

## **STUDI PERBANDINGAN PERMAINAN TRADISIONAL DAN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH TERPADU AL-ANSHOR AMBON**

**Farrahiyah A. Putry Elly<sup>1</sup>, Ridwan Latuapo<sup>2</sup>, Iga Ayu Intan Candra<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> PGMI IAIN AMBON

Email: [farrahiyahelly18@gmail.com](mailto:farrahiyahelly18@gmail.com)

**Abstract.** *The purpose of this study is to determine the impact of traditional games and online games on the learning interest of grade IV students at MIT Al-Anshor Ambon. The method used in this study is quantitative descriptive. Sampling was carried out using saturated sampling, namely all grade IV students totaling 42 students. Data collection techniques and instruments used, namely tests (PG) and also non-tests include (observation, documentation and questionnaires). It is known that the average pretest and posttest scores of learners who play traditional games are 75.48. and learners who played online games 64.48. The results of student questionnaires where students who play traditional games with a percentage of 90% and who play online games with a percentage of 85% where the impact of traditional games is more influential on students' learning interest. From the results of inferential test analysis based on hypothesis testing using t-test there is a significant difference between students who play traditional games and online games where the significance value is 0.001 which < is 0.005, then Ho is rejected and H<sub>a</sub> is accepted. Which means there is a comparison between learners who play online games and those who play traditional games. Thus, traditional games have a better impact on the learning interest of grade IV students and there is a comparison of learning interests between students who use traditional games and online games.*

**Keywords:** *Learning Interests, Traditional Games and Online Games*

**Abstrak.** Tujuan dari penelitian ini ialah agar mengetahui dampak dari permainan tradisional dan game online terhadap minat belajar peserta didik kelas IV di MIT Al-Anshor Ambon. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan sampling jenuh, yaitu seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 42 peserta didik. Teknik pengumpulan data serta instrumen yang digunakan yaitu tes (PG) dan juga non tes meliputi (observasi, dokumentasi dan angket). Diketahui nilai rata-rata pretest dan posttest peserta didik yang bermain permainan tradisional 75, 48 . dan peserta didik yang bermain game online 64,48. Hasil angket peserta didik yang mana peserta didik yang bermain permainan tradisional dengan persentase sebesar 90% dan yang bermain game online dengan jumlah persentase sebesar 85% yang mana dampak dari permainan tradisional lebih berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik. Dari hasil analisis uji inferensial berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji-t terdapat perbedaan yang signifikan antara peserta didik yang bermain permainan tradisional dan game online yang mana nilai signifikansi 0,001 yang mana < dari 0,005, maka Ho ditolak dan H<sub>a</sub> di terima. Yang berarti terdapat perbandingan antara peserta didik yang bermain game online dan yang bermain permainan tradisional. Dengan demikian permainan tradisional lebih memberikan dampak yang baik terhadap minat belajar peserta didik kelas IV serta terdapat perbandingan minat belajar antara peserta didik yang menggunakan permainan tradisional dan game online.

**Kata Kunci:** Minat Belajar, Permainan Tradisional dan Game Online

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang sangat berpengaruh dalam kehidupan manusia, yang menjadi salah satu unsur pokok yang sangat penting dalam menjamin kestabilan perkembangan kehidupan bangsa. Pendidikan juga tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi pendidikan juga ditunjukkan untuk membangun dan mengembangkan potensi dan keterampilan yang dimiliki peserta didik sehingga dapat membentuk manusia yang cerdas, kreatif, inovatif, serta memiliki nilai – nilai religius. (Siti Rahmi Jalilah, 2016)

Permainan tradisional merupakan permainan yang dilakukan turun temurun serta memiliki nilai yang baik serta memiliki nilai tersendiri. Hal ini berarti permainan tradisional adalah warisan turun temurun dari nenek moyang yang di dalamnya terdapat unsur-unsur serta nilai – nilai moral, budaya yang berguna untuk anak cucu dalam menghadapi kehidupan selanjutnya. (Isnawati, 2019)

