

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Pengembangan kreativitas anak melalui permainan kosntruktif tangram baik dibandingkan Pengembangan kreativitas anak yang melalui permainan balok, hal ini tampak dari rata-rata hasil observasi kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas Kontrol, yaitu $11,13 > 0,74$.
2. permainan kosntruktif tangram berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan pengembangan kreativitas anak sehingga H_a diterima, terbukti dari hasil uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,17 > 1,753$ pada taraf $\alpha = 0,05$ dan t_{tabel} diperoleh dari hasil interpolasi.
3. Uji homogenitas observasi pada kelas eksperimen dan kelas control di peroleh $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,116 < 2,48$.
4. Uji Normalitas data yaitu dengan uji Liliefors sebagai menunjukkan bahwa data observasi kelas eksperimen $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,1357 < 0,220$, dan data observasi kelas kontrol $L_{hitung} < L_{tabel}$ atau $0,2049 < 0,220$. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok data berdistribusi normal.

5. Selain kreativitas, banyak aspek yang dapat dikembangkan melalui permainan konstruktif tangram diantaranya, pengembangan kognitif anak, dan motorik halus anak.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, adapun saran yang dapat diberikan yaitu :

1. Bagi guru diharapkan menggunakan permainan Konstruktif tangram untuk mengembangkan kreativitas anak dan melalui permainan Konstruktif tangram, guru juga dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak.
2. Bagi orang tua, diharapkan memberikan perhatian terhadap penembangan kreativitas anak
3. Bagi sekolah, diharapkan lebih memperhatikan permasalahan dalam pengembangan kreativitas anak usia dini.