

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini disusun berdasarkan rumusan masalah dan hasil analisis data. Secara umum, penelitian menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari penggunaan media *smart table* terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun. Berikut disajikan kesimpulan khusus dan umum:

5.1.1 Kesimpulan Khusus

1. Penggunaan *smart table* terbukti meningkatkan kreativitas anak usia dini pada kelompok eksperimen

Terjadi peningkatan skor kreativitas yang mencakup aspek kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi setelah anak mengikuti pembelajaran menggunakan *smart table*. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test* ($p < 0,05$).

2. Kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional tidak menunjukkan peningkatan signifikan.

Skor kreativitas pada kelompok kontrol relatif stabil antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil uji statistik menunjukkan tidak ada perbedaan yang bermakna secara signifikan

3. Terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah perlakuan.

Hasil uji Mann-Whitney menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, yang menandakan perbedaan nyata antara kedua kelompok. Nilai

Effect Size sebesar 0,88 mengindikasikan bahwa pengaruh *smart table* terhadap kreativitas anak termasuk kategori besar.

5.1.2 Kesimpulan Umum

Secara keseluruhan, pembelajaran menggunakan *smart table* berpengaruh secara signifikan dan positif terhadap peningkatan kreativitas anak usia 5–6 tahun. Media ini tidak hanya menarik secara visual dan interaktif, tetapi juga mampu mendorong anak untuk berpikir lebih luas, mengeksplorasi ide-ide baru, dan mencoba solusi yang bervariasi.

Pengalaman belajar yang diberikan oleh *smart table* menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, sekaligus merangsang aspek kognitif dan imajinatif anak. Dengan demikian, *smart table* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pengembangan kreativitas pada pendidikan anak usia dini.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru dan Pendidik:

Disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *smart table* dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar serta mengembangkan kreativitas anak secara lebih optimal. Guru juga dapat merancang aktivitas yang mendorong anak untuk berpikir *divergen* dan bebas berekspresi melalui media digital ini.

2. Bagi Lembaga Pendidikan:

Lembaga pendidikan dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan teknologi pembelajaran seperti *smart table* sebagai bagian dari kurikulum atau kegiatan tematik. Integrasi ini perlu dibarengi dengan pelatihan bagi

Irin Chantika Dewi, 2025

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SMART TABLE TERHADAP KEMAMPUAN KREATIVITAS PADA ANAK USIA DINI DI TK KARTIKA V- 66 BALIKPAPAN

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tenaga pendidik agar mampu mengoperasikan dan memaksimalkan potensi media secara pedagogis dan teknologis.

3. Bagi Orang Tua:

Orang tua juga dapat mendukung pengembangan kreativitas anak di rumah melalui kegiatan berbasis teknologi yang sesuai usia, seperti permainan edukatif interaktif. Kolaborasi antara sekolah dan orang tua penting untuk memastikan bahwa stimulasi kreativitas anak tidak hanya berlangsung di lingkungan sekolah, tetapi juga di rumah.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian lebih lanjut dengan cakupan yang lebih luas, seperti jumlah sampel yang lebih besar, durasi perlakuan yang lebih panjang, atau eksplorasi terhadap pengaruh media *smart table* terhadap aspek perkembangan lainnya selain kreativitas, misalnya perkembangan kognitif, sosial-emosional, atau motorik anak. Selain itu, disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, seperti true experiment dengan randomisasi, serta mengombinasikan metode kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh hasil yang lebih mendalam.

5. Bagi Pemerintah atau Dinas Pendidikan:

Pemerintah daerah atau dinas pendidikan dapat mempertimbangkan penyediaan media pembelajaran interaktif seperti *smart table* di satuan PAUD sebagai bagian dari program peningkatan mutu pembelajaran berbasis teknologi. Ini dapat menjadi langkah konkret untuk mendukung transformasi pendidikan anak usia dini di era digital.