*Game online* adalah permainan yang dapat di mainkan oleh banyak orang secara bersamaan melalui jaringan komunikasi *online*. Lebih lanjut Winn dan Fisher mengatakan bahwa *game online multiplayer* ialah pengembangan dari *game* yang di mainkan oleh satu orang, sebagian besar, menggunakan bentuk dan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama dengan semua *game* lainnya. (Akbar, K. 2012)

Minat belajar adalah suatu faktor internal dari peserta didik yang menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Minat belajar peserta didik dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong peserta didik untuk belajar. Di samping minat dalam belajar peserta didik juga harus memiliki sikap disiplin yang baik, disiplin akan mempengaruhi kepribadian yang konsisten sehingga pembelajaran di sekolah dapat di laksanakan dengan baik. (Hudaya, Adeng, 2018)

Berdasarkan paparan mengenai minat dan belajar di atas maka dapat di simpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan tanpa adanya keterpaksaan dari siapa pun. Kegiatan ini juga dapat berlangsung secara lama tanpa merasa jenuh ketika seseorang merasa senang mengalami proses tersebut. Dengan berminat untuk belajar maka kita dapat mengalami perubahan perilaku atau tingkah laku kita, perubahan perilaku tersebut bersifat pengetahuan, keterampilan dan sikap kita.

Perbedaan serta keunikan dari penelitian ini dengan penelitian yang lain yaitu pada penelitian ini meneliti terkait dengan membandingkan serta ingin melihat minat belajar dari peserta didik yang bermain permainan tradisional dan *game online*. Selain itu pada lokasi penelitian yang peneliti lakukan yakni di MIT

Al-Anshor Ambon, belum ada peneliti yang meneliti terkait dengan judul atau masalah yang sama dengan penelitian ini. Hal inilah yang membuat peneliti melakukan penelitian di MIT Al-Anshor Ambon.

Pentingnya peneliti melakukan penelitian ini yakni untuk melihat minat belajar pada peserta didik yang sering bermain permainan tradisional dan *game online*. Selain itu pada zaman sekarang dan dikalangan anak-anak permainan tradisional sudah mulai punah. Hal ini dikarenakan munculnya permainan modern yang bermunculan seperti *game online*. Hal ini di khawatirkan terhadap minat belajar peserta didik yang akan semakin menurun di sekolah. Peneliti ingin membandingkan antara permainan tradisional dan *game online* di karenakan pada permasalahan di lapangan yang dimana terdapat peserta didik yang

membawa *handphone* secara diam-diam disekolah dan sering memainkan permainan yang bersifat *online/game online* dikelas pada saat jam istirahat. Namun ada juga peserta didik yang tidak membawa *handphone* dikelas dan lebih memilih untuk bermain permainan tradisional di saat jam istirahat. Oleh sebab itu peneliti ingin melihat minat belajar dari peserta didik yang bermain permainan tradisional dan *game online*.

## METODE

### Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif. Yang dimana penelitian deskriptif kuantitatif merupakan suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat agar menemukan keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Kemudian mendeskripsikan data-data yang telah dikumpulkan pada penemuan di lapangan. (I' anatur Thoifah, 2015)

### Tempat dan Lokasi Penelitian

Lokasi pada penelitian ini adalah MIT Al – Anshor Ambon yang bertempat di Jln. Imam Al – Ghazali Air Besar RT 04/RW 017 Desa Batu Merah Provinsi Maluku.

### Populasi penelitian Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV di MIT Al-Anshor Ambon yang berjumlah 42 peserta didik yang terdiri dari dua kelas dan terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas IV-A dan IV-B.

### Sampel

Pada penelitian ini pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan sampling jenuh yang dimana semua anggota populasi di dijadikan sampel. Yang terdiri dari dua kelas yakni kelas eksperimen permainan tradisional dan kelas kontrol *game online* dan pada masing-masing kelas terdiri dari 21 peserta didik.

