

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian kuantitatif yang dilakukan di PAUD Brilliant Children Tahun Pelajaran 2024/2025 mengenai pengaruh bermain *playdough* terhadap kreativitas anak usia 4–5 tahun, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kreativitas anak pada pengukuran awal (pre-test) tergolong dalam kategori cukup. Rata-rata nilai pre-test adalah 38 (cukup) dengan nilai tertinggi 42 dan terendah 33. Anak-anak pada tahap ini cenderung meniru bentuk sederhana dan belum menunjukkan variasi bentuk atau ekspresi imajinatif yang luas dalam bermain *playdough*.
2. Kreativitas anak pada pengukuran akhir (post-test) mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 60,06 (tinggi) dengan nilai tertinggi 62 dan terendah 59. Anak-anak mulai menunjukkan kemampuan menciptakan bentuk baru, memadukan warna, dan membuat karya dengan narasi sederhana dalam bermain *playdough*.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest kreativitas anak usia 4–5 tahun dalam bermain *playdough* di PAUD Brilliant Children Tahun Pelajaran 2024/2025. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata dari 38,8 pada pretest menjadi 60,6 pada posttest. Uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p <$

0,05), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa aktivitas bermain *playdough*.

4. Bermain *playdough* terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan kreativitas anak usia 4–5 tahun, dengan hasil analisis N-Gain menunjukkan rata-rata peningkatan sebesar 0,87 yang berada dalam kategori tinggi. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *playdough* secara rutin dan terarah mampu meningkatkan aspek-aspek penting dari kreativitas anak, antara lain kemampuan berimajinasi, keberanian mencoba bentuk baru, dan kemampuan menarasikan hasil karyanya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk Guru PAUD

Diharapkan dapat menjadikan kegiatan bermain *playdough* sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang rutin, karena terbukti mampu meningkatkan kreativitas anak. Guru juga sebaiknya memberi ruang eksplorasi dan tidak membatasi ide anak hanya pada contoh yang diberikan.

2. Untuk Lembaga PAUD

Sebaiknya menyediakan fasilitas bermain seperti *playdough* secara memadai dan menjadikannya bagian dari kurikulum pembelajaran berbasis bermain. Selain itu, pelatihan guru mengenai pembelajaran berbasis kreativitas juga perlu ditingkatkan.

3. Untuk Orang Tua

Diharapkan orang tua dapat melibatkan anak dalam kegiatan bermain yang kreatif di rumah, termasuk bermain *playdough*, menggambar, atau membangun sesuatu, guna mendukung perkembangan kreativitas anak secara berkelanjutan.

4. Untuk Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk memperluas cakupan penelitian, baik dari segi jumlah responden maupun rentang usia anak. Peneliti juga dapat mengombinasikan pendekatan kuantitatif dan kualitatif secara lebih mendalam, serta menggunakan media bermain lainnya sebagai variabel perlakuan.