

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data yang penulis lakukan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati melalui *WhatsApp* pendidik membagikan materi pembelajaran dan media gambar atau foto tentang pengembangan kreativitas anak melalui permainan konstruktif, dan respon anak pada pengembangan kreativitas anak melalui permainan konstruktif menunjukkan bahwa bermain konstruktif yang meliputi bermain Balok dan Plastisin/playdought dapat mengembangkan kreatifitas anak, karena dengan bermain balok dan plastisin/playdought anak dapat membentuk dan memperluas ide-ide dalam membuat dan membentuk apapun yang diinginkannya sehingga dapat mengembangkan kreatifitas anak.
2. Faktor pendukung dan penghambat mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati.
 - a. Faktor pendukung mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati adalah: pada masa pandemi *Covid-19* ini melalui *WhatsApp* pendidik membagikan materi pelajaran dan mediagambar atau foto dalam pengembangan kreativitas guru dalam pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif konstruktif yang bermacam-macam bentuk, jenis dan warnanya. karena alar permainan yang banyak dan warna-warni akan menarik anak untuk bermain dan belajar
 - b. Faktor penghambat mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini melalui Permainan Konstruktif di RA Matholi'ul Falah Pati adalah:

- 1) Daring dapat berjalan efektif jika jaringan internetnya bagus. Sebaliknya, ketika jaringan internetnya jelek/buruk, maka secara otomatis proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) online pasti terhambat.
- 2) Orang tua yang terkena dampak Covid -19 pasti akan kesulitan untuk membeli kuota internet. Terutama orang tua yang secara ekonomi tidak memadai. Hal ini perlu dipikirkan secara matang oleh pihak sekolah dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kasihan juga orang tua. Mereka sudah terbebani karena di-PHK oleh perusahaan, ditambah lagi oleh beban keharusan membeli kuota internet.
- 3) Pembelajaran tidak efektif. Hal ini terjadi karena beberapa faktor. Misalnya pengurangan jam mengajar. Guru-guru yang biasanya mengajar 4 jam di sekolah, terpaksa hanya mengajar selama satu jam. Dampak lanjutnya, peserta didik akan kesulitan memahami materi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat.

B. Saran-saran.

Dari rumusan kesimpulan tersebut, penulis mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada guru, dalam pembelajaran mengembangkan permainan konstruktif anak di RA Matholi'ul Falah Pati pada masa pandemi covid 19 ini, guru menggunakan metode pembelajaran Daring atau pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan aplikasi Aplikasi *WhatsApp* (WA). *WhatsApp* (WA) merupakan salah satu media komunikasi yang digunakan pendidik untuk melakukan pembelajaran karena *WhatsApp* banyak digunakan dan dapat dengan mudah dimengerti oleh semua lapisan masyarakat
2. Kepada kepala RA, agar meningkatkan pembinaannya kepada guru dalam upaya penggunaan permainan konstruktif dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan kreativitas anak.

C. Penutup

Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, karena penulis diberi taufiq serta hidayahNya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini guna melengkapi tugas akhir dan guna melengkapi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S1 dalam jurusan pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Kudus.

Penulis sadar bahwa dalam skripsi yang penulis susun ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca selalu penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Dengan segenap kerendahan hati penulis memohon kepada Allah SWT semoga skripsi ini dapat memberi inspirasi dan manfaat bagi diri penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Aamiin.

