

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Jumlah reponden terbanyak yaitu laki-laki (51%), yang berusia 11 tahun yaitu (56.9%) dan berada pada kelas 4 (52.9%).
2. Sebelum dilakukan intervensi didapatkan hasil median (16,00), minimum (9,00), maksimum (22,00).
3. Setelah dilakukan intervensi nilai kreativitas mengalami peningkatan yaitu median (19,00), minimum (13,00), maksimum (23,00).
4. Hasil uji *Wilcoxon* dalam penelitian ini menunjukkan bahwa  $p=0,000$  ( $p<0.005$ ) yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari kegiatan bermain edukatif kardus bekas terhadap kreativitas siswa sekolah dasar.

#### B. SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas maka peneliti memberikan saran.

1. Bagi anak

Anak perlu meningkatkan kreativitas dalam bermain melalui media barang bekas untuk lebih meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas sehingga aspek kognitif dan sosial anak juga meningkat.

2. Bagi guru dan tenaga kesehatan

Guru dan tenaga kesehatan diharapkan 6 bulan sekali melakukan kolaborasi untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak khususnya perkembangan kognitif melalui kegiatan bermain

dan pemanfaatan barang bekas, serta lebih mengenalkan anak dengan dunia medis dan kesehatan.

3. Bagi orang tua

Orang tua perlu memperhatikan kegiatan bermain anak dan lebih mengurangi kegiatan bermain *gadget* serta mengalihkan anak untuk memanfaatkan barang bekas menjadi media bermain untuk merangsang kreativitasnya

4. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan untuk memanfaatkan barang bekas yang lain sebagai media dan membuat bentuk benda medis yang lain untuk merangsang kreativitas dan lebih mengenalkan anak dengan dunia kesehatan serta diharapkan untuk lebih fokus dalam melakukan penilaian terhadap anak agar hasil yang didapatkan lebih maksimal.