

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan tentang implementasi pembelajaran berbasis play and explore dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun di PAUD Kejora Desa Kaban Agung 3 Kedurang, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi pembelajaran berbasis Play and Explore di PAUD Kejora telah berjalan dengan baik dan efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4-5 tahun. Melalui kegiatan bermain dan eksplorasi, anak memperoleh kesempatan untuk menemukan pengalaman baru, mengemukakan ide, berimajinasi, serta menghasilkan berbagai karya sesuai dengan minat dan kemampuannya. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, aktif, dan berpusat pada anak sehingga dapat meningkatkan partisipasi serta rasa percaya diri anak. Pada tahap perencanaan, guru menyusun rencana pembelajaran sesuai tema yang akan dipelajari serta menyiapkan media, alat, dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain dan eksplorasi. Pada tahap pelaksanaan, guru menerapkan berbagai

kegiatan yang melibatkan anak secara aktif, seperti bermain peran, eksplorasi lingkungan sekitar, kegiatan seni, eksperimen sederhana, serta pemanfaatan bahan alam sebagai media pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan, motivasi, dan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sesuai dengan minat dan kemampuannya. Melalui kegiatan tersebut, anak diberikan kebebasan untuk mengemukakan ide, berimajinasi, mencoba hal-hal baru, serta menghasilkan karya sesuai kreativitas masing-masing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Play and Explore mampu mengembangkan kreativitas anak yang ditandai dengan meningkatnya rasa ingin tahu, keberanian dalam menyampaikan pendapat, kemampuan berimajinasi, kemampuan menghasilkan karya yang beragam, serta meningkatnya kepercayaan diri anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Pelaksanaan pembelajaran berbasis Play and Explore di PAUD Kejora didukung oleh beberapa faktor pendukung, namun juga masih menghadapi beberapa faktor penghambat. Faktor pendukung yang ditemukan dalam penelitian ini meliputi peran guru

yang kreatif dan inovatif dalam merancang kegiatan pembelajaran, tersedianya media dan bahan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan eksplorasi, lingkungan sekolah yang mendukung pelaksanaan kegiatan belajar, serta antusiasme dan partisipasi aktif anak dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, lingkungan sekitar sekolah yang masih memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar turut mendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran berbasis Play and Explore. Adapun faktor penghambat yang ditemukan antara lain keterbatasan waktu pembelajaran sehingga kegiatan eksplorasi belum dapat dilakukan secara maksimal, kondisi cuaca yang terkadang tidak mendukung pelaksanaan kegiatan di luar kelas, serta adanya perbedaan karakteristik, minat, dan kemampuan anak yang menyebabkan guru perlu memberikan pendampingan yang berbeda kepada setiap anak. Meskipun demikian, hambatan-hambatan tersebut tidak menjadi kendala yang berarti karena guru berupaya mencari berbagai alternatif agar proses pembelajaran tetap berlangsung dengan baik.

3. Solusi yang dilakukan guru dalam mengembangkan kreativitas anak melalui pembelajaran berbasis Play

and Explore di PAUD Kejora dilakukan melalui berbagai upaya yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Guru memberikan pendampingan dan bimbingan secara intensif kepada anak yang mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru juga memberikan motivasi, penguatan positif, serta apresiasi terhadap setiap hasil karya anak agar anak merasa dihargai dan lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide-idenya. Guru juga berupaya menyesuaikan kegiatan pembelajaran dengan kondisi yang ada, misalnya dengan mengganti kegiatan eksplorasi di luar kelas menjadi kegiatan di dalam kelas apabila cuaca tidak memungkinkan. Di samping itu, guru memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran sehingga keterbatasan sarana dan prasarana tidak menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran. Berbagai solusi yang dilakukan guru tersebut terbukti mampu membantu mengatasi hambatan yang muncul serta mendukung berkembangnya kreativitas anak secara optimal.

Dengan demikian, implementasi pembelajaran berbasis Play and Explore dapat menjadi salah satu pendekatan yang efektif dalam mengembangkan

keaktivitas anak usia 4–5 tahun di PAUD Kejora. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dan pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang berpusat pada anak melalui kegiatan bermain dan eksplorasi.

Dalam jangka panjang, pembelajaran berbasis Play and Explore dapat membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, rasa ingin tahu, kemampuan memecahkan masalah, serta keberanian dalam mengemukakan gagasan. Dengan demikian, anak dapat tumbuh menjadi pribadi yang kreatif, mandiri, percaya diri, dan mampu mengembangkan potensinya secara optimal dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis Play and Explore merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak usia 4–5 tahun di PAUD Kejora. Melalui kegiatan bermain dan eksplorasi, anak memperoleh pengalaman belajar secara langsung, aktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga mampu mendorong berkembangnya berbagai aspek kreativitas anak, seperti kemampuan berimajinasi, berpikir kreatif, memecahkan masalah, serta mengekspresikan ide

dan gagasannya secara bebas. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis Play and Explore perlu terus dikembangkan dan diterapkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran di lembaga pendidikan anak usia dini.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diuraikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepala sekolah diharapkan dapat mengembangkan kebijakan yang mendukung penerapan pembelajaran berbasis Play and Explore dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kreativitas anak usia 4–5 tahun. Selain itu, kepala sekolah perlu menyediakan sarana, prasarana, serta media pembelajaran yang mendukung kegiatan bermain dan eksplorasi anak. Kepala sekolah juga diharapkan dapat mengadakan pelatihan dan pengembangan kompetensi guru terkait penerapan pembelajaran berbasis Play and Explore agar pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih efektif dan inovatif.
2. Kepada Guru diharapkan terus meningkatkan kemampuan dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis Play and Explore yang menarik, kreatif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini. Guru juga perlu

menciptakan berbagai kegiatan bermain dan eksplorasi yang dapat merangsang imajinasi, kreativitas, serta kemampuan berpikir anak. Selain itu, guru hendaknya memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk bereksplorasi, mencoba hal-hal baru, mengemukakan ide, dan menghasilkan karya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

