

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan data yang telah terkumpul dan analisis hasil penelitian yang telah dilakukan, maka penelitian tentang “Penerapan *Quantum Games* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus” dapat disimpulkan sesuai dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Penerapan *Quantum Games* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus itu sangat efektif. *Quantum Games* adalah metode pembelajaran anak usia dini yang mempunyai tujuan untuk mengubah energi bermain anak menjadi cahaya kecerdasan. Dan dalam penerapannya memperhatikan prinsip-prinsip umum metode pembelajaran *Quantum Games* itu sendiri. Cara penerapan pembelajaran *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas adalah dengan memasukkan dalam kegiatan pembelajaran baik dari awal sampai akhir pembelajaran. Dengan menyelinginya berupa nyanyian maupun gerakan. Jadi, setelah anak-anak diajak bernyanyi dan menari muncullah rasa takjub, imajinasi, rasa ingin tahu, dan banyak pertanyaan yang muncul dalam benak anak. Sehingga saat guru menyuruh anak untuk menggambar ia akan menggambar sesuai dengan kreativitasnya sendiri-sendiri.
2. Kelebihan dari metode *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak adalah dalam kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan mengesankan anak, mempermudah pemahaman anak menerima materi yang diajarkan, guru bisa secara mudah mengetahui anak yang mempunyai kreativitas tinggi dan yang rendah. Kekurangan dari penerapan metode *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak adalah untuk awal pembelajaran *Quantum Games* membutuhkan waktu yang lama, *Quantum Games* hanya cocok untuk digunakan untuk pendidikan anak usia dini, guru harus benar-benar menguasai materi, membutuhkan beberapa tahap untuk anak bisa bermain *Quantum Games* secara lancar. Jadi, untuk

mengatasi kekurangan dari pembelajaran *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus yang membutuhkan beberapa tahap untuk anak bisa lancar dalam bermain *Quantum Games*. Maka setiap hari sabtu pembelajaran *Quantum Games* dalam meningkatkan kreativitas anak ini lebih dioptimalkan. Karena hari sabtu di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus merupakan hari dimana anak-anak tidak ada pembelajaran membaca, menulis ataupun menghitung. Sehingga anak-anak hanya belajar menyanyi dan menggambar yang telah disesuaikan dengan tema maka cocok untuk meningkatkan imajinasi anak.

B. Saran-saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan tentang Penerapan *Quantum Games* dalam Meningkatkan Kreativitas Anak di RA Matholiul Ulum Hadipolo Jekulo Kudus, maka peneliti memberikan saran-saran yang mungkin dapat dipertimbangkan oleh berbagai pihak terkait. Adapun saran-sarannya adalah sebagai berikut :

1. Kepada guru yang mengajar di RA sebaiknya memberikan arahan terlebih dahulu kepada anak agar mudah dalam memahami pembelajaran yang menggunakan permainan *Quantum Games* dengan baik seperti membantu apabila anak kesulitan dalam menari ataupun bernyanyi. Dan membiarkan anak-anak bermain *Quantum Games* meskipun tidak pada jam pelajaran sehingga anak-anak nyaman dalam lingkungan belajar mereka.
2. Kepada anak-anak dan guru diharapkan senang saat mengikuti pembelajaran *Quantum Games* dan bisa meningkatkan daya imajinasi mereka sehingga muncullah kreativitas yang menkjubkan.
3. Kepada Wali Murid diharapkan dengan adanya pembelajaran *Quantum Games* bisa ikut bekerjasama dengan guru dalam mencapai tujuan meningkatkan kreativitas anak-anak mereka.

4. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan skripsi. Namun dengan pembahasan tentang kemampuan kreatifitas anak yang lain.

