

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Setelah melakukan penelitian dan analisis data hasil penelitian, maka peneliti dapat menyimpulkan kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang telah peneliti lakukan yaitu:

1. Upaya Pihak Sekolah Dalam Meningkatkan Kreativitas Seni Pada Masa Pandemi Covid-19 Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Prambatan Lor Kudus.
 - a) Memberikan Stimulus
 - b) Pemberian Tugas Untuk Mengeksplorasi Lingkungan
 - c) Saling Mengingat
 - d) Memberikan Edukasi Kepada Orangtua Tentang Pentingnya Keterlibatan Orangtua Dalam Meningkatkan Kreativitas Pada Anak
2. Kendala Dalam Kreativitas Seni Pada Masa Pandemi Covid-19 Di TK Aisyiyah ABA VII Prambatan Lor Kudus.
Kendala yang dialami dari beberapa guru adalah:
 - a. Faktor latar belakang peserta didik.
 - b. Faktor lingkungan
 - c. Karakter peserta didik
 - d. Sarana dan Prasarana
3. Wujud Pencapaian Dari Kreativitas Seni Pada Masa Pandemi Covid-19 Di TK Aisyiyah ABA VII Prambatan Lor Kudus.
Hasil yang dapat dicapai dari kreativitas seni pada masa pandemi covid-19 adalah: Terwujudnya sikap kreativitas pada diri anak dalam menciptakan inovasi didalam pembelajaran daring:
 - a) Bervariatif dan eksploratif
 - b) Kreatif
 - c) Rasa ingin tahu yang tinggi

B. Saran

Berdasarkan dari data penelitian dan kesimpulan, terdapat beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan terkait dengan Implementasi Metode Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Di TK Aisyiyah ABA VII Prambatan Lor Kudus diantaranya:

1. Kepala sekolah lebih berkomunikasi kepada para guru dalam bersama-sama mengembangkan dan meningkatkan kreativitas peserta didik misalnya guru harus memberikan contoh konkrit

tentang tugas yang akan diberikan kepada peserta didik, agar peserta didik dapat mengerjakannya dengan baik.

2. Melakukan sesuatu yang baru dalam upaya pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas pada anak usia dini di TK Aisyiyah ABA VII Prambatan Lor Kudus untuk mengurangi atau menghindari rasa bosan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan prose pembelajaran daring. Misalnya membuat sebuah game atau permainan tanya jawab sebelum proses pembelajaran, dimana yang bisa menjawab akan diberikan sebuah hadiah berupa bintang.
3. Bagi orangtua agar lebih memperhatikan dan meluangkan waktu untuk menemani kegiatan belajar anak. Misalnya saat malam hari orangtua bisa menemani anaknya untuk belajar dan mendampingi anak dalam mengerjakan tugas sekolah. Agar supaya anak lebih bersemangat dalam belajar.