Data kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No.	Kelas	Populasi
1.	Kelas IV-A (kelas eksperimen)	21 peserta didik
2.	Kelas IV-B (kelas kontrol)	21 peserta didik

**Tabel 3.1 Data Sampel**

### Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel independen atau variabel bebas (X) dan variabel dependen atau variabel terikat (Y).

### Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Yang di mana terdiri dari dua kelompok kelas yang terbagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok control sehingga pada masingmasing kelompok diberikan *pretest* dan *posttest* agar untuk mengetahui minat belajar peserta didik.

Adapun desain penelitian ini seperti pada tabel berikut:

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O3	X2	O4

**Tabel 3.2 Data Desain Penelitian**

Keterangan :

O1 : Kelompok eksperimen sebelum *pretest*  
O2 : Kelompok eksperimen sesudah *posttest*  
O3 : Kelompok kontrol sebelum *pretest*

O4 : Kelompok kontrol sesudah *posttest*

X1 : yang bermain permainan tradisional dan *game online*

X2 : Yang tanpa bermain permainan tradisional dan *game online*

### **Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data berupa tes soal pilihan ganda (PG), non tes observasi dokumentasi dan Angket.

### **Teknik Analisis Data**

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni: (1) Analisis statistik deskriptif berupa Angket guru dan peserta didik, (2) Analisis statistik inferensial berupa uji prasyarat hipotesis dan uji homogenitas data uji (F).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Minat belajar merupakan keseluruhan daya penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu aktivitas-aktivitas tertentu yang terdapat dari dalam diri manusia maupun dari luar hal ini bertujuan agar sesuatu yang ingin di capai bisa terpenuhi. Selain itu minat ialah suatu keinginan yang timbul dari diri seseorang. Minat juga akan muncul jika seseorang menyukai apa yang akan mereka lakukan.

Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator yang pertama (1) ketertarikan yang mana peserta didik berminat serta mempunyai perasaan ketertarikan kepada pada pembelajaran serta hal-hal baru yang ia temui untuk di cari tahu. Pada proses pembelajaran yang mana pada kelas eksperimen di berikan perlakuan permainan tradisional dan kelas kontrol yakni *game online* bahwa ditemukannya dari kedua kelas tersebut di temukannya yang bahwa peserta didik pada kelas eksperimen lebih tertarik soal pembelajaran sedangkan pada kelas kontrol kebanyakan peserta didik tidak tertarik dikarenakan keasyikan untuk bermain *game online* yang di tampilkan sehingga tidak memperhatikan penjelasan yang di sampaikan oleh peneliti. Yang kedua (2) yakni perhatian yang mana peserta didik konsentrasi serta fokus dengan pembelajaran, yang mana pada proses pembelajaran mengenai materi kebudayaan bangsaku di kelas eksperimen lebih memfokuskan diri untuk mendengarkan penjelasan dari peneliti. Yang ke tiga (3) keterlibatan pada proses pembelajaran di bagi menjadi beberapa kelompok untuk menyelesaikan soal yang ada pada

bahan ajar atau buku siswa namun pada kelas kontrol peserta didik tidak banyak menyelesaikan tugas tersebut terdapat hanya beberapa peserta didik atau hanya perwakilan dari setiap kelompok yang menyelesaikan tugas yang diberikan. Yang terakhir atau yang keempat (4) yakni kesukaan yang mana peserta didik memiliki perasaan senang untuk belajar. (Slameto, 2010) pada kedua kelas peneliti melihat bahwa kedua kelas tersebut mempunyai perasaan senang untuk belajar namun pada hasil penelitian yang mana *pretest* dan *posttest* dapat dilihat bahwa kelas eksperimen nilai *pretest* serta *posttest* yang lebih tinggi dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol.

Dampak permainan tradisional dan *game online* terhadap minat belajar peserta didik dapat dilihat dari nilai rata-rata hasil belajar pembelajaran tematik dengan tema 1 indahnya kebersamaan subtema 3 kebudayaan budaya bangsaku pembelajaran ke 3 yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan data pencapaian hasil belajar tersebut pada tahap awal (*pretest*) di kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata yang tidak jauh berbeda yang di mana pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata sebesar 54,52 sedangkan di kelas kontrol dengan nilai rata-rata sebesar 59,62. Setelah di berikannya perlakuan pada masing-masing kelas yakni pada kelas kontrol diberikan perlakuan dengan memberikan pembelajaran tematik berbasis permainan tradisional, kemudian pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan pembelajaran tematik dengan berbasis *game online* terdapat perubahan peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mana di kelas kontrol (permainan tradisional) dengan hasil belajar dari *posttest* yakni dengan nilai rata-rata 75,48 sedangkan pada kelas eksperimen (*game online*) yang diberikan perlakuan dengan *game online* mendapatkan nilai rata-rata 64,48.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian dari Bayu Triyas yang mana pada hasil penelitiannya terdapat perbedaan hasil belajar dari peserta didik yang bermain *game online* dan yang tidak bermain *game online*. (Bayu Triyas, 2014) Dari hasil belajar nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih unggul dari kelas kontrol. Dengan demikian dapat dilihat bahwa peserta didik yang belajar menggunakan permainan tradisional minat belajarnya lebih tinggi dari kelas kontrol yang menggunakan *game online*. Hal ini juga telah dibuktikan oleh Noviya Ervina pada hasil penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional lebih banyak memberikan dampak positif bagi peserta didik terutama bagi minat belajar peserta didik.

Berdasarkan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik yang bermain permainan tradisional lebih unggul dari peserta didik yang bermain *game online*. sehingga dalam hal ini permainan tradisional dapat memberikan dampak yang positif bagi peserta didik. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat oleh peneliti yakni uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis pengolahan serta analisis data penelitian dibuktikan dengan uji statistik serta memakai bantuan IBM SPSS Statistic 21. Analisis data inferensial, uji normalitas pada penelitian ini menggunakan data nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil dari data tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttes*

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest Dan Posttest	Pretest Kontrol	,138	21	,200*	,904	21	,042
	Posttest Kontrol	,213	21	,014	,941	21	,229
	Pretest Eksperimen	,138	21	,200*	,904	21	,042
	Posttest Eksperimen	,190	21	,045	,931	21	,145

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest* dan *Posttest*

#### Test of Homogeneity of

#### Variances Hasil *Pretest* *Posttest*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,068	3	80	,977

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas yang menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan data nilai *pretensi* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol data tersebut dapat dilihat pada tabel uji homogenitas diatas dari data tersebut menunjukkan bahwa data dari kedua varians memiliki data yang sama atau homogen.

Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional mempunyai dampak yang positif bagi minat belajar peserta didik, dengan bermain permainan tradisional tidak akan mempengaruhi minat belajar dari peserta didik di karenakan permainan tradisional memberikan banyak keuntungan serta kebaikan bagi peserta didik sedangkan dampak dari *game online* mebuat peserta didik merasa malas untuk belajar hal ini dibuktikan dengan menurunnya hasil belajar dari kelas kontrol setelah di berikan perlakuan permainan tradisioanl yakni peserta didik yang bermain *game online*. sejalan dengan hasil penelitian dari (Nurfadila Ramdani, 2018) yang mana menjelaskan bahwa semakin tinggi atau atau banyak waktu yang digunakan untuk *game online* maka semakin rendah minat belajar peserta didik.

Bermain serta permainan merupakan surga bagi anak-anak dengan bermain peserta didik bisa bereksplorasi, berkreasi serta mengekspresikan perasaan dan belajar dengan cara yang menyenangkan. Dengan bermain peserta didik juga akan mengenal diri sendiri,

lingkungan, serta tempat yang dia tinggali. peserta didik akan melakukan apapun agar bisa bermain misalnya mencari alat-alat yang berkaitan dengan permainan Seperti dengan bermain permainan tradisional dan *game online*. Permainan tradisional mengajarkan peserta didik mengenai apa itu kerjasama, saling menghormati dan saling menghargai yang bertujuan agar perilaku peserta didik menjadi lebih baik. sejalan dengan penelitian dari Mulyana, Yusep dan Anggi menjelaskan bahwa Permainan tradisional juga dianggap sebagai unsur kebudayaan yang memberikan ciri khas pada budaya tertentu oleh sebab itu permainan tradisional merupakan aset budaya yang harus di turunkan pada generasi sekarang.

