

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Skenario dan implementasi pembelajaran daring dalam menstimulasi kreativitas dan imajinasi melalui permainan lego pada Kelompok B di TK Cerdas Cendekia mengikuti langkah-langkah menyusun pembelajaran dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Guru mempersiapkan materi seminggu setiap hari jum'at lalu memasukkannya kedalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang didalamnya berisikan tema, kompetensi dasar, kegiatan, alat yang digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran meliputi tiga tahap, yaitu: kegiatan persiapan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Menurut keterangan yang diberikan guru kelas B di TK Cerdas Cendekia, guru kelas menentukan dan memilih tema yang akan dibuat lalu disetujui oleh kepala sekolah.

Tema yang dipilih harus cocok untuk anak-anak atau yang berdekatan dengan lingkungan. Guru membuat RPPH yang didalamnya memuat tentang kreativitas dan imajinasi dalam pembelajaran daring. pertemuan ke 1 sampai pertemuan ke 8 diatas menunjukkan menstimulasi kreativitas dan imajinasi anak melalui permainan lego di TK Cerdas Cendekia dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak. Anak dapat berkreasi sesuai yang anak inginkan BSH 30% (3 orang) dan BSB yaitu sebesar 70% (5 orang).

2. Respon siswa dan guru terhadap pembelajaran daring dalam menstimulasi kreativitas dan imajinasi melalui permainan lego pada Kelompok B di TK Cerdas Cendekia adalah:
 - a) Respon guru terlihat baik hal tersebut dapat dilihat dari guru dapat mengaplikasikan rencana pembelajaran kedalam proses suatu pembelajaran oleh sebab itu, dari respon guru yang baik akhirnya setiap indikator kreativitas dalam menggunakan media bahan alam dapat tercapai.
 - b) Respon anak yang pada awalnya kurang mau mengikuti, tetapi dengan melihat kegiatannya menyenangkan, anak menjadi senang dan antusias mengikuti kegiatannya.
3. Kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran daring dalam menstimulasi kreativitas dan imajinasi melalui permainan lego pada Kelompok B di TK Cerdas Cendekia kesulitan yang dialami anak adalah dalam pemahaman materi yang diberikan oleh guru disekolah, karena pembelajarannya tidak secara langsung maka anak tidak cukup sekali mengerti sewaktu diarahkan untuk melakukan kegiatan menggunakan media lego, ada juga orang tuanya yang bekerja dari pagi sampai malam sehingga anak tersebut tidak bisa mengirimkan tugas karena anak tersebut kesulitan untuk mendokumentasikan hasil belajarnya, dirumah hanya tinggal bersama nenek yang tidak mengerti cara mengoperasikan *gadget*, adapun terkendala terhadap jaringan internet sewaktu pembelajaran melalui *zoom* sehingga materi yang diberikan guru tidak terdengar jelas (suaranya putus-putus), anak yang tidak sepenuhnya menyelesaikan tugas karena tidak ada motivasi dari orang tua untuk memfasilitasi alat dan bahannya.

Orang tua yang cuek terhadap tugas anak dan tidak membaca *what's app* sehingga anak tertinggal informasi penugasan yang diberikan guru.

4. Kendala – kendala apa saja yang dihadapi guru pada saat pembelajaran daring dalam menstimulasi kreativitas dan imajinasi melalui permainan lego pada Kelompok B di TK Cerdas Cendekia adalah guru tidak dapat memantau perkembangan anak secara keseluruhan, ketika guru bertanya kepada anak suara anak terputus-putus sehingga guru tidak dapat mendengarnya secara jelas, dalam proses pembelajaran yang diberikan kepada murid tidak sepenuhnya murid yang melakukan (adanya campur tangan dari orang tua), sulit mengevaluasi anak ada sebagian anak yang orang tuanya keterbatasan dalam ekonomi, sehingga tidak dapat mengumpulkan tugas karena tidak memiliki *kuota* yang cukup, terkendala karena tidak tau bagaimana cara mengontrol aktivitas dan pemahaman murid dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan murid, sulitnya bekerjasama dengan orang tua dikarenakan terbatasnya sarana dan media yang ada dirumah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka penulis ingin mengajukan beberapa saran yaitu:

1. Kepada sekolah diharapkan ada bantuan *kuota* belajar untuk peserta didik mengingat pembelajaran selalu dilakukan secara daring, karena tidak semua orang tua yang keadaan ekonominya baik.
2. Kepada guru di TK Cerdas Cendekia agar selalu memberikan kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak, harus lebih kreatif lagi

dalam memilih metode pembelajaran agar anak lebih semangat dan pembelajaran lebih menyenangkan apalagi disaat masa pandemi seperti ini guru dituntut untuk membuat kegiatan yang membuat anak senang seperti: kegiatan yang menggunakan bahan alam sehingga anak dapat bereksplor ke lingkungan sekitar rumah.

3. Kepada orang tua hendaknya mendukung aktif dalam proses kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak menggunakan media bahan alam pada saat dirumah, mengingat pentingnya kerjasama antara orang tua dan guru.
4. Kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lanjutan dengan indikator yang lebih spesifik, guna mengetahui perkembangan kreativitas anak yang lebih baik lagi.