

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1. Kesimpulan

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

Penggunaan pembelajaran dengan permainan konstruktif mampu memberikan peningkatan kreativitas anak yang lebih baik daripada pembelajaran tanpa permainan konstruktif. Hal tersebut sesuai dengan hasil uji hipotesis yang diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $20,48 > 1,7074$ pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan $dk=(n_1+n_2-2)$ dan t_{tabel} diperoleh dari hasil interpolasi. Sehingga dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dinyatakan bahwa permainan konstruktif sangat berpengaruh terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.

1.2. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas maka peneliti menyarankan hal-hal berikut:

1. Bagi guru dan calon guru diharapkan dapat memanfaatkan permainan konstruktif upaya meningkatkan kreativitas anak.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti lebih lanjut mengenai pembelajaran dengan permainan konstruktif agar lebih memperhatikan kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih baik pada penelitian selanjutnya.