

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan perbandingan permainan tradisional dan *game online* dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian dampak permainan tradisional dan *game online* terhadap minat belajar peserta didik bahwa permainan tradisional mempunyai dampak yang positif bagi minat belajar peserta didik, dengan bermain permainan tradisional tidak akan mempengaruhi minat belajar dari peserta didik dikarenakan permainan tradisional memberikan banyak keuntungan serta kebaikan bagi peserta didik sedangkan dampak dari *game online* membuat peserta didik merasa malas untuk belajar hal ini dibuktikan dengan menurunnya hasil belajar dari kelas kontrol yang diberikan perlakuan dengan *game online*.
2. Hasil belajar dari peserta didik pada tema 1 indahny kebersamaan sub tema 2 keberagaman budaya bangsaku dari hasil angket juga pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa pada kelas kontrol dengan jumlah presentase 90% yang mana bahwasanya peserta didik pada kelas kontrol lebih berminat pada permainan tradisional dibandingkan pada *game online*. sedangkan pada kelas eksperimen 85% yang mana peserta didik lebih berminat terhadap *game online*. Selain itu nilai rata-rata pada hasil *posttest* pada kelas kontrol (permainan tradisional) sebesar 75,48 sedangkan pada kelas eksperimen (*game online*) sebesar 64,48. Sehingga dapat dikatakan terdapat

perbandingan minat belajar pada peserta didik yang bermain yang bermain permainan

tradisional dan *game online* di MIT Al-Anshor Ambon yang mana dilihat dari hasil *posttest* dari masing-masing kelas bahwa nilai *posttest* dari kelas kontrol lebih tinggi dari kelas eksperimen sehingga bisa dibuktikan bahwa terdapat perbandingan minat belajar yang signifikan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan diatas, maka saran yang dapat diberikan adalah :

1. Bagi peserta didik diharapkan untuk rajin belajar serta mengurangi untuk bermain permainan yang dapat merugikan diri sendiri. Diharapkan peserta didik bisa bermain permainan yang dapat mengembangkan potensi serta jati diri dari peserta didik sendiri. Dengan begitu walaupun tetap bermain namun minat belajar dari peserta didik tidak akan menurun.
2. Bagi guru diharapkan untuk memberikan perhatian lebih kepada peserta didik seperti mengingatkan peserta didik untuk lebih mengurangi penggunaan serta penyediaan akses internet kepada peserta didik agar peserta didik lebih fokus belajar. Selain itu hendaknya guru menggunakan metode serta media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar dari peserta didik.

C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian, terdapat beberapa keterbatasan yang ditemui dan mungkin beberapa faktor yang dapat dijadikan pertimbangan untuk peneliti selanjutnya dalam menyempurnakan penelitiannya lebih lanjut karena penelitian ini tentunya memiliki kekurangan yang perlu di perbaiki dalam penelitian-penelitian kedepannya.

1. Jumlah responden yang hanya 42 peserta didik kelas IV di MIT Al-Anshor Ambon, tentunya masih kurang untuk menggambarkan keadaan sesungguhnya.
2. Objek penelitian yang hanya difokuskan pada minat belajar dari peserta didik. sehingga data yang di kumpulkan juga masih dikatakan belum sempurna.
3. Keterbatasan pengetahuan dari penulis dalam membuat dan menyusun tulisan ini, sehingga diperlukan pengujian keandalannya di masa depan.
4. Penelitian ini juga masih jauh dari kata sempurna, maka diharapkan bagi penelitian selanjutnya lebih baik dari sebelumnya

D. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa baik permainan tradisional dan *game online* terbukti berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada kelas IV di MIT Al-Anshor Ambon. Oleh karena itu permainan tradisional dan *game online* dapat dipakai di dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan demikian ada beberapa rekomendasi mengenai permainan tradisional dan *game online* yaitu:

1. Dalam pembelajaran tematik indah nya kebersamaan dengan subtema keberagaman budaya bangsa kue, guru hendaknya lebih mengembangkan pembelajaran aspek-aspek salah satunya yakni melalui permainan tradisional dan *game online* yang mana guru mengajak peserta didik untuk mempraktikkan secara langsung permainan yang akan dimainkan. Sehingga peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran
2. Rekomendasi untuk peneliti yang lain yaitu penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini hanya mengungkap sebagian kecil permasalahan yang berhubungan dengan permainan tradisional dan *game online*. dalam hal ini masih banyak faktor yang dapat diambil untuk melanjutkan penelitian ini seperti ingin melihat hasil belajar dari peserta didik yang bermain permainan tradisional dan *game online*, metode yang digunakan, pengembangan *game online*. Untuk itu disarankan kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan kelanjutan dari penelitian ini diharapkan agar dapat dilaksanakan dengan lebih baik.