

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas mengenai penggunaan media *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B di TK Ibnu Sina dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran dengan menggunakan Penggunaan Media *Finger Painting* untuk meningkatkan Kreativitas anak kelompok B dibandingkan dengan Media Bahan Alam dengan Metode Kolase. Hal ini dikarenakan, berdasarkan hasil perhitungan terhadap 4 indikator (pernyataan) dalam lembar angket observasi dalam penelitian ini yang berkaitan dengan pengaruh media pembelajaran Media *Finger Painting* Untuk Meningkatkan Kreativitas anak kelompok B yang dilakukan kepada 10 responden (anak) dengan jumlah rata-rata 15,2 yang termasuk kedalam kategori "sangat efektif".
2. Efektivitas pembelajaran dengan menggunakan Penggunaan Media *Finger Painting* untuk meningkatkan Kreativitas anak kelompok B dibandingkan dengan Media Bahan Alam dengan Metode Kolase. Pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 4 indikator yaitu (1) anak mampu memiliki keunikan ide dan pertemuan baru, (2) anak berantusias dalam melakukan kegiatan, (3) anak mampu terlibat dalam kegiatan eksplorasi, (4) anak mampu menciptakan hasil karya yang bermakna. Kemudian, didapatkan hasil akhir bahwa pembelajaran penggunaan media *finger*

painting lebih berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak usia kelompok B.

3. kendala yang dihadapi oleh guru adalah kurangnya media permainan atau alat bantu pembelajaran yang beragam, sehingga pembelajaran cenderung monoton yang mengacu pada buku tema. Hal ini berdampak pada kurangnya stimulasi untuk mengembangkan kreativitas anak secara optimal. Namun, setelah mengimplementasikan penggunaan media *finger painting* untuk meningkatkan kreativitas pada anak kelompok B, anak-anak sangat antusias dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Mereka memiliki kesempatan untuk bermain dan bereksplorasi dengan lebih bebas, sehingga kreativitas mereka dapat berkembang dengan maksimal. Dengan demikian, penggunaan media *finger painting* telah membantu mengatasi kendala monoton dalam pembelajaran dan memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan potensi kreatif mereka secara lebih baik.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru hendaknya lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran yang berkaitan dengan kegiatan kreativitas anak agar tercipta suasana yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan minat anak dalam mengikuti pembelajaran, sehingga anak tidak cepat bosan dengan kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru hendaknya memberikan motivasi berupa reward (berupa hadiah atau pujian) dalam proses pembelajaran agar anak

lebih semangat dan percaya diri dalam mengikuti pembelajaran literasi digital.

Guru sebaiknya melanjutkan penggunaan media yang telah digunakan saat penelitian untuk pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kreativitas pada anak.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah hendaknya mendukung upaya guru untuk menerapkan pembelajaran menggunakan Penggunaan Media *Finger Painting* untuk Meningkatkan Kreativitas pada anak kelompok B.