

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Ada perbedaan yang bermakna pada pengetahuan pemilahan sampah santri remaja di Pondok Pesantren Krapyak sebelum dan sesudah penggunaan permainan kartu pilah dengan nilai *Asym. Sig. (2-tailed)* 0,043.
2. Ada perbedaan yang bermakna pada praktik pemilahan sampah santri remaja di Pondok Pesantren Krapyak sebelum dan sesudah penggunaan permainan kartu pilah dengan nilai *Asym. Sig. (2-tailed)* 0,040.

B. Saran

1. Bagi Santri
 - a. Menjadikan permainan kartu pilah sebagai alat pengingat untuk meningkatkan pengetahuan dan selalu melakukan pemilahan sampah dengan benar.
 - b. Mengaplikasikan permainan ini untuk meningkatkan pengetahuan dan praktik pemilahan sampah kepada teman, pihak pondok pesantren, dan keluarga.

2. Bagi Pondok Pesantren

- a. Menggunakan permainan kartu pilah untuk meningkatkan pengetahuan dan praktik pemilahan sampah kepada santri lain yang belum menggunakan permainan ini.
- b. Mencoba menerapkan praktik pemilahan sampah di lingkungan pondok pesantren.

2. Bagi Peneliti Lain

- a. Membuat pertanyaan dalam soal tes pengetahuan yang akan digunakan pada penelitian dengan struktur yang benar sehingga diperoleh semua soal valid yang dapat digunakan.
- b. Melakukan penelitian serupa menggunakan cara bermain pada permainan kartu pilah, namun materi diganti dengan materi lain seperti pencegahan penyakit berbasis lingkungan.

