BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian, pengujian hipotesis, dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka ditarik kesimpulan dari penelitian ini mengenai pengaruh metode permainan cerdas cermat terhadap peningkatan partisipasi belajar anak Sekolah Minggu Horong 3 di Desa Gurgur Aek Raja sebagai berikut:

1. Tingkat partisipasi belajar anak Sekolah Minggu Horong 3 sebelum diterapkan metode permainan cerdas cermat berada pada kategori rendah. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata sebesar 58,77 dengan persentase sebesar 48,9%, di mana sebanyak 16 orang anak (53,3%) berada pada kategori rendah dan 14 orang anak (46,7%) berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa partisipasi belajar anak sebelum diberikan perlakuan masih belum optimal.
2. Tingkat partisipasi belajar anak Sekolah Minggu Horong 3 setelah diterapkan metode permainan cerdas cermat mengalami peningkatan dan berada pada kategori tinggi. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata sebesar 100,17 dengan persentase sebesar 83,4%, di mana sebanyak 26 orang anak (86,7%) berada pada kategori tinggi dan 4 orang anak (13,3%) berada pada kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa partisipasi belajar anak mengalami peningkatan setelah diterapkan metode permainan cerdas cermat.

3. Terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode permainan cerdas cermat terhadap partisipasi belajar anak Sekolah Minggu Horong 3 di Desa Gurgur Aek Raja. Hasil uji hipotesis menggunakan Paired Samples T-Test menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 57,616 lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 2,045 (57,616 > 2,045) dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut didukung oleh analisis regresi linear sederhana yang menunjukkan nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,987, yang berarti bahwa keterlaksanaan metode permainan cerdas cermat memberikan kontribusi sebesar 98,7% terhadap variasi partisipasi belajar anak, sedangkan sisanