

BAB V PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Permainan Tangram Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di Tk Pertiwi II Kecamatan Telanaipura Kota Jambi. Diperoleh hasil rata-rata peningkatan kreativitas anak sebanyak 17%. Hasil dari perhitungan data yang diolah menggunakan rumus uji U Mann Witheny didapat $n = 15$ pada taraf signifikan 95% dan $\alpha = 0,05$ diperoleh $U_{tab} = 64$, sedangkan $U_{hit} = 91$ yang diambil berdasarkan nilai hitung terkecil, maka H_1 diterima karena $U_{hit} > U_{tab}$. Berarti $U_{hit} > U_{tab}$ dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Jadi, dapat di maknai Permainan Tangram Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini di TK Pertiwi II Kecamatan Telanaipura Kota Jambi.

5.2 Saran

Dari penelitian ini, saran yang dapat peneliti berikan terhadap kegiatan belajar sambil bermain berkenaan dengan kreativitas anak, sebaiknya guru menggunakan permainan tagram sebagai media belajar sambil bermain untuk anak agar lebih menarik dan bervariasi. Selain itu, hendaknya guru juga dapat memberikan permainan yang bervariasi dan menarik bagi anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Hal ini agar

kegiatan yang dimiliki anak dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangannya.