

BAB V

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis tentang Pengaruh metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) terhadap peningkatan kreativitas anak dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode tersebut berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak. Secara spesifik, berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan (*treatment*) atau *pre test* memiliki kategori yang beragam. Begitu pula tingkat kreativitas anak pada kelompok kontrol (*pre test*) memiliki tingkat kreativitas yang beragam.
2. Tingkat kreativitas anak pada kelompok eksperimen setelah di beri perlakuan dengan pembelajaran bermain peran (*role playing*) menunjukkan peningkatan secara signifikan. Sedangkan tingkat kreativitas anak pada kelompok kontrol setelah *post test* dengan tanpa pemberian perlakuan (*treatment*) menunjukkan peningkatan namun tidak secara signifikan
3. Metode bermain peran terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kreativitas anak. Hal tersebut terlihat dari perbedaan secara signifikan pada tingkat kreativitas anak antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan kelompok kontrol tanpa di berikan perlakuan (metode pembelajaran bermain peran/ *role playing*).

B. Rekomendasi

Berdasarkan simpulan dan hasil penelitian, penulis dapat memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi Guru Taman Kanak-kanak
 - a. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru hendaknya memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat mengembangkan dan mengeksplorasi pengetahuan dan pengalaman belajarnya sendiri tanpa aturan yang terlalu ketat dan dominasi guru yang berlebihan.
 - b. Terdapat banyak metode pembelajaran yang dapat di gunakan oleh guru untuk mengembangkan kreativitas anak. Namun sebagian besar guru masih melaksanakan metode konvensional yang banyak menunjukkan dominasi guru di kelas, anak dituntut duduk manis mendengarkan dan mengerjakan apa yang ditugaskan oleh guru. Oleh karena itu pembelajaran metode bermain peran dapat dipilih dan digunakan oleh guru karena terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap tingkat kreativitas anak.
2. Bagi peneliti selanjutnya:
 - a. Penelitian ini hanya mengukur tingkat kreativitas anak dan perbedaan tingkat kreativitas anak baik di kelompok eksperimen maupun di kelompok kontrol. Untuk selanjutnya penelitian bisa diperdalam termasuk iterpretasi dan analisis terhadap tingkat kreativitas yang dicapai anak
 - b. Peneliti selanjutnya juga dapat mengukur tingkat kreativitas dari jenis kreativitas yang ada, yaitu kreativitas verbal dan kreativitas figural.

- c. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan metode dan variable yang berbeda.
- d. Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode yang lain dalam membantu meningkatkan kreativitas anak sejak usia dini sehingga terdapat banyak metode yang menarik yang dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan kreativitas anak.

