

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran media benang dalam permainan warna dan upaya pengembangan kreativitas anak melalui permainan warna. Pengumpulan data peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilaksanakan di sebuah TPA.

1. Penerapan pembelajaran media benang dalam permainan warna untuk anak usia 3-5 tahun di TPA meliputi 3 tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Dalam tahap persiapan guru menyiapkan tempat berbentuk “U” agar semua bisa melihat guru, menyapa, dan bernyanyi untuk membuat suasana riang dan menaikkan motivasi anak untuk mau melakukan kegiatan permainan warna dengan media benang. Pada tahap pelaksanaan, guru menyiapkan alat dan bahan dengan sesekali bertanya pada anak tentang topik yang akan dikerjakan dikaitkan dengan pengalaman keseharian mereka di rumah. Tahap tindak lanjut, guru meminta anak untuk melukis dengan benang sesuai dengan RPPH, membuat warna baru dari warna dasar seperti merah, kuning, hijau dan biru, membuat pola dari benang untuk membuat sebuah bunga.
2. Dalam upaya pengembangan kreativitas anak usia 3-5 tahun melalui permainan warna dengan media benang, terdapat “decontextualized” yaitu perluasan terhadap ide-ide kreatif yang ada pada diri anak. Tidak hanya melukis dengan benang, tetapi guru memperluas pemahaman atau pengetahuan anak dengan beberapa pertanyaan lain dan memancing respon anak berkaitan dengan hobi mereka, minat mereka. Aspek pengembangan kreativitas menggunakan permainan warna tersebut meliputi membuat pola, bentuk dan mengenal variasi warna.

Penelitian ini menambah kajian empiris, mengenai pengalaman penerapan pembelajaran permainan warna untuk anak usia 3-5 tahun dan upaya pengembangan kreativitas anak usia 3-5 tahun melalui permainan warna dengan media benang di TPA.

B. Saran

1. Bagi Kepala Sekolah dan Guru
 - a. Selalu melakukan perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran, seperti media belajar dan sarana prasarana yang lain.
 - b. Lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan kegiatan belajar.
 - c. Mampu memotivasi anak untuk semangat belajar.
2. Bagi Orang Tua
 - a. Selalu berikan dukungan dan motivasi untuk anak dalam mengembangkan aspek kreatifnya.
 - b. Selalu berpartisipasi dalam kegiatan di TPA Rumah Shafiyah Kayen-Pati.
 - c. Meningkatkan motivasi belajar anak ketika di rumah.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian mengenai pengembangan kreativitas anak melalui permainan warna dengan media benang seperti yang dilakukan dalam penelitian ini. Untuk lebih mengetahui metode untuk meningkatkan kemampuan kreativitas pada Anak Usia Dini, peneliti lain dapat menggunakan metode dan media lain. Serta hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi penelitian lain yang terkait dengan pengembangan kreativitas anak melalui permainan warna pada Anak Usia Dini.

C. Penutup

Alhamdulillah *rabbi' alamin*, Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Pada kesempatan kali ini, penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pihak.