

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Ditemukan hasil penelitian dengan kesimpulan: Terdapat pengaruh yang signifikan dalam bermain simbolik terhadap kreativitas anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal IV Kota Jambi dalam kegiatan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sig $0.010 < 0.05$.

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat perbedaan nilai hasil penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar : hasil *pretest* anak kelas *eksperimen* dan kelas *kontrol* ditemukan *mean pretest* kelas eksperimen 172.43 dan *pretest* kelas kontrol 189.04. Selisih nilai *mean pretest eksperimen* dan *mean kontrol* sebesar 16.61.

Sedangkan pada hasil *posttest* anak kelas *eksperimen* dan kelas *kontrol* ditemukan *mean posttest* kelas *eksperimen* 145.50 dan *pretest* kelas *kontrol* 158.64. Selisih nilai *mean posttest eksperimen* dan *mean kontrol* sebesar 13.14

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penulis memberikan saran kepada :

1. Guru

Guru dapat merancang pembelajaran melalui kegiatan bermain dengan menggunakan bermain simbolik dan menciptakan permainan-permainan

yang menyenangkan. Setelah diberikan pembelajaran melalui bermain simbolik diharapkan anak mampu melakukan kegiatan sederhana yang kemudian dapat menjadi bekal untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

2. Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah dapat menyediakan sarana dan prasarana yang menunjang dalam proses pembelajaran agar dapat terlaksana dengan baik dan optimal. Hal tersebut dilakukan agar anak didik dapat meningkatkan kreativitas anak.

3. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dengan menggunakan media yang dimodifikasi yang diharapkan dapat berpengaruh pada kreativitas anak.