

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

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

- 1) Penggunaan pembelajaran dengan permainan playdough warna mampu memberikan peningkatan kreativitas anak yang lebih baik daripada pembelajaran tanpa permainan playdough warna. Hal tersebut sesuai dengan hasil uji hipotesis yang diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $27,25 > 1,6853$  pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dengan  $dk = (n_1+n_2)$  dan  $t_{tabel}$  diperoleh dari hasil interpolasi. Sehingga dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dinyatakan bahwa permainan playdough warna sangat berpengaruh terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun.
- 2) Melalui permainan playdough warna dapat menambah semangat anak untuk berimajinasi dengan bebas
- 3) Penggunaan pembelajaran dengan permainan playdough warna dapat mempengaruhi semangat anak dalam belajar

#### 5.2 Saran

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

1. Bagi guru dan calon guru diharapkan dapat memanfaatkan permainan playdough warna upaya meningkatkan kreativitas anak.

2. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan masukan dan sumber referensi bagi peneliti berikutnya yang melakukan penelitian yang ada hubungannya dengan penelitian ini.
3. Bagi Sekolah, peneliti diharapkan mampu berusaha untuk bekerja sama dengan guru kelas untuk memperbaiki permasalahan dalam meningkatkan kreativitas anak.
4. Bagi orang tua, dapat menambah pengetahuan orang tua terkait pemanfaatan permainan playdough warna dalam meningkatkan kreativitas anak.
5. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan serta pengetahuan dalam upaya peningkatan kreativitas anak.