

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian serta pembahasan temuan-temuan penelitian, maka peneliti menyimpulkan bahwa: kreativitas bermain balok anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pone Kecamatan Limboto Barat Kabupaten Gorontalo terdapat 5 orang anak yang masih tergolong tidak mampu terkait dengan 4 indikator yaitu : 1). Anak yang kurang memperhatikan guru akan membuat anak tidak dapat menyimak apa yang dijelaskan oleh ibu gurunya, 2). Anak belum mampu bekerja sama dengan teman sebayanya dan belum mampu pula dalam mengemukakan idenya tentang kreativitas bermain balok, 3). Anak belum mampu menunjukkan hasil kreativitasnya pada teman-temannya sebab dia belum memiliki rasa percaya diri. dan 4). Anak belum mampu berpendapat tentang balok karena kurang perhatiannya pada guru yang sedang menjelaskan tentang permainan balok. Dapat disimpulkan kreativitas permainan balok pada anak akan membutuhkan sebuah kerja sama antara guru dan orang tua yakni untuk mengamati perkembangan kreatifitas anak dalam permainan balok disekolah maupun dirumah, membantu anak untuk bisa percaya diri akan hasil kreativitasnya dan memberi kesempatan pada anak untuk bereksplorasi sendiri agar dapat menciptakan sebuah kreativitas yang baik dan unik.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti dapat mengemukakan saran-saran sebagai berikut :

1. Hendaknya guru kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Pone Kecamatan Limboto Barat Kabupaten Gorontalo dapat meningkatkan lagi perhatian mereka dalam menanamkan kreativitas pada diri anak dan memberikan motivasi serta bimbingan terus menerus sampai anak tersebut dapat memahami arti dari kreativitas.

2. Bagi anak didik, diharapkan, minat belajarnya lebih di tingkatkan dan menurut pada guru.
3. penelitian ini masih terbatas, sehingga masih banyak aspek-aspek lain yang perlu ditambahkan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Baron, 1976 dalam Reni Akbar-Hawadi dkk, 2001

Buchari. (2006). Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru. Citra Adiya Bakti

Conny R.Semiawan. (2009). *Memupuk Bakat dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia

Devito (1971:213–216) *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.

Eliot. (1975). Hakikat Kreativitas. Html Deapri. Blogspot.Com/2012/02.

Encyclopedia Britanica (1905:119). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta

Guilford. (1957) dan Jackson & Messick (1965) yang dikutip dari Kemendikbud (2011: 37)

Guilfor. (1967:132). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia.

Guilford. (1986). <http://repository.unub.ac.id/8495/1/I.II.III.I-14-Ver-FK.pdf>

Isenberg & Jalongo, (1993). Hakikat kreativitas pada anak usia dini. <http://repository.unub.ac.id/8495/1/I.II.III.I-14-Ver-FK.pdf>

Kusantanti,2004. Pengertian bermain. <http://repository.unub.ac.id/8495/1/I.II.III.I-14-Ver-FK.pdf>

Kartono, (2001:122). Definisi permainan dalam Fenomenologis. Komunitas Al-gazali Bone.

Kauffman, J. C. & Stenberg, R. J. (2006). The international handbook of creativity. Cambridge University Press.

Mulyadi, S. 2004. *Bermain dan Kreativitas* (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain). Papas Sinar Sinanti : Jakarta

Munandar, (1999). *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.

- Munandar, (1999:46). *Manfaat kreativitas pada anak*. <http://repository.unub.ac.id/8495/1/I.II.III.I-14-Ver-FK.pdf>
- Munandar, (1999:56). *Kreativitas Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Munandar, S.C.U. (2009). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta dan Dep. Pendidikan dan Kebudayaan.
- Menurut Maleong (2006:178). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Menurut model Wallas, yang dikutip oleh Solso (1991), dikutip dari Ngalimun dkk (2013: 52)
- Montolalu. (2007:13). Pengertian bermain. <http://repository.unub.ac.id/8495/1/I.II.III.I-14-Ver-FK.pdf>
- Ma'raf (2005: 141). Defenisi permainan.Komunitas Al-gazali Bone
- Monks.Dkk,(2004:134). Pengertian bermain. <http://repository.unub.ac.id/8495/1/I.II.III.I-14-Ver-FK.pdf>
- Mayke(2001:16) Karakteristik Bermain. <http://repository.unub.ac.id/8495/1/I.II.III.I-14-Ver-FK.pdf>
- Purnomo, (2008:105)*Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Rahayu, In Tri, S.Psi dan Ardani, Tristiadi Ardi, S.Psi, M.Si. 2004. *Observasi dan Wawancara*. Malang: Bayumedia.
- Rahman (2005:85)ciri-ciri bermain.<http://repository.unub.ac.id/8495/1/I.II.III.I-14-Ver-FK.pdf>
- Sumatri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas, Dirjen Dikti.
- Sumarno, (2003 : 7). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta : UNY pers
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Satrio.(2005:321). *Perkembangan Kreativitas*.Jakarta .

- Surviani (2004: 120) Mengemukakan Manfaat Dari Permainan Balok. TK Al Irsyad Al Islamiyyah Purwokerto.
- Sudono(2000:1).PengertianBermain. <http://repository.unub.ac.id/8495/1/I.II.III.I-14-Ver-FK.pdf>
- Supriyadi. Dedy. (1994). *Kreatvitas Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi.Dedy.(2001). Reformasi Pendidikan Dalam Konteks. Meningkatkan Kreativitas. Bandung : Alfabeta.
- Suratno (2005:24). Pengertian kreativitas. <http://repository.unub.ac.id/8495/1/I.II.III.I-14-Ver-FK.pdf>
- Suratno. (2005:321). Ciri anak kreatif. <http://repository.unub.ac.id/8495/1/I.II.III.I-14-Ver-FK.pdf>
- Sugiant.(1995:10).Pengertian kreativitas. <http://repository.unub.ac.id/8495/1/I.II.III.I-14-Ver-FK.pdf>
- Skripsi. Asmawati, Luluk. (2008:114). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Penggunaan Media Balok Pada Kelompok B TK Dharma Wanita Kesiman Tengah Pacet Mojokerto.
- Skripsi. Feronika M. Polumolo. (2011:19) Meningkatkan Kreativitas Permainan Balok.
- Torrance (1979). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Utami Munandar. (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia.