

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasannya, dapat disimpulkan bahwa.

- 1) Siswa aktif dalam Pembelajaran dengan media *puzzle* untuk peningkatan kreativitas menggambar pada anak didik kelompok B di Radhatul Athfal Harapan Bangsa Porong Sidoarjo Tahun Pelajaran 2018/2019. Hal tersebut terlihat dari telah tercapainya semua indikator penilaian yang telah ditetapkan dalam penilaian keaktifan dan kreativitas anak baik dari aspek aktivitas siswa selama pemberian tindakan maupun pada aspek keaktifan siswa ranah afektif.
- 2) Pembelajaran dengan media *puzzle* dapat meningkatkan kreativitas menggambar pada anak didik kelompok B di Radhatul Athfal Harapan Bangsa Porong Sidoarjo Tahun Pelajaran 2018/2019. Hal tersebut terlihat dari itulah tercapainya semua indikator penilaian yang telah ditetapkan dalam penilaian kemampuan dalam menggambar baik dari aspek aktivitas siswa selama pemberian tindakan maupun pada aspek keaktifan siswa ranah afektif.

#### **5.2. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang ada, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

- 1). Bagi peserta didik hendaknya dapat memberikan respon yang lebih baik terhadap guru dalam menyajikan *media games puzzle* sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajarsiswa yang lebih baik lagi.
- 2). Guru hendaknya dapat menyajikan *media games puzzle* dengan lebih baik melalui penggunaan bahan ajar yang lebih mengaktifkan siswa, sehingga lebih dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa.
- 3) Perlu ada penelitian lain dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan teknik pembelajaran yang lain, khususnya pembelajaran pada anak usia dini.