

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

1.1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sebelumnya peneliti dapat menyimpulkan bahwa minat siswa kelas IV SDN 2 Mekarjadi dalam mengikuti pelajaran permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik berdasarkan gender mengalami peningkatan. Hal ini didasari dari beberapa poin kesimpulan berdasarkan pernyataan penelitian. Pertama, pembelajaran permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik dapat meningkatkan minat siswa. Minat siswa saat *Pretest* dan *Posttest* mengalami peningkatan dilihat dari rata-rata skornya, disertai uji hipotesis menunjukkan angka signifikansi 0.000 yang dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa. Oleh karena itu metode sokratik dalam permainan tradisional memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat siswa.

Kedua, pembelajaran permainan tradisional berbasis metode sokratik terhadap minat siswa berdasarkan gender dilihat dari kategori perempuan dan laki-laki. Untuk minat perempuan mengalami peningkatan dilihat dari rata-rata skornya sebesar 6,12%, disertai dengan uji perbedaan rata-rata menunjukkan angka signifikansi 0.000 yang bisa diartikan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa. Selanjutnya, untuk minat laki-laki dilihat dari rata-rata skornya mengalami peningkatan sebesar 3.44% dan menunjukkan angka signifikan 0.005 maka bisa dikatakan telah terjadi peningkatan minat yang signifikan. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional berbasis metode sokratik berpengaruh terhadap peningkatan minat siswa kelas IV SD Negeri 2 Mekarjadi berdasarkan gender.

1.2. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan bahwasanya penelitian ini memberikan implikasi yaitu:

1. Diketahuinya minat siswa kelas IV SDN 2 Mekarjadi dalam mengikuti permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik dapat digunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam permainan tradisional boy-boyan di sekolah lain.

2. Diketuinya minat siswa kelas IV SDN 2 Mekarjadi berdasarkan gender dalam mengikuti permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik dapat digunakan untuk mengidentifikasi minat siswa berdasarkan gender melalui permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik di sekolah lain.
3. Dengan hasil penelitian ini guru dapat menjadikannya sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitasnya, dan metode sokratik dapat digunakan oleh guru dalam pelajaran atau permainan tradisional lainnya.

1.3. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan, maka peneliti memberikan rekomendasi untuk mengimplementasikan permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik di sekolah dasar. Pertama, mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi angket itu sulit, sehingga diperlukannya memberikan gambaran, maksud dan tujuan angket penelitian ini. Kedua, perlunya analisis lebih lanjut berkenaan dengan kegiatan yang menstimulasi peningkatan minat siswa berdasarkan gender. Ketiga, perlunya analisis lebih lanjut minat siswa dengan menggunakan metode sokratik pada permainan tradisional lainnya.