Dalam penelitian ini perbandingan dari permainan tradisional dan *game online* diuji melalui pemberian *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik. Hasil belajar yang capai oleh peserta didik dari kedua kelas ini dapat dilihat pada tabel 3.8 terlihat bahwa adanya perbedaan dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menyatakan bahwa kelas eksperimen mempunyai nilai yang lebih unggul dari kelas kontrol. Yang artinya terdapat perbandingan minat belajar peserta didik yang bermain permainan tradisional dan *game online*.

Pada penelitian ini memakai permainan tradisional gobak sodor dan benteng-bentengan yang mana pada kedua permainan ini mengajarkan peserta didik mengenai kejujuran, kecerdasan, ketangguhan, kepedulian serta kesadaran akan kewajiban dan tanggung jawab. Selain itu bermain permainan tradisional gobak sodor dan benteng-bentengan juga memberikan manfaat bagi peserta didik yakni meningkatkan kebugaran jasmani, kesehatan mental serta meningkatkan ketangkasan dan kekompakan pada peserta didik.

Sikap peserta didik kelas eksperimen yang diberikan perlakuan permainan tradisional pada saat proses pembelajaran yaitu fokus dan mendengarkan materi yang disampaikan. Pada saat peneliti menjelaskan materi mengenai indahny kebersamaan serta kebudayaan bangsaku peserta didik kelas eksperimen mempunyai catatan terkait dengan materi yang di sajikan proses pembelajaran. Saat turun lapangan untuk mempraktikkan permainan tradisional gobak sodor dan benteng-bentengan yang mana hanya di berikan 2 putaran permainan agar bisa mendapatkan poin, namun peserta didik meminta untuk menambahkan waktu agar dapat bermain dengan 1 putaran lagi. Sehingga dapat di simpulkan bahwa pembelajaran yang berlangsung ini juga dapat mendorong peserta didik untuk terus aktif dan terlihat jelas bahwa permainan tradisional lebih diminati saat proses pembelajaran.

*Game online* merupakan permainan yang dimainkan secara *online* dengan menggunakan fitur-fitur tersendiri sehingga dapat memanjakan mata para pemain yang memainkan *game* tersebut. Pada kelas kontrol diberikan perlakuan yakni *game online* yang bermuatan materi sesuai dengan tema 1 indahny kebersamaan sub tema 1 keberagaman budaya bangsaku yang mana terdapat dua fitur permainan yang pertama Marbel Gim Belajar Budaya dan yang kedua Belajar budaya Indonesia. Pada saat proses pembelajaran menggunakan *game online* sikap dari peserta didik cukup mendengarkan materi yang sedang di jelaskan. Beberapa peserta didik mencatat penjelasan namun ada sebagian peserta didik tidak mencatat dan lebih memilih untuk bercerita dengan teman sebangku, ada pun peserta didik yang acuh tahu terhadap materi yang sedang dijelaskan. Hal ini bisa dibuktikan pada hasil pengujian tes awal dan tes akhir (*pretest* dan *posttest*) pada tabel 3.8 yang mana hasil belajar pada kelas kontrol lebih rendah dari kelas eksperimen. Dari hasil pengujian tersebut bisa di ambil kesimpulan bahwa terdapat perbandingan minat belajar pada peserta didik yang bermain *game online* dan yang bermain permainan tradisional di

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

Perbandingan minat belajar antara peserta didik yang bermain permainan tradisional dan *game online* yakni memakai uji hipotesis, uji hipotesis digunakan agar dapat melihat perbandingan dari hasil belajar dari *pretest* dan *posttest* serta untuk menguji perbedaan rata-rata kelas eksperimen yang menggunakan permainan tradisional dan kelas kontrol yang menggunakan *game online*. perbandingan dari kedua kelas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel Hasil Uji *Independent Samples Test*

