

## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan pada bab sebelumnya, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penelitian yang telah dilaksanakan pada peserta didik kelas IV sekolah dasar dapat menjawab rumusan masalah atau pertanyaan dalam penelitian yang terdiri dari sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan permainan tradisional ular naga serta pengaruhnya terhadap minat belajar peserta didik pada materi ragam budaya Indonesia dengan simpulan sebagai berikut:

1. Minat belajar peserta didik sebelum menerapkan perlakuan permainan tradisional ular naga pada materi ragam budaya Indonesia dikategorikan masih cukup rendah. Hal ini dibuktikan dengan peroleh nilai rata-rata *pretest* dari setiap indikator dan diperkuat dengan hasil observasi yang menunjukkan antusiasme, keterlibatan peserta didik dan perhatian peserta didik belum optimal terhadap kegiatan pembelajaran, serta kurangnya rasa kepercayaan diri yang dimiliki peserta didik sehingga hasil rata-rata nilai *pretest* yang diperoleh peserta didik yaitu sebesar 59.00.
2. Minat belajar peserta didik setelah menerapkan permainan tradisional ular naga pada materi ragam budaya Indonesia, terdapat peningkatan pada setiap indikatornya melalui hasil pengujian statistik dan hasil observasi yang dilakukan. Hal ini dapat dilihat dari keantusiasan dan ketertarikan peserta didik pada saat pelaksanaan pembelajaran yang meningkat lebih baik, serta secara keseluruhan keempat indikator minat belajar peserta didik sudah mulai nampak setelah diberikan perlakuan sehingga minat belajar peserta didik berada pada kategori tinggi dengan rata-rata nilai mencapai 72.88.
3. Hasil minat belajar peserta didik pada materi ragam budaya Indonesia dibandingkan melalui hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* dan *posttest* membuktikan adanya pengaruh permainan tradisional ular naga terhadap peningkatan minat belajar peserta didik pada materi ragam budaya Indonesia

di kelas IV SD Negeri 1 Awipari Kota Tasikmalaya. Hal ini dibuktikan dari hasil perolehan nilai skor rata-rata N-Gain yaitu 0.66 yang dimana termasuk dalam kategori sedang, dan keseluruhan nilai persen N-Gain yaitu 66% dapat dikatakan cukup efektif dengan demikian, permainan tradisional ular naga cukup efektif diterapkan pada kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Adapun hasil uji-t diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.05 ( $0.000 < 0.05$ ), hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dalam peningkatan setiap indikator minat belajar peserta didik pada materi pembelajaran ragam budaya Indonesia melalui permainan tradisional ular naga di kelas IV sekolah dasar.

## **5.2 Implikasi**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan SD Negeri 1 Awipari pada tahun 2024, diperoleh bahwa minat belajar yang dimiliki peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran masih kurang. Sebagian besar peserta didik kurang mengetahui keragaman budaya yang dimiliki Indonesia. Hal tersebut berimplikasi dengan dibutuhkannya kegiatan pembelajaran variatif yang diberikan oleh guru pada peserta didik. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik yaitu menggunakan metode dengan simulasi permainan tradisional ular naga agar peserta didik lebih mengetahui keragaman budaya Indonesia serta memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, permainan tradisional ular naga mempunyai pengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada materi pembelajaran ragam budaya Indonesia. Artinya semakin baik penerapan permainan tradisional yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, maka hasil minat belajar peserta didik akan semakin tinggi.

## **5.3 Rekomendasi**

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah dijelaskan diatas, hendaknya seorang pendidik dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Melaksanakan

pembelajaran dengan kegiatan permainan yang beragam dan diterapkan pada pembelajaran dikelas agar peserta didik tidak merasa bosan dan jenuh selama kegiatan pembelajaran. Salah satu kegiatan permainan yang dapat dilakukan yaitu permainan tradisional ular naga yang membantu meningkatkan minat belajar peserta didik. Kegiatan permainan merupakan salah satu aktivitas menyenangkan bagi peserta didik, sehingga dapat membuat peserta didik senang dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Adapun, rekomendasi dari hasil penelitian dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik pada materi ragam budaya Indonesia yang dapat menjadi alternatif bagi sekolah dalam menerapkan permainan tradisional ular naga untuk pembelajaran ragam budaya Indonesia.
2. Bagi guru, permainan tradisional ular naga dapat menjadi salah satu pilihan dalam kegiatan permainan yang diintegrasikan pada pembelajaran khususnya pada materi ragam budaya Indonesia. Penting bagi pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang variatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga kegiatan pembelajaran di minati oleh peserta didik.
3. Bagi peserta didik, setelah penerapan permainan tradisional yang tepat diharapkan minat belajar peserta didik meningkat.
4. Bagi peneliti, diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat memberikan informasi mendalam apabila menggunakan jenis permainan tradisional yang sama sehingga dapat memberikan manfaat terhadap minat belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran.