

BAB V

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

5.1 Kesimpulan

- 5.1.1 Profil kreativitas siswa kelas 2 SD N Isola Bandung berada pada kategori sedang. Artinya, sebagian besar siswa belum sepenuhnya memiliki kemampuan untuk menghasilkan gagasan atau ide, menggunakan berbagai macam pendekatan atau cara dalam mengatasi masalah, mencetuskan ide orisinal dan melakukan elaborasi pada setiap ide atau gagasan yang muncul berupa kemampuan dalam mengembangkan dan menguraikan gagasan atau ide secara terperinci.
- 5.1.2 Rumusan program bimbingan melalui permainan tradisional untuk mengembangkan kreativitas siswa dipandang layak berdasarkan pakar dan praktisi Bimbingan dan Konseling. Rumusan program bimbingan tersebut memuat struktur bimbingan sebagai berikut: a) rasional; b) landasan hukum; c) visi dan misi; d) deskripsi kebutuhan; e) tujuan; f) sasaran layanan; g) komponen program; h) rencana operasional; i) pengembangan tema; serta j) evaluasi dan indikator keberhasilan.
- 5.1.3 Bimbingan kelompok melalui permainan tradisional efektif dalam mengembangkan kreativitas anak. Keefektifan bimbingan permainan tradisional untuk mengembangkan kreativitas anak dapat dilihat dari peningkatan skor kelompok eksperimen setelah diberikan intervensi.

5.2 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, direkomendasikan hal-hal sebagai berikut.

5.2.1 Bagi Guru Kelas

Berdasarkan hasil penelitian bimbingan melalui permainan tradisional untuk mengembangkan kreativitas anak, maka disarankan kepada guru kelas untuk menggunakan permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan untuk anak. Permainan tradisional dapat diintegrasikan dengan mata pelajaran yang ada di sekolah. Permainan yang dipilih disesuaikan dengan materi pembelajaran sehingga memungkinkan anak untuk belajar sambil bermain.

5.2.2 Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Berdasarkan hasil penelitian bimbingan melalui permainan tradisional untuk mengembangkan kreativitas anak, maka disarankan kepada guru bimbingan dan konseling untuk menggunakan permainan tradisional sebagai bahan acuan untuk mengembangkan kreativitas anak. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru bimbingan dan konseling adalah sebagai berikut.

- a. Melakukan pengamatan untuk mengetahui kebutuhan anak
- b. Membuat rancangan program bimbingan kelompok
- c. Memilih permainan tradisional yang sesuai dengan usia anak
- d. Melakukan kerja sama dengan berbagai pihak agar pelaksanaan program lebih optimal
- e. Melaksanakan program bimbingan yang telah dirancang
- f. Mengevaluasi pelaksanaan program

5.2.3 Bagi penelitian selanjutnya

Rekomendasi yang ditujukan bagi penelitian yang akan mengembangkan program atau memperkuat kajian mengenai permainan tradisional maupun kreativitas adalah sebagai berikut.

- a. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperhatikan faktor-faktor yang dapat memengaruhi kreativitas anak di antaranya usia, pola asuh, keadaan sosial ekonomi, budaya, dan lain-lain.
- b. Penelitian selanjutnya sebaiknya memilih sampel penelitian yang dapat digeneralisasikan dengan cara menambah jumlah populasi dan sampel atau melakukan penelitian pada kelompok anak yang memiliki karakteristik yang lebih bervariasi.
- c. Intervensi sebaiknya juga diberikan kepada sampel yang berada pada kategori sangat rendah agar diperoleh gambaran efektivitas secara menyeluruh. Untuk sampel kategori rendah, upaya yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut.
 - 1) Mengidentifikasi penyebab rendahnya kreativitas anak berkaitan dengan faktor yang mempengaruhi
 - 2) Membuat rancangan program termasuk di dalamnya menetapkan *treatment* yang sesuai dengan kondisi anak

- 3) Melakukan kerja sama dengan berbagai pihak agar pelaksanaan program lebih optimal
- 4) Melaksanakan program bimbingan yang telah dirancang
- 5) Mengevaluasi pelaksanaan program