

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan dari kegiatan pra penelitian, penelitian siklus I dan siklus II, hal ini membuktikan bahwa melalui kegiatan menggambar dapat meningkatkan kreatifitas anak pada siswa kelompok B TK. Dharma Wanita Eka Sapta Randubango Mojosari Mojokerto, aktivitas guru mengalami peningkatan dari pra siklus 66.67 % siklus I 77.78 % dan Siklus II 88.89%, sedangkan aktivitas anak mengalami peningkatan dari pra siklus 55.56 % siklus I 55.56 % dan Siklus II 88.89 % dan respon anak terhadap kegiatan bermain puzzle peningkatan dari pra siklus 26.09 % siklus I 56.52 % dan Siklus II 82.61 %..

Dengan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi dapat dicapai secara maksimal dan terbukti dalam siklus II kemampuan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi mengalami peningkatan yang signifikan.

5.2 Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti memberikan saran untuk beberapa pihak antara lain:

1. Bagi Sekolah

Tindakan pada saat penelitian dapat digunakan sebagai inovasi pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan hasil penelitian yang diperoleh dapat digunakan untuk perbaikan pada proses pembelajaran disekolah.

2. Bagi Guru

Pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain puzzle tema alat komunikasi perlu didukung menciptakan kondisi awal pembelajaran yang kondusif perlu didukung dengan kemampuan guru dalam menguasai kelas, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak tidak tertib dan tidak gaduh pada saat kegiatan berlangsung. Dalam menjelaskan langkah-langkah kegiatan dan media yang digunakan serta mendemonstrasikan kegiatan perlu disampaikan secara berurutan agar anak cepat tidak mengerti dan merespon dengan baik.