

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan metode bermain lasy untuk meningkatkan kreativitas anak taman kanak-kanak di TKA Al-Ukhuwwah, dapat disampaikan sebagai berikut :

1. Kondisi kreativitas anak sebelum diberi tindakan menunjukkan hasil bahwa secara umum kreativitas anak berada pada kategori kurang (K) yaitu 56%, selebihnya berada pada kategori cukup (C) 44%. Metode bermain merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan guru dalam proses peningkatan kreativitas. Karena dengan bermain anak akan lebih cepat memahami suatu pembelajaran yang mereka terima.
2. Pelaksanaan penerapan metode bermain lasy sebagai upaya untuk meningkatkan kreativitas anak dilakukan dengan dua siklus. Siklus I dan siklus II menggunakan indikator yang sama dan dilaksanakan adalah anak mampu menciptakan bentuk dari media yang telah disediakan oleh guru (Lasy), anak mampu menciptakan bentuk yang berbeda dari temannya, anak mampu menciptakan bentuk baru sehingga anak lebih percaya diri, anak mampu menceritakan hasil karyanya sendiri, anak mampu menerapkan suatu cara kerja tertentu dengan cara yang berbeda dengan temannya, anak memiliki jawaban dari suatu pertanyaan yang diungkapkan secara verbal, tulis, dan hasil karya, anak mampu merespon setiap pertanyaan yang diberikan guru, anak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan lebih dari satu, anak mampu menuangkan ide/ gagasan/ imajinasi dalam bentuk hasil karya, anak mampu menyelesaikan hasil karya sendiri tanpa bantuan, anak berani menceritakan hasil karya / pekerjaannya secara detail dan terperinci kepada

guru, teman ataupun orang lain, anak berimajinasi dan dituangkan dalam membuat bentuk yang berbeda.

3. Kreativitas anak kelompok B1 di TKA Al-Ukhuwwah setelah diterapkan metode bermain lasy berada pada kategori baik (B) sebesar 71%, pada kategori cukup (C) sebesar 24%, dan pada kategori kurang (K) 5%. Berdasarkan pemaparan diatas dengan adanya kemajuan dari setiap siklus, dapat disimpulkan bahwa metode bermain lasy dapat meningkatkan kreativitas anak Taman Kanak-Kanak.

## **B. Rekomendasi**

### **1. Pihak sekolah**

- a. Penyediaan alat dan sumber belajar yang lebih ditingkatkan lagi, agar kegiatan belajar mengajar anak lebih terfasilitasi dengan baik dan anak semakin dapat mengembangkan kreativitasnya.
- b. Pihak sekolah bekerja sama dengan orang tua serta masyarakat sekitar untuk memberikan dukungan bagi anak terutama pada perkembangan kreativitas.

### **2. Guru**

Guru sebagai fasilitator anak saat pembelajaran. Dalam upaya peningkatan kreativitas anak, guru hendaknya menggunakan berbagai metode agar kreativitas anak dapat berkembang secara optimal, seperti metode bermain lasy yang dapat meningkatkan kreativitas anak.

### **3. Peneliti berikutnya**

Penelitian ini masih dalam ruang lingkup yang terbatas, sehingga masih banyak aspek lain yang belum terungkap. Peneliti berharap penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut, sehingga memberikan sumbangan ilmu baik kepada mahasiswa maupun kepada pendidik anak usia dini. Penelitian selanjutnya dapat

dikembangkan dengan menggunakan metode lebih baik lagi sehingga dapat memberikan sumbangan ilmu terhadap pengembangan sistem pendidikan yang lebih baik.

