

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil *pre-test* menyatakan bahwa yang termasuk dalam kategori sedang 7 orang (87,5%), dan kategori tinggi 1 orang (12,5%).
2. Pada hasil *post-test*, terdapat perubahan pada kategori lainnya yakni terjadi penurunan jumlah subyek pada kategori sedang menjadi hanya 1 orang (12,5%) dan terjadi peningkatan jumlah subjek pada kategori tinggi menjadi sebanyak 7 orang (87,5%).
3. Hasil pengujian menunjukkan terdapat perbedaan tingkat empati sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*), dimana tingkat empati anak setelah diberi permainan tradisional gobag sodor lebih peka perasaannya terhadap orang lain daripada sebelum perlakuan. Dengan demikian, permainan gobag sodor berpengaruh signifikan dalam meningkatkan empati anak sehingga hipotesis penelitian diterima.

## B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh maka dapat diberikan beberapa saran antara lain:

1. Bagi sekolah, hendaknya meningkatkan frekuensi permainan gobag sodor kepada semua siswa. Permainan gobag sodor tidak hanya diberikan kepada siswa kelas IV saja, tetapi juga diberikan kepada seluruh siswa pada semua kelas.
2. Bagi orang tua, sebaiknya mengarahkan anaknya agar menyukai dan memainkan permainan tradisional bersama teman-temannya, khususnya permainan gobag sodor.
3. Bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk menambah jumlah subjek penelitian sejumlah minimal 12 orang dengan pembagian 6 orang pada setiap team. Disarankan untuk mengembangkan instrument penelitian berupa gambar-gambar atau ilustrasi sehingga dapat menerapkan skala Likert untuk mengetahui persepsi anak mengenai permainan tradisional khususnya, permainan gobag sodor. Disarankan juga menggunakan kelompok kontrol sehingga meminimalisir bias serta faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi. Dan menggunakan design penelitian dengan membandingkan antara permainan tradisional dan permainan modern, sekaligus menggunakan Content Validity Rasio (CVR) sebagai alat ukurnya.