

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan :

1. Dengan menggunakan permainan lego dapat memberi pengaruh terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun terlihat pada perbandingan kreativitas anak sesudah diberikan treatment dengan sebelum diberikan treatment.
2. Dari hasil pengumpulan data yang diperoleh nilai rata-rata pretest yaitu 5,45 dan posttest yaitu 8,4. Terlihat perbedaan kreativitas anak sebelum dan sesudah menggunakan permainan lego.
3. Bahwa permainan lego memberi pengaruh yang signifikan terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun yaitu dari hasil uji hipotesis diperoleh $T_{hitung} = 21,07 > T_{tabel} = 2,093$.
4. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan lego terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK St. Antonius 2 Mandala Medan 2 T.A 2017/2018.

Kegiatan permainan lego yang dilakukan di TK St. antonius 2 Mandala Medan dilakukan dengan cara sederhana dan menyesuaikan dengan usia anak Taman Kanak-kanak, yakni anak membuat bentuk sesuai benda yang dilihatnya dan sesuai dengan idenya sendiri.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka saran dalam penelitian ini di tujukan kepada :

1. Bagi guru

Bagi guru hendaknya guru lebih terampil mendemonstrasikan cara-cara membentuk lego dengan berbagai bentuk dan melatih anak agar kreativitasnya dapat berkembang secara optimal

2. Bagi kepala sekolah sebagai masukan dan bahan pertimbangan untuk mengambil kebijakan, Misalnya :

1. Menyediakan fasilitas yang mendukung pembelajaran

2. Memberi kesempatan kepada guru untuk mengikuti pelatihan-pelatihan dalam perbaikan proses keterampilan mengajar supaya para guru berupaya menjadi profesional.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai pengalaman serta wawasan dalam melakukan penelitian dan dapat mengembangkan penelitian ini pada arah yang baik.