3. Kepada Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih mendalam mengenai implementasi pembelajaran berbasis Play and Explore dalam mengembangkan kreativitas anak pada berbagai jenjang dan lembaga pendidikan anak usia dini. Selain itu, penelitian berikutnya dapat mengembangkan model atau strategi pembelajaran Play and Explore yang lebih inovatif dan efektif untuk meningkatkan kreativitas serta aspek perkembangan anak lainnya.

Dengan demikian, diharapkan saran-saran tersebut dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis Play and Explore sehingga kreativitas anak usia 4–5 tahun di PAUD Kejora dapat berkembang secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, H. R. I. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Suka Press UIN Sunan Kalijaga.
- Adinda. (2024). "Analisis Metode Bermain Eksplorasi di Sentra Bahan Alam dalam Menstimulasi Kemampuan Motorik Anak Usia 4–5 Tahun". *Pelangi*, 2(1), 16.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2015). *Tools of the Mind: The Vygotskian Approach to Early Childhood Education*. Pearson Education.
- Broadhead, P. (2018). *Developing Play and Learning in the Early Years*. Routledge.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Desmita. (2017). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Remaja Rosdakarya.
- Erikson, E. H. (1963). *Childhood and Society*. Norton.
- Fatimah, F. (2021). "Implementasi Budaya Religius dalam Membina Akhlak Siswa di MI Rahmatullah Kota Jambi." *Jurnal Pendidikan Guru*, 2(1).
- Garaigordobil, M. (2022). "Developing Children's Creativity and Social-Emotional Competence Through Play." *Early Child Development and Care*, 192(5), 741–754.

- Hasanah, N. (2020). "Implementasi Pembelajaran Berbasis Bermain dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 114–125.
- Hurlock, E. B. (2018). *Perkembangan Anak*. Erlangga.
- Irkhamiyati, I. (2017). "Evaluasi Persiapan Perpustakaan STIKES 'Aisyiyah Yogyakarta dalam Membangun Perpustakaan Digital." *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 13(1), 37–46.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo (LPSP).
- LEGO Foundation. (2018). *Learning Through Play: Increasing Impact, Reducing Inequality*. Denmark: The LEGO Foundation.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, E. H., Rahman, T., & Nur Alfioni, L. (2022). "Elaborasi Instrumen Perkembangan Kognitif Anak Usia 4–5 Tahun." *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4), 2669–2676.
- Munandar, U. (2019). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Rineka Cipta.
- Nurbaiti. (2018). "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Eksplor." *Jurnal Priemearly*, 1(2), 75–78.

- Nurjanah, N. E., Rahmawati, A., & Putri, D. M. (2024). "Developing Creative Thinking in Preschool Children: A Comprehensive Review." *Early Childhood Research & Practice*, 26(1), 21–35.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.
- Purnamasari, A., & Afriansyah, E. A. (2021). "Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP pada Topik Penyajian Data di Pondok Pesantren." *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 207–222.
- Rachmawati, Y., & Kurniati, E. (2019). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana PrenadaMedia Group.
- Ratna, N., Anst, R., & Saripudin, A. (2023). "Asesmen Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia 4–5 Tahun." *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Rijali, A. (2018). "Analisis Data Kualitatif." *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81–95.
- Santrock, J. W. (2021). *Life-Span Development* (18th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

- Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Torrance, E. P. (1995). *Insights About Creativity: Questioned, Rejected, Ridiculed, Ignored*. Ablex Publishing.
- Tsuraya, F. G., Azzahra, N., Azahra, S., & Maharani, S. P. (2022). "Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Sekolah Penggerak." *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(4), 179–188.
- Ulfah, J., Na'imah, & Danero, D. (2022). "Peran Pendidik terhadap Tugas-Tugas Perkembangan Anak Usia 4–5 Tahun." *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian kepada Masyarakat*.
- UNICEF & LEGO Foundation. (2018). *Learning Through Play: Strengthening Learning Through Play in Early Childhood Education Programmes*. New York: UNICEF.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Whitebread, D., Basilio, M., Kuvalja, M., & Verma, M. (2017). *The Importance of Play: A Report on the Value of Children's Play with a Series of Policy Recommendations*. University of Cambridge.
- Wijaya, H. (2020). *Analisis Data Kualitatif: Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan*. Makassar: Sekolah Tinggi Theologia Jaffray.
- Zakiyatai. (2020). "Pengembangan Kreativitas dan Berpikir Kritis pada Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Berbasis STEAM dan Loose Part." *Studi Islam*, 15(2), 267.