

BAB V

SIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

1. Kegiatan bermain papercraft ini salah satu kegiatan yang bermanfaat untuk mengembangkan daya kreativitas anak. Tahap pengembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun yaitu anak mampu membuat atau membentuk hasil karya sesuai dengan bentuknya dengan berbagai bahan seperti kertas, plastisin, balok dan lain-lain.
2. Dalam suatu kegiatan bermain *papercraft* ini terdapat beberapa langkah-langkah untuk mencapai suatu tujuan. Langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas 5-6 tahun melalui papercraft yaitu memfasilitasi seperti menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, menghargai hasil karya anak dan memberikan pujian pada hasil karya anak. Langkah-langkah tersebut bertujuan untuk mengembangkan kreativitas anak. Adapun faktor-faktor penghambat bagi anak yaitu kurang percaya diri akan hasil karyanya.
3. Kegiatan bermain papercraft ini dapat mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui papercraft di Desa Gedong Dalem setelah dilaksanakannya penelitian. Kegiatan ini mampu mengembangkan daya imajinasi anak ketika melakukan kegiatan pembuatan hasil karya.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas dapat dikemukakan beberapa implikasi sebagai pembelajaran melalui media kolase yaitu :

1. *Papercraft* merupakan bentuk kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas anak usia dini. Oleh sebab itu, peran pendidik harus lebih kreatif lagi dalam menyajikan kegiatan pembelajaran atau kegiatan bermain *papercraft* agar anak menjadi lebih semangat dalam belajar.

Nadifaturrizkiyah, 2020

MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN PAPER CRAFT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

2. Untuk menstimulasi keinginan anak terhadap pembelajaran melalui kegiatan bermain papercraft yang akan dilaksanakan bisa memberikan motivasi kepada anak dengan cara memperlihatkan papercraft yang sudah berbentuk sempurna dan terlihat menarik agar anak ingin melakukan kegiatan pembelajaran tanpa ada rasa malas.

C. Rekomendasi

Adapun rekomendasi penelitian ini diberikan kepada beberapa pihak , antara lain sebagai berikut :

a. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini terdapat langkah-langkah yang efektif untuk dapat dimanfaatkan mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain *papercraft*.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan atau sumber untuk melakukan penelitian selanjutnya , menjadikan penelitian sebagai bahan perbaikan dengan menggunakan instrumen dan data yang ada untuk mendapatkan hasil data yang diperoleh lebih lengkap dan menyel

