

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan peneliti selama 2 siklus diperoleh beberapa kesimpulan yaitu :

1. Bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kreativitas anak kelompok B di TK. To Be Plus Medan Johor.
2. Hasil observasi pengamatan pada siklus I selama 2 kali pertemuan, peneliti melihat bahwa kemampuan kreativitas anak belum meningkat dan masih cenderung cukup rendah. Terdapat 12 anak (60%) tergolong kurang dan 8 anak (40%) tergolong cukup, belum ada anak yang tergolong baik dan sangat baik. Pada siklus I pertemuan 2 sudah lebih sedikit meningkat yaitu ada 2 orang anak (10%) tergolong baik, 14 anak (70%) tergolong cukup dan 4 anak (20%) tergolong kurang.
3. Hasil pengamatan pada siklus II selama 2 kali pertemuan, peneliti melihat bahwa kemampuan kreativitas anak menunjukkan bahwa terdapat 0 anak (0%) tergolong sangat baik, 3 anak (15%) tergolong baik, 17 anak (85%) tergolong cukup, dan 0 anak (0%) tergolong kurang. Pada siklus II sudah lebih meningkat yaitu sebanyak 4 anak (20%) tergolong sangat baik, 7 anak (35%) tergolong baik, 9 anak (45%) tergolong cukup dan anak yang tergolong kurang sebanyak 0 (0%).

5.2. Saran

Dari hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka penelitian mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru diharapkan dapat menggunakan puzzle untuk meningkatkan kreativitas anak dalam pembelajaran.
2. Bagi pihak sekolah diharapkan untuk dapat menyediakan sarana dan prasarana seperti berbagai macam bentuk puzzle sehingga dapat digunakan dalam meningkatkan kreativitas anak.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk dapat melanjutkan penelitian ini, sehingga diharapkan agar dapat melakukan penelitian yang lebih baik agar diperoleh data yang signifikan.