

MENINGKATKAN KREATIVITAS MENGGAMBAR DENGAN MENGUNAKAN METODE KARYA WISATA DI SD NEGERI 2 HU'U TAHUN PEMBELAJARAN 2019/2020

¹Nurita, ²Misnah

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Yapis Dompu

²Guru SD Negeri 2 Hu'u Kabupaten Dompu

Abstract: *Drawing creativity is the ability of a person to produce new things based on data to solve a problem on their own and innovative and expressions of expression from the uniqueness of individuals in interactions with their environment. With the method of travel work can attract interest and make it easier to improve drawing creativity. The problem in the research that wants to be solved through this activity is how to improve the creativity of drawing through the method of field trip to students of Hu'u 2 Elementary School in 2019/2020. This research was conducted to determine children's creativity in drawing. This research was conducted in August 2019 in grade IV students. This type of research is a classroom action research (CAR). Data collection method used is observation. Data collected in the form of student activities during learning activities take place. Based on the results of the study it can be concluded that the method of tourism work can increase children's creativity in drawing classically. In the first cycle there were 7 children who received one star with a percentage of 18%, who got two stars with 10 children with a percentage of 25%, and who received three stars with 22 children with a percentage of 57%. Whereas in the second cycle, there were 2 children who got one star with a percentage of 5%, who got two stars with 6 children with a percentage of 15%, and who got three stars as many as 31 children with a percentage of 80%. This means that learning that uses the method of fieldwork can enhance the creativity of drawing students in grade IV SD Negeri 2 Hu'u in the 2019/2020 study year.*

Keywords: *drawing creativity, travel work methods*

Abstrak: Kreativitas menggambar adalah Kemampuan seseorang untuk menghasilkan hal baru berdasarkan data untuk memecahkan suatu masalah secara sendiri dan inofatif dan ungkapan ekspresi dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dengan metode karya wisata dapat menarik minat dan mempermudah dalam meningkatkan kreativitas menggambar. Masalah dalam penelitian yang ingin dipecahkan melalui kegiatan ini adalah bagaimana meningkatkan kreativitas menggambar melalui metode karya wisata pada siswa SD Negeri 2 Hu'u tahun pembelajaran 2019/2020. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kreativitas anak dalam menggambar. Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2019 pada siswa kelas IV. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Data yang dikumpulkan berupa aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode karya wisata dapat meningkatkan kreativitas anak dalam menggambar secara klasikal. Pada siklus I terdapat 7 anak yang memperoleh bintang satu dengan persentase 18%, yang mendapat bintang dua 10 anak dengan persentase 25%, dan yang mendapat bintang tiga 22 anak dengan persentase 57%. Sedangkan pada siklus II, terdapat 2 anak yang mendapat bintang satu dengan persentase 5%, yang mendapat bintang dua 6 anak dengan persentase 15%, dan yang mendapat bintang tiga sebanyak 31 anak dengan persentase 80%. Hal ini berarti bahwa pembelajaran yang menggunakan metode karya wisata dapat meningkatkan kreativitas menggambar siswa kelas IV SD Negeri 2 Hu'u tahun pembelajaran 2019/2020.

Kata kunci: *kreativitas menggambar, metode karya wisata*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak khususnya di sekolah dasar kelas rendah sangat membutuhkan perhatian yang sangat serius dari berbagai aspek, hal ini disebabkan karena pendidikan memiliki fungsi yang sangat strategis dan menentukan masa depan bagi anak (Tabrani, 2001). Pendidikan siswa sekolah dasar merupakan bentuk layanan yang diberikan kepada anak agar mereka dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, potensi yang dimaksud adalah suatu pengembangan yang dapat digali oleh siswa (Sunarto, 2006).

Program kegiatan sekolah dasar menganut prinsip bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain. Bermain merupakan sifat yang melekat pada kodrat anak. Melalui bermain seorang anak dapat mengembangkan kepribadiannya termasuk perkembangan motorik, bahasa, sosial, emosi dan kecerdasan. Dengan kegiatan bermain anak mengenal lingkungan dan mencintai lingkungan (Akbar, 2001).

