

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Sebelum melakukan penelitian peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi nyata di lapangan dan permasalahan apa yang terjadi. Pada saat itu hanya beberapa anak yang mempunyai perkembangan kreativitas yang baik yaitu 3 anak. Pada saat penelitian berlangsung (peneliti tidak mempraktikkannya secara langsung kepada anak, akan tetapi penelitian ini dilakukan oleh responden yang telah dipilih oleh peneliti) responden memperlihatkan sebuah video pembelajaran kepada anak dan anak mempraktikkannya.

Hasil dari responden tersebut banyak anak yang mulai berkembang kreativitasnya yaitu bertambah menjadi 12 anak. Meskipun masih ada beberapa anak yang belum berani menunjukkan ide kreatifnya dan belum bisa menyusun tangram dengan baik, namun hasil terakhir sudah mulai berkembang kreativitas anak melalui permainan tangram tersebut.

Dilihat dari hasil kuesioner yang didapat, peneliti menyimpulkan bahwa rata-rata jawaban dari 10 item pernyataan yang di jawab oleh responden yaitu setuju. Sehingga dalam mengembangkan kreativitas anak bisa melalui permainan tangram. Jumlah dari penilaian tersebut yaitu sebesar 480 dari jumlah keseluruhan no item pada 15 responden, dan rata-rata dari penilaian kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui permainan tangram responden memilih setuju dari beberapa jawaban pada 10 pernyataan tersebut .

Dengan demikian, mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun melalui permainan tangram pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 2 Serang yaitu dapat dikatakan berhasil dan dalam mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun dapat menggunakan permainan tangram. Dalam permainan tangram ini anak diberikan kebebasan untuk berkreaitivitas sesuai dengan ide dan imajinasi anak. Permainan tangram ini memiliki berbagai variasi bentuk dan warna serta ukuran sehingga dapat menarik minat anak untuk bermain, dapat

mengenal bentuk geometri, bahkan dapat memotivasi anak karena proses pembelajaran yang menyenangkan.

Berkembangnya kreativitas anak dapat dilihat dari segi aspek kreativitas anak yang mengalami kemunculan pada saat anak mempraktekan langkah-langkah membentuk tangram dengan melihat video pembelajaran yang telah peneliti buat, aspek-aspek kreativitas nya yaitu Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), keluwesan berpikir (*flexibility*), Elaborasi pikiran (*elaboration*), dan keaslian berpikir (*originality*).

B. Rekomendasi

Keunggulan permainan tangram memberikan motivasi kembali kepada orang tua maupun guru disekolah dalam mengembangkan kreativitas anak. Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan maka mengembangkan kreativitas untuk anak usia 5-6 tahun dapat melalui permainan tangram. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, ada beberapa rekomendasi yakni sebagai berikut:

1. Bagi Orang Tua

Peneliti memberikan rekomendasi kepada orang tua agar lebih memperhatikan perkembangan anak dan memberikan fasilitas untuk lebih mengembangkan kreativitas anak. Selain itu juga orang tua sebaiknya memotivasi anak agar kemampuan dalam diri anak lebih terasah.

2. Bagi Guru

Peneliti memberikan rekomendasi kepada guru agar lebih kreatif, aktif, dan inovatif dalam memanfaatkan lingkungan sekitar untuk melakukan pembelajaran yang lebih menarik, memberikan motivasi bagi anak yang masih berkembang kreativitasnya dan sebaiknya guru menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dengan memperlihatkan fasilitas, sarana dan prasarana sekolah yang menunjang proses belajar mengajar, terutama dalam permainan untuk anak khususnya yang dapat mengembangkan kreativitas anak. bagi guru hendaknya lebih kreatif, aktif,

dan inovatif dalam menyampaikan pembelajaran, memanfaatkan lingkungan sekitar dalam melakukan pembelajaran agar lebih menarik, memberikan motivasi bagi anak yang kemampuannya kurang.

3. Bagi Lembaga Pendidikan

Peneliti memberikan rekomendasi kepada lembaga terutama yang termasuk dalam jenjang pendidikan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini), baik formal maupun non formal, permainan tangram diharapkan dapat dipergunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk lembaga pendidikan dan pihak-pihak yang relevan untuk menerapkannya dalam mengembangkan kreativitas anak.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti memberikan rekomendasi kepada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan lebih banyak lagi permainan tangram dengan mengemas permainan tersebut dengan metode yang berbeda, sehingga anak gemar bermain permainan tersebut dalam mengembangkan kreativitas anak.