

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Setelah penulis mengadakan penelitian dan menganalisa tentang penerapan strategi pembelajaran *quantum playing* untuk meningkatkan kreatifitas anak dengan mengambil data lapangan dari RA Darul Ma'arif Pringapus Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2010/2011, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan strategi *quantum playing* di RA Darul Ma'arif Pringapus Kab. Semarang tahun pelajaran 2010/2011 adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam mengaktifkan siswa untuk belajar melalui permainan-permainan yang bermakna dan menghasilkan nilai-nilai yang baru.
2. Kreatifitas peserta didik di RA Darul Ma'arif Pringapus Kab. Semarang tahun pelajaran 2010/2011 terangkum dan dikemas dalam strategi pembelajaran *quantum playing* sebenarnya adalah ilmu-ilmu terapan yang digabungkan dengan permainan-permainan sehingga menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan dengan dunia anak-anak. Ada banyak yang diterapkan dalam *quantum playing* antara lain: berdoa bersama selama dalam proses awal berangkat dan pada waktu jam yang telah ditentukan untuk masuk kelas selanjutnya dimulai permainan dengan tema bermain dengan crayon merah, peserta didik bebas menggambar apa yang disukai tetapi dibatasi dengan macam-macam bentuk gambar yang pernah dilihat yang berwarna merah, dalam proses tersebut peserta didik mengingat-ingat sehingga terjadi perenungan dan proses berfikir masa yang dulu hingga sekarang. Selanjutnya dalam proses penilaian peserta didik maju ke depan dan membawa hasil yang telah digambar peserta lainnya mendengarkan dan guru menanyakan kapan dan dimana

melihatnya. Setelah itu guru memberikan tepuk tangan sehingga anak menjadi bangga dengan hasil yang digambar dan tidak merasa jenuh. dan diakhiri dengan bacaan tahmid dan bernyanyi sayonara bersama-sama. Dari tema tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa anak membutuhkan variasi permainan sehingga memunculkan imajinasi yang optimal dalam satu pembelajaran yang menyenangkan khususnya di RA Darul Ma'arif Pringapus Kab. Semarang tahun pelajaran 2010/2011.

## **B. Saran-saran**

Dari hasil penelitian yang telah penulis lakukan ternyata masih ada hal-hal yang dalam pelaksanaan perlu di evaluasi. Maka dengan dengan kerendahan hati penulis memberikan masukan sebagai berikut:

1. Pihak RA Darul Ma'arif Pringapus Kab. Semarang. (kepala sekolah) sebagai pelaksana pendidikan hendaknya memberi perhatian yang lebih terhadap peningkatan kapasitas kreatifitas anak didiknya terutama yang masih usia dini.
2. Mengingat tujuan untuk meningkatkan kreatifitas anak, maka ketekunan dan keuletan para pendidik yang diharapkan
3. Pelaksanaan metode *quantum playing* di RA Darul Maarif sebaiknya selalu memperhatikan kondisi dan situasi peserta didik demi tercapainya tujuan pembelajaran yang baik.

## **C. Penutup**

Puji syukur ke Hadirat Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan kejernihan berpikir kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan segala kelebihan dan kekurangannya.

Penulis menyadari masih terdapat kekurangan meskipun telah melalui ikhtiar yang maksimal. Semua ini semata-mata merupakan keterbatasan kemampuan penulis. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan masukan, kritik maupun saran konstruktif dari berbagai pihak untuk kebaikan kedepan.

Akhirnya penulis mohon kepada Allah semoga semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini mendapat pahala disisi Allah sebagai balasan amal saleh. Dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang bijaksana dan bagi diri sendiri pada khususnya. Amin.

++