

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Proses Bermain Bulu Mercy untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini

Kegiatan bermain bulu mercy dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Berikut tahapan-tahapan bermain bulu mercy

1. **Perencanaan:** Tujuan pembelajaran, Alat dan bahan, Strategi dan metode,
2. **Pelaksanaan:** Pengenalan alat, Demonstrasi, Eksplorasi bebas, Bimbingan, Interaksi
3. **Evaluasi:** Observasi, Dokumentasi, Refleksi, Umpan balik

Pada tahap ini bermain bulu mercy mencapai peningkatan berbagai aspek perkembangan fisik motorik anak usia 3-4 tahun. Dalam rancangan awal bermain, pendidik mengenalkan tentang alat dan bahan untuk bermain, peserta didik dipersilahkan untuk menyentuh tekstur dari bulu mercy. Kemudian pendidik memberikan contoh cara bermain bulu mercy dan memberikan kebebasan peserta didik untuk meningkatkan kreativitasnya sesuai imajinasi dengan menggunakan bulu mercy tersebut.

Berikut manfaat dari bermain bulu mercy untuk meningkatkan kreativitas anak: Mengembangkan keterampilan motorik halus dan koordinasi tangan anak, Membuat bentuk geometri seperti persegi, lingkaran, segitiga.

Melatih kesabaran dan ketelitian, Menghasilkan karya seni yang indah dan unik (Silvia Dhea Anjani. 2025).

Dari kegiatan tersebut dapat dianalisis mengenai hasil pengamatan kreativitas anak melalui bermain bulu mercy: Anak-anak tampak antusias saat diberikan bulu mercy yang berwarna-warni. Anak-anak mulai membengkokkan satu persatu dengan jemarinya. Ada anak yang berkata “Aku mau membuat

rumah”. Dengan begitu guru memberikan contoh bentuk-bentuk geometri supaya anak memiliki gambaran untuk membuat rumah secara mudah. Setelah anak mampu membentuk bulu mercy menjadi bentuk-bentuk geometri, anak-anak menempelkan bulu mercy di kertas. Dengan begitu anak mampu menunjukkan hasil karyannya kepada teman dan guru sebagai bentuk bangga kepada dirinya karena dapat membuat rumah dan berkata “aku bisa bikin sendiri bunda”.

Permainan bulu mercy dapat merangsang kreativitas anak karena sifatnya yang mendukung eksplorasi, imajinasi, dan kebebasan berekspresi. Vygotsky menyebut kreativitas berkembang melalui aktivitas simbolik dan imajinasi dalam bermain. Isbell dan Raines (2007) menyatakan bahwa seni (termasuk permainan kerajinan seperti pipe cleaner) memberi ruang bagi anak untuk berekspresi dan menciptakan sesuatu dari ide mereka.

Dari kegiatan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa anak-anak menunjukkan kreativitas yang baik dalam kegiatan ini. Ia mampu menuangkan imajinasinya dalam bentuk konkret dan berani berekspresi melalui karya seni. Kemampuan motorik halus dan berpikir simboliknya juga berkembang dengan baik

B. SARAN

Berdasarkan simpulan diatas memberikan saran sebagai berikut:

1. Saran bagi anak
 - a. Anak yang belum mencapai ketuntasan dalam hasil belajar supaya mengikuti bimbingan yang lebih lanjut.
 - b. Anak yang sudah mencapai ketuntasan dapat mempertahankan dan meningkatkan prestasinya.
2. Saran bagi guru
 - a. Guru diharapkan terus mengikuti perkembangan anak agar dapat meningkatkan kualitas kegiatan pengembangannya.
 - b. Guru memberikan motivasi dan *reward* untuk anak yang mengerjakan tugas dengan baik
3. Saran bagi sekolah
 - a. Sekolah sebaiknya menyediakan sarana dan prasarana untuk mendukung kelancaran proses kegiatan pembelajaran
 - b. Sekolah memberikan dorongan supaya guru dapat menerapkan kegiatan pembelajaran yang kreatif.