

BAB V

Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. *Game rabbids coding* berpengaruh positif dan signifikan terhadap struktur berpikir siswa SD kelas IV. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh hasil uji T (parsial) ditemukan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5.603 > 2.01669$) sehingga H_0 ditolak karena secara statistik adalah signifikan, dari hasil uji T nilai signifikan lebih kecil dari 0.05 ($0.000 < 0.05$). Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel *rabbids coding* terhadap struktur berpikir siswa SD kelas IV.
2. *Rabbids Coding* berpengaruh positif dan signifikan terhadap siswa SD kelas IV. Berdasarkan hasil analisis diperoleh harga R^2 0.035 ditunjukkan dengan koefisien korelasi $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5.603 > 2.01669$) dan taraf signifikan T sebesar 5% ($0.344 < 0.05$). Hal tersebut menunjukkan bahwa pengaruh yang signifikan antara *game rabbids coding* terhadap struktur berpikir siswa SD kelas IV.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, maka berikut saran yang dapat peneliti sampaikan:

1. Bagi Peserta Didik
Peserta didik diharapkan mampu memanfaatkan waktu saat mereka senggang untuk mempelajari tentang bahasa pemrograman atau mencoba kembali permainan *game rabbids coding*.
2. Bagi Tenaga Pendidik
Tenaga pendidik diharapkan mampu menerapkan kembali tentang pembelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) untuk meningkatkan hasil belajar siswa, pemahaman, serta kemampuan struktur berpikir siswa.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
Peneliti selanjutnya dapat menggunakan variabel lain selain *rabbids coding* dalam mengetahui pengaruhnya dengan struktur berpikir atau menggunakan faktor lain

selain struktur berpikir karena masih banyak variabel-variabel dan faktor pendukung lainnya yang masih belum terungkap.

5.3 Keterbatasan Penelitian

Peneliti ini telah mengikuti prosedur ilmiah dalam melakukan dan melaksanakan penelitian. Namun terdapat keterbatasan didalam penelitian ini, antara lain adalah sebagai berikut:

a. Waktu Pelaksanaan

Populasi yang diambil oleh peneliti pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik SD kelas IV saat saya sedang melakukan praktek mengajar. Komputer disana pun sangat terbatas sehingga peneliti harus membagi dua sesi supaya peserta didik bisa memainkan *game rabbids coding*.

b. Proses pengambilan data

Ketidakmampuan peneliti untuk melacak kejujuran responden dalam memberikan jawaban pada kuesioner ini. Tetapi untuk melacak kejujuran kuesioner akhirnya peneliti memutuskan untuk menjadikan penelitian ini sebagai penelitian populasi untuk memperkuat hasil penelitian.

c. Metode pengumpulan data

Penelitian ini hanya dilakukan dengan metode pengumpulan data melalui kuesioner (angket), sehingga hasil yang diperoleh peneliti masih belum dapat memberikan gambaran yang luas dan jelas.

d. Faktor yang mempengaruhi struktur berpikir siswa

Berdasarkan hasil penelitian ini, masih terdapat beberapa faktor lain dalam mempengaruhi kemampuan struktur berpikir. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil analisis yang diperoleh R_2 yaitu sebesar 03.50%.