Untuk menghasilkan kreativitas anak ada beberapa metode yang digunakan diantaranya adalah metode

ceramah metode tanya jawab, metode diskusi, metode demonstrasi, metode sosiodrama, metode kerja kelompok, metode pemberian tugas, metode eksperimen, metode latihan dan metode karya wisata. Dan salah satu metode yang digunakan untuk meningkatkan kreativitas yang saya gunakan adalah metode karya wisata (Munandar, 2008). Penggunaan metode karya wisata dalam melaksanakan pengajaran akan membantu kelancaran, efektifitas dan efisiensi tercapainya suatu tujuan agar anak mudah menikmati dan nyaman dalam belajar, selain itu lingkungan yang kondusif juga berpengaruh dalam motivasi untuk belajar. Untuk itu seorang guru harus dapat memilih dan menggunakan metode yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran tersebut.

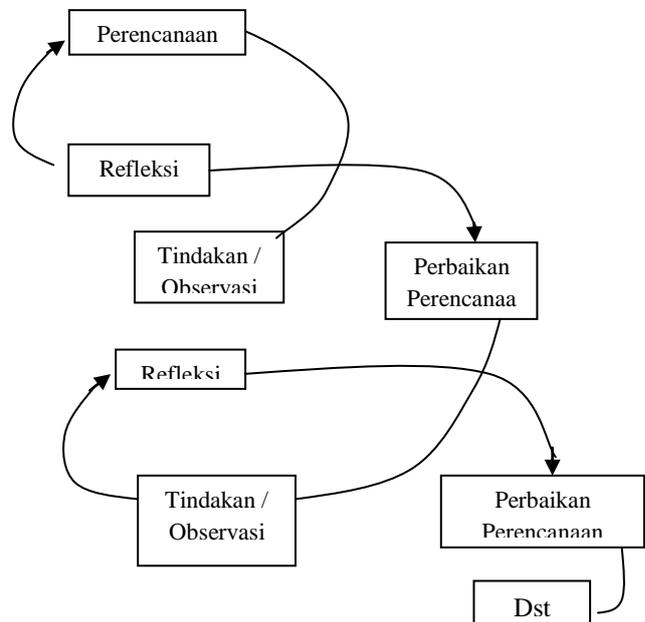
Di SD Negeri 2 Hu'u khususnya pada siswa kelas IV masih banyak yang merasa jenuh, kurang bersemangat dan merasa kesulitan dalam mengungkapkan ide-ide atau gagasan yang kreatif dan masih banyak anak yang malu dan selalu diam dalam menerima pembelajaran di kelas karena metode yang selalu monoton. Padahal kita tahu kreativitas merupakan hal yang penting untuk dimiliki siswa. Menurut penulis masalah kreativitas siswa kelas IV SD Negeri 2 Hu'u masih kurang. Hal ini dikarenakan kurang pekanya seorang guru terhadap respon siswa dalam menggunakan metode pembelajaran.

Setiap manusia pada dasarnya memiliki bakat kreatif tanpa kecuali walaupun setiap manusia berbeda dalam macam bakat yang dimiliki serta derajat atau tingkatnya (Winamo, 2001). Bakat kreatif dapat ditingkatkan maka dari itu perlu di pupuk sejak dini, bila tidak dipupuk maka tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan. Berdasarkan permasalahan penelitian ini mengambil judul Meningkatkan Kreativitas Menggambar Melalui Metode Karya Wisata pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Hu'u Tahun Pembelajaran 2019/2020.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang di gunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu penelitian yang dilakukan guru di dalam kelas maupun di luar kelas dengan menggunakan cara dan aturan metodologi untuk memperoleh data yang bermanfaat dengan penekanan pada penyempurnaan atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran yang menarik minat anak. Menurut Uno (2007), Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan tujuan meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran, mengatasi masalah pembelajaran, meningkatkan profesionalisme dan menumbuhkan budaya akademik. Desain penelitian ini berupa siklus-siklus di mulai dari perencanaan, perlakuan dan pengamatan dan refleksi.

Pada langkah perlakuan tindakan dan pengamatan dilakukan bersama-sama karena pengamatan tidak dilakukan sendiri oleh peneliti. Empat tahapan dari masing-masing siklus dapat dilihat pada diagram gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Diagram Desain Penelitian
(Adaptasi dari Arikunto, 2012)

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas, rencana penelitian ini menggunakan siklus dimulai dengan study pendahuluan dimaksudkan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh guru dan siswa. Jika pada siklus pertama telah didapatkan kreatifitas belajar secara klasikal maka pelaksanaan siklus dihentikan, akan tetapi jika kreatifitas belum meningkat dengan baik, maka dilanjutkan pada siklus ke dua dan seterusnya. Aspek yang diamati dalam setiap siklusnya adalah kegiatan atau aktifitas anak saat mengikuti pembelajaran kreativitas dengan menggunakan metode karya wisata untuk mengetahui tingkat kreatifitasnya. Data yang diambil adalah data kualitatif dan hasil observasi pada anak serta partisipasi dan kerja sama dalam kelompok atau keberanian anak dalam menjawab pertanyaan.

Dalam perencanaan ini peneliti menyusun KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) yang dilaksanakan minimal 2 (dua) kali setiap pekan. Rencana pembelajaran sebagai tujuan untuk meningkatkan kreativitas anak, merangsang imajinasi serta daya kemampuan memecahkan masalah. Dalam perencanaan KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) disusun berdasarkan silabus, menentukan tujuan, kompetensi dasar, indikator, dan hasil belajar yang akan dicapai dalam pembelajaran.

1. Merangsang daya kemampuan kreativitas menggambar dengan indikator : Menggambar bebas dengan berbagai media (seni 1)
2. Merangsang daya imajinasi anak dan kemampuan dalam memecahkan masalah dengan cepat dengan indikator mewarnai gambar sederhana.

Uraian tahapan kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Pelaksanaan;*

Pelaksanaan tindakan ini berdasarkan kegiatan belajar mengajar (KBM). Pada pelaksanaan satu orang peneliti (guru) mengajar materi sesuai dengan rencana, sedangkan satu orang peneliti (guru) lain mengamati segala sesuatu yang terjadi di dalam proses belajar mengajar.

2. *Observasi;*

Pada tahap ini, data dikumpulkan dengan mengobservasi anak saat kegiatan berlangsung peneliti dibantu oleh observer (guru kelompok). Adapun maksud melakukan observasi adalah untuk mengetahui perubahan aktifitas anak selama proses belajar mengajar berlangsung, ketekunan, keterampilan, serta tanggung jawab anak dalam menyelesaikan tugasnya. Selanjutnya hasil observasi dicatat dan didiskusikan oleh peneliti bersama guru pembantu untuk menyepakati aspek-aspek pembelajaran yang akan diperbaiki sehingga dapat mendorong pemahaman anak tentang kemampuan kreativitas anak. Bentuk observasi dalam penelitian ini adalah guru memberikan kegiatan berupa menggambar bebas dengan berbagai media, bercerita tentang gambar yang dibuatnya sendiri dan mewarnai gambar, dilanjutkan kegiatan dilakukan bersama-sama guru dan siswa. Setelah itu anak disuruh melakukan sendiri-sendiri.

3. *Refleksi;*

Refleksi adalah kegiatan menganalisis, menafsirkan, menjelaskan informasi hasil pelaksanaan tindakan yaitu dari hasil tes dan observasi. Dari hasil pengamatan penelitian di lakukan analisis data bersama teman sejawat (observer) dalam kegiatan tersendiri guna mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas siswa. Peneliti menganalisis dan menyimpulkan data yang telah dikumpulkan. Hasil yang diperoleh dan masalah yang muncul dipakai sebagai bahan dasar untuk melakukan rancangan ulang pada tindakan berikutnya. Untuk menganalisis data digunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2013):

$$E = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

E = Prosentase ketuntasan belajar siswa

n = Jumlah siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah seluruh siswa

Kriteria kesuksesan pada penelitian ini apabila siswa 80% mendapat nilai bintang 3(***) dengan pemberian penilaian sebagai berikut: bintang 3. Bintang 2 dan bintang 1. Bintang 3 apabila siswa melakukan kegiatan dengan benar tanpa diberi bantuan guru, bintang 2 apabila siswa melakukan kegiatan dengan benar dan mendapat bantuan dari guru, bintang 1 apabila siswa tidak bisa melakukan kegiatan. Apabila siklus 1 belum bisa memenuhi kriteria maka akan dilanjutkan pada siklus 2 dan seterusnya. Adapun kriteria untuk menuntaskan kemampuan anak dalam kreativitas dengan menggunakan metode karya wisata adalah:

- a) 50% dari jumlah anak = anak belum mampu mengembangkan kreativitas
- b) 60% dari jumlah anak = ada peningkatan tapi perlu perbaikan
- c) 80% dari jumlah anak = anak mampu mengembangkan kreativitas dengan cepat dan benar

Instrumen Penelitian dalam penelitian ini menggunakan alat untuk mendapatkan data dengan menggunakan observasi. Dan dalam observasi didapatkan beberapa kriteria yang harus dipenuhi siswa. Pada awal observasi, semua siswa satu kelas memperoleh kegiatan menggambar bebas dengan pensil sesuai dengan petunjuk atau pedoman yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi secara langsung (Hamzah, 2007). Observasi langsung tujuannya untuk mengadakan pengamatan kepada objek yang diteliti mengenai perubahan aktifitas anak dalam kemampuan kreativitas melalui karya wisata serta partisipasi anak dapat dilaksanakan dengan melaksanakan mengerjakan tugas dan cara anak merespon pertanyaan yang diberikan guru. Adapun lembar observasi yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Observasi pembelajaran kreativitas

Indikator	Kegiatan aktivitas anak	Aspek yang diamati	1	2	3
Menggambar bebas	Menggambar bebas dengan pensil di buku gambar	Gambaran sesuai dengan bentuk aslinya			
	Menggambar dengan pensil warna di buku gambar	Warna sesuai dengan warna aslinya			
	Melengkapi gambar	Kelengkapan gambar			

(Adaptasi dari Munandar, 2008)

Keterangan:

Kegiatan menggambar bebas, mewarnai dan bercerita :

- (1) Nilai 1 artinya anak mendapat nilai bintang 1 menunjukkan jumlah anak merespon terhadap gambar kurang baik.
- (2) Nilai 2 artinya anak mendapat nilai bintang 2 menunjukkan jumlah anak merespon terhadap gambar cukup baik.
- (3) Nilai 3 artinya anak mendapat nilai bintang 3 menunjukkan jumlah anak merespon terhadap gambar dengan baik.

Setelah pengisian lembar observasi selesai maka langkah yang di tempuh adalah sebagai berikut:

- (1) Menghitung jumlah masing-masing bintang pada tiap indikator.
- (2) Menghitung jumlah masing-masing bintang dalam bentuk persentase.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Hasil penelitian diuraikan pada tabel siklus 1 dan siklus 2 terkait hasil evaluasi kemampuan siswa dalam menggambar bebas dan hasil evaluasi menggambar sesuai dengan bentuknya. Rekapitulasi pengamatan dapat dilihat pada tabel 2 dan tabel 3 di bawah ini.

Tabel 2. Siklus I Hasil Evaluasi kemampuan siswa dalam menggambar bebas

No.	Siswa	Penilaian Indikator menggambar bebas		
		*	**	***
1.	S1	√		
2.	S2			√
3.	S3		√	
4.	S4			√
5.	S5	√		
6.	S6		√	
7.	S7			√
8.	S8	√		
9.	S9			√
10.	S10	√		
11.	S11			√
12.	S12		√	
13.	S13		√	
14.	S14			√
15.	S15			√
16.	S16			√
17.	S17		√	
18.	S18		√	
19.	S19			√
20.	S20	√		
21.	S21			√
22.	S22		√	
23.	S23			√
24.	S24			√
25.	S25			√
26.	S26			√
27.	S27		√	
28.	S28			√
29.	S29			√
30.	S30		√	
31.	S31		√	

No.	Siswa	Penilaian Indikator menggambar bebas		
		*	**	***
32.	S32			√
33.	S33	√		
34.	S34			√
35.	S35			√
36.	S36			√
37.	S37			√
38.	S38			√
39.	S39	√		
	Perse	18%	25%	57%

Keterangan: S = Siswa

Kriteria:

* = Siswa belum dapat melaksanakan kegiatan dengan baik Sebanyak 7 anak dengan persentase 18%

** = Siswa dapat melaksanakan kegiatan dengan bantuan guru sebanyak 10 anak dengan persentase 25%

*** = Siswa dapat melaksanakan kegiatan dengan baik tanpa bantuan guru sebanyak 22 anak dengan persentase 57 %.

Pada siklus 1 ini siswa masih banyak yang belum mampu dalam melaksanakan kegiatan dengan baik, maka dilanjutkan ke siklus dua.

