan prosentase *pretest* 83,33% yang terdiri dari 5 anak, sedangkan pada *posttest* menunjukkan prosentase 66,67% sebanyak 4 anak. Sedangkan untuk kategori rendah menunjukkan prosentase *pretest* 16,67% yang terdiri dari 1 anak dan pada *posttest* terdiri dari 2 anak dengan prosentase 33,33% . Dari hasil tersebut, diketahui pula bahwa *mean* pada saat *pretest* dan *posttest* mengalami sedikit kenaikan, yaitu *Mean pretest* 27,67% dan 41,17% pada saat *posttest*.

3. Berdasarkan hasil perhitungan uji T, diketahui bahwa hasil nilai  $T_{hitung}$  (3,218) pada derajat kebebasan (df) 9 dengan signifikansi *p-value* (2- tailed): 0,011. Nilai  $T_{tabel}$  sebesar 2,26 dengan menggunakan taraf signifikan 5% (0,05). Karena  $T_{hitung} > T_{tabel}$  (3,218 > 2,262) dan signifikansi *p-value* < 0,05, maka  $H_0: \mu_1 \leq \mu_2$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada tingkat kreativitas anak, pada saat sebelum dan sesudah adanya pemberian perlakuan (bermain seni Origami) baik pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dengan demikian hipotesa efektivitas

bermain seni origami dalam meningkatkan kreativitas anak terbukti secara empiris. Dengan demikian, telah terbukti bahwa bermain seni Origami efektif dalam meningkatkan kreativitas anak.

## 5.2 Saran

Hasil penelitian ini perlu ditindaklanjuti untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, dengan demikian hasil maksimal akan diperoleh. Sehubungan dengan hasil eksperimen ini, saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti adalah perlunya tindak lanjut dari beberapa pihak, antara lain:

1. TK Muslimat NU 21 Malang
  - a. Pada dasarnya setiap individu memiliki potensi kreatif dan masa usia dini merupakan masa di mana sangat menentukan berkembangnya potensi tersebut di masa mendatang. Sehingga merupakan suatu keharusan terutama bagi para pendidik untuk senantiasa memberikan stimulus atau rangsangan bagi anak didiknya untuk terus meningkatkan kemampuan berpikir kreatifnya. Ada baiknya sistem pendidikan yang diterapkan adalah yang dapat merangsang pemikiran, sikap, dan perilaku kreatif – produktif, di samping juga pemikiran logis dan penalaran.
  - b. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak didik bisa dengan memberikan permainan. Jika dirasa alat permainan di sekolah belum lengkap, maka permainan yang biasa juga bisa diberikan.

Karena pada dasarnya alat atau media apapun mampu menjadi sarana pengembangan dan peningkatan kemampuan kreatif anak. Misalnya dengan permainan *puzzle* kata, tebak – tebak kata atau permainan lainnya. Selain itu dengan adanya penelitian ini, hendaknya dapat menjadi masukan bagi segenap pendidik khususnya guru TK Muslimat NU bahwa kegiatan melalui bermain seni origami juga dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak.

- c. Dalam merangsang kreativitas anak, sebaiknya tidak terpaku pada bahan mainan yang sudah jadi, berbagai barang tak terpakai bisa digunakan seperti kaleng, kardus atau kertas, stik es krim bila bahan tersebut disatukan dapat menjadi mainan baru yang tidak terbayangkan sebelumnya.
- d. Disarankan untuk menyediakan waktu khusus yang lebih banyak bagi anak untuk bermain dan berkreasi. Diharapkan kepada semua guru atau pendidik bisa lebih kreatif dalam memilih metode untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak. Gunakan metode – metode sederhana tapi menyenangkan bagi anak.

## 2. Peneliti Selanjutnya

- a. Peneliti selanjutnya dapat mengulangi penelitian ini dengan cara melakukan perbaikan dan beragam variasi atau menggunakan metode lain sebagai metode dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak. Carilah metode – metode sederhana tetapi mempunyai pengaruh

yang besar, misalnya dengan menggunakan *game* kreatif dan sebagainya.

- b. Perhatikan hal – hal yang dapat mempengaruhi validitas internal maupun eksternal penelitian pada penelitian sebelumnya sebagai bahan materi, wacana ilmiah dan pedoman untuk melakukan eksperimen selanjutnya.
- c. Diharapkan untuk lebih memperhatikan seberapa signifikan hasil perbandingan yang dicapai oleh kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk mengetahui tingkat efektivitas hasil pengukuran kreativitas dari masing – masing kelompok tersebut.