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil postest eksperimen dan kontrol	Equal variances assumed	,001	,975	3,540	40	,001	11,000	3,107	4,720	17,280
	Equal variances not assumed			3,540	39,826	,001	11,000	3,107	4,720	17,280

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa hasil belajar nilai signifikan (2tailed) signifikansinya yaitu 0,001 yang mana < dari 0,005, maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji *Independent Samples Test* , uji ini dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat perbandingan minat belajar peserta didik yang bermain permainan tradisional dan yang bermain *game online* pada kelas IV MIT Al-Anshor Ambon.

Perhitungan data dikumpulkan dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis ini menggunakan uji-t yang tidak berpasangan (*Independent Sampel Test*) hasil uji hipotesis menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal tersebut mengartikan bahwa terdapat perbandingan minat belajar pada peserta didik yang bermain permainan tradisional dan yang bermain *game online*. yang mana nilai rata-rata dari peserta didik yang bermain permainan tradisional lebih tinggi dari peserta didik yang bermain *game online*. selain itu untuk memperkuat perbandingan antara peserta didik yang bermain permainan tradisional dan *game online* bisa di lihat pada tabel hasil statistik deskriptif dibawah ini:

Tabel Statistik Deskriptif hasil belajar tema 1 indahny kebersamaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan

<b>Group Statistics</b>				
Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
posttest Kontrol	21	75,48	10,395	2,268
Posttest Eksperimen	21	64,48	9,729	2,123
Hasil posttest eksperimen dan kontrol				

### SIMPULAN DAN SARAN

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 di karenakan 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 *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan yang mana pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata pada *Pretest* perbandingan dari kedua kelas yakni 59,62 kelas eksperimen dan *posttest* kela kontrol yang mana nilai rata-rata pada kelas kontrol yakni 75,48 sedangkan pada kelas eksperimen dengan nilai rata-rata *pretest* 54,52 dan *posttest* yaitu 64,48. Sehingga dapat dikatakan terdapat perbandingan minat belajar pada peserta didik yang bermain *game online* dan yang bermain permainan tradisional di MIT AlAnshor Ambon yang mana dilihat dari hasil *posttest* dari masing-masing kelas bahwa nilai *posttest* dari kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol sehingga bisa dibuktikan bahwa terdapat perbandingan minat belajar yang signifikan dan *game online*.

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.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad,. & Zuhri. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar :Syakir MediaPres, ISBN: 978-623-97534-3-6. 79
- Abdul, R., Revilla, M., & Fadila, A. (2022). *Perbandingan minat belajar siswa antar sistem pembelajaran luring dan daring di kelas V SDI Al-Azhar 47 Samarinda*. Jurnal Pendidikan Guru MI, ISSN:2809-7203. Vol.1 No. 2
- Adeng, & Hudaya. (2018). *Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik*. *Researchand Development Journalof Education*,4 (2)
- Afiatin, & Nisa. (2017). *Pengaruh perhatian orang tua dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial*. Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2(1):1
- Arief, A., Rahman, M., & Febri, F. (2020). *Analisis dampak negatif kecanduan gameonline terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi SDN UjongTanjong*. Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan 11.1
- Ali, M., & Abd, G. (2021). *Pengaruh Strategi Pembelajaran CooperativeLearning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah*. EL FATA: Jurnal Ilmu Tarbiyah. Vol 1 No. 02.
- Akrim. (2021). *Strategi peningkatan daya minat belajar siswa*. UNIPMA Press, ISBN:978- 602-0725-14-7. Medan 1 Januari, 25
- Akbari, & Si, W. (2009). *The EffectOfTraditional Games In Fundamental Motor Skill. Development in 79 Year Old Boys*. IranianJournal Of Pediatrics, Vol. 19 (2) : 123-129