BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari perbaikan peningkatan kreativitas menggunakan permainan konstruktif yang dilaksanakan di PAUD At-Tien Kelompok B dalam dua siklus, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan konstruktif dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase kreativitas sebelum dilakukan tindakan sampai tindakan diSiklus II yaitu pada siklus I anak yang masuk kedalam kriteria bintang 4 ada 7 anak (54%). Pada siklus II anak yang memperoleh kriteria bintang 4 ada 11 anak (84%). Pembelajaran dikatakan berhasil karena telah sesuai dengan indikator keberhasilan awal yaitu di atas 76% dari jumlah total 13 anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah diuaraikan peneliti diatas, maka saran yang diberikan oleh peneliti adalah:

1. Bagi guru

   Kegiatan permainan konstruktif hendaknya dimasukkan ke dalam kegiatan pembelajaran lebih lanjut dalam rangka meningkatkan kreativitas anak sehingga kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas lebih bervariatif.

2. Bagi peneliti selanjutnya

   Penelitian mengenai peningkatakan kreativitas anak masih terbatas pada permainan konstruktif. Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan *play*

dough dan *lego* sebagai media. Oleh karena itu, menjadi motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini dengan menggunakan media lain yang lebih bervariasi dalam permainan konstruktif serta menciptakan kegiatan yang lebih menarik sehingga lebih meningkatkan kreativitas anak.