Tabel 3. Siklus II Hasil Evaluasi Menggambar Sesuai Dengan Bentuk Nyata

No.	Siswa	Penilaian Indikator menggambar bebas		
		*	**	***
1.	S1			√
2.	S2			√
3.	S3			√
4.	S4		√	
5.	S5		√	
6.	S6			√
7.	S7			√
8.	S8	√		
9.	S9			√
10.	S10			√
11.	S11			√
12.	S12			√
13.	S13			√
14.	S14			√
15.	S15			√
16.	S16			√
17.	S17		√	
18.	S18			
19.	S19	√		
20.	S20			√
21.	S21			√
22.	S22		√	
23.	S23			√
24.	S24			√
25.	S25			√
26.	S26			√
27.	S27		√	
28.	S28			√
29.	S29			√

No.	Siswa	Penilaian Indikator menggambar bebas		
		*	**	***
30.	S30			√
31.	S31			√
32.	S32			√
33.	S33			√
34.	S34			√
35.	S35			√
36.	S36			√
37.	S37			√
38.	S38			√
39.	S39			√
	Perse	18%	25%	57%

Keterangan: S = Siswa

Kriteria:

Siswa yang mendapat * sebanyak 2 siswa dengan presentase 5%

Siswa yang mendapat ** sebanyak 6 siswa dengan presentase 15%

Siswa yang mendapat *** sebanyak 31 siswa dengan presentase 80%

Pelaksanaan siklus 2 (dua) ini merupakan penyempurnaan dari siklus 1, oleh karena itu peneliti lebih mengoptimalkan penggunaan metode dengan memperbaiki kekurangan siswa dan membuat kegiatan lebih menarik

2. Pembahasan

Pada studi pendahuluan masih ada anak yang belum bisa mengikuti pembelajaran dikarenakan anak kurang aktif dan diam saja. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa jumlah anak mampu melaksanakan kegiatan dengan benar tanpa bantuan guru mencapai persentase di bawah 50%. Sedang peneliti mengharapkan anak mampu melaksanakan kegiatan tanpa bantuan guru dengan persentase 80%. Faktor-faktor penyebab dan kurangnya minat anak dalam mengikuti kegiatan adalah karena pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan bercakap-cakap, sehingga anak merasa bosan, dan jenuh.

Adapun hasil observasi pada tanggal 13 Agustus 2019 adalah sebagai berikut:

Indikator menggambar bebas;

- Anak yang mendapat nilai bintang satu (*) yaitu anak yang belum dapat melaksanakan kegiatan dengan baik sebanyak 11 Anak dengan persentase keberhasilan sebesar 28% .
- Anak yang mendapat nilai bintang dua (**) yaitu anak yang dapat melaksanakan kegiatan dengan baik dan ada bantuan guru sebanyak 12 anak dengan persentase keberhasilan sebanyak 31%.
- Anak yang mendapat nilai bintang tiga (***) yaitu anak yang melaksanakan kegiatan dengan baik

tanpa ada bantuan dari guru sebanyak 16 dengan persentase keberhasilan sebanyak 41%.

Karena konsep awal belum sepenuhnya dikuasai anak, maka proses pembelajaran tidak maksimal. Untuk memotivasi kemampuan kreativitas anak, peneliti menggunakan perbaikan dengan menggunakan metode karya wisata pada siklus 1.

a) Pembahasan siklus 1;

Dilaksanakan hari Jumat tanggal 25 Agustus 2019 membahas indikator menggambar yang di buatnya sendiri. Anak yang mendapat nilai bintang satu (*) yaitu anak yang belum dapat melakukan kegiatan dengan baik sebanyak 7 anak dengan persentase 18%. Anak yang mendapat bintang dua (**) yaitu anak yang dapat melaksanakan kegiatan dengan dibantu guru sebanyak 10 anak dengan persentase 25 %. Anak yang mendapat bintang tiga (***) yaitu anak yang dapat melaksanakan kegiatan dengan baik tanpa bantuan guru sebanyak 22 anak dengan persentase sebesar 57%.

Pada pembelajaran siklus 1 sudah ada peningkatan belajar dalam menggambar bebas, terlihat dari 39 anak yang memperoleh bintang tiga (***) sebanyak 22 anak dengan persentase 57%, yang mendapat bintang dua (**) sebanyak 10 anak dengan persentase 25%, dan mendapat bintang satu (*) sebanyak 7 anak dengan persentasi 18%. Dalam pembelajaran ini belum mampu memenuhi kriteria ketuntasan belajar, untuk itu masih perlu diadakan tindakan pada siklus II. Dalam pembelajaran berikutnya peneliti perlu memberikan pembelajaran yang lebih optimal dan lebih menarik lagi karena pada siklus satu ini belum memenuhi kriteria kesuksesan.

b) Pembahasan siklus II;

Dilaksanakan pada hari Senin tanggal 25 Agustus 2019. Membahas tentang menggambar bebas yang sesuai dengan bentuk nyata. Kegiatan ini dilaksanakan secara bertahap. Dalam pembelajaran ini diharapkan anak lebih antusias dan senang dalam mengembangkan ide-ide, gagasan dan imajinasi dari diri sendiri yang mampu meningkatkan kreativitas anak.

Pada pembelajaran siklus II terdapat peningkatan signifikan dalam menggambar bebas, terlihat dari 39 anak yang memperoleh bintang tiga (***) sebanyak 31 anak dengan persentase 80%, yang mendapat bintang dua (**) sebanyak 6 anak dengan persentase 15%, dan mendapat bintang satu (*) sebanyak 2 anak dengan persentasi 5%.

Pada kegiatan siklus dua ini, anak sudah mampu melaksanakan tugas, dilihat dari hasil karya anak. Semua anak sudah dapat melaksanakan kegiatan tanpa

bantuan guru dalam kegiatan menggambar. Dengan demikian dapat dilihat dari hasil kegiatan yang dicapai.

Tabel 2. Hasil perbandingan kemampuan anak dalam mencapai indikator mulai dari observasi, siklus 1 dan siklus 2

Indikator	Skor Rata-rata		
	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II
Menggambar bebas (39 anak)	(*) = 14 anak 37%	(*) = 7 anak 18%	(*) = 2 anak, 5%
	(**) = 16 anak 40%	(**) = 10 anak 25%	(**) = 6 anak 15%
	(***) = 9 anak, 23 %	(***) = 22 anak 57%	(***) = 31 anak, 80%

Keterangan;

Pada indikator menggambar bebas sebelum dan sesudah adanya tindakan mengalami peningkatan yakni sebelum mendapat tindakan, anak yang memperoleh bintang tiga (***) sebanyak 23%, pada siklus satu anak yang mendapat bintang tiga (***) sebanyak 57%, dan setelah melalui siklus II anak yang memperoleh bintang tiga (***) sebanyak 80%. Berarti anak dalam melaksanakan kegiatan sudah mengalami peningkatan.

Dengan demikian pada siklus dua ini sudah memenuhi kriteria yang diharapkan sehingga tindakan dihentikan.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Hu'u Tahun Pembelajaran 2019/2020 dapat diambil kesimpulan bahwa untuk meningkatkan kreativitas menggambar pada siswa menggunakan metode karya wisata. Dapat disimpulkan bahwa dari 39 anak, yang memenuhi kriteria kesuksesan 31 anak dengan persentase 80%. Dengan demikian metode karya wisata dapat meningkatkan kreativitas menggambar dan dapat menjadi anak yang aktif.

B. Saran

Adapun saran yang bisa diberikan sehubungan dengan penelitian ini adalah :

1. Hendaknya guru lebih kreatif dalam menggunakan metode karya wisata dan guru lebih kreatif dalam memilih metode pembelajaran serta lebih memperhatikan kebutuhan dan kesenangan anak.
2. Hendaknya lembaga mengikutkan guru dalam berbagai kegiatan yang ada kaitanya dengan kegiatan pembelajaran sehingga menjadi guru yang profesional.
3. Untuk orang tua hendaknya menghargai anak sebagai sesuatu individu yang mempunyai karakter pribadi yang unik. Asahlah kreativitas anak dengan memberikan contoh yang nyata.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas-Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hawadi, Reni Akbar. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak, Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak*. Jakarta : Grasindo.
- Chotimah, Husnul. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang : Banyumedia Publishing.
- Munandar, Utami. 2008. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : PT Rineka Cipta Jakarta.
- Sunarto, H. & Hartono, Agung, B. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : PT Rineka Cipta Jakarta.
- Rusyan, Tabrani. 2001. *Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung, Remaja Karya
- Uno, Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suracmad, Winarno. 2001. *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsita Suryabrata.