

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah, laporan hasil penelitian analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan peneliti pada BAB sebelumnya maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pengembangan Kreativitas Anak dalam permainan warna menggunakan media benang untuk menciptakan suatu yang baru berupa gagasan, karya maupun berfikir secara luwes dalam segala kegiatan karena setiap guru harus dapat menguasai cara yang tepat dalam menciptakan kreativitas sesuai dengan kemampuannya dengan berbagai pembelajaran dalam permainan warna menggunakan benang. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan potensi yang dimiliki seseorang untuk menumbuhkan imajinasi atau karya-karya yang baru guna meningkatkan kemampuan dalam berkreasi.
2. Faktor yang dapat mempengaruhi perang orang tua terhadap pola perkembangan kreativitas anak dengan media benang terdapat faktor pendukung dan faktor penghambat pada penelitian ini faktor pendukung adalah anak yang kreatif membutuhkan waktu untuk menuangkan ide atau gagasan atau konsep-konsep dan mencoba hal-hal yang baru atau original anak-anak TK sudah mencoba sesuatu mereka tidak mau atau sulit untuk berpindah pada kegiatan lain. Anak juga membutuhkan waktu, kesempatan dan dorongan / motivasi untuk berimajinasi dengan berkarya. Dan yang menjadi faktor penghambat bagi perkembangan kreativitas permainan warna. Menggunakan media benang adalah kurangnya dorongan untuk berkreaitivitas kurangnya rangsangan, rasa ingin tau anak untuk membangkitkan berkreaitivitas dan berkarya.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian yang diperoleh maka penulis memberikan saran dan masukan yang mungkin dapat berguna untuk TK ABA Bandarjaya Barat dan tenaga pendidik serta orang tua atau wali murid dalam menyikapi perkembangan kreativitas permainan warna menggunakan media benang antara lain :

1. Bagi TK ABA Bandarjaya Barat dapat membuat perencanaan yang lebih baik inovatif pada pembelajaran permainan warna menggunakan media benang dengan penyusunan RPPM dan RPPH sebelum pembelajaran berlangsung dengan pembuatan rencana pembelajaran menghasilkan pencapaian yang berhasil dengan indikator yang ditetapkan
2. Bagi tenaga pendidik dapat memberikan pembelajaran lebih maksimal lagi dalam pembelajaran.
3. Bagi orang tua / wali murid bisa memaksimalkan perannya sebagai orang tua dan guru di rumah dengan pembagian waktu dengan anak dalam belajar.
4. Bagi peneliti selanjutnya peneliti ini hanya memberikan informasi mengenai pola asuh orang tua. Terhadap perkembangan kreativitas anak dalam permainan warna dengan media benang agar dapat pemahaman berkembang pemahaman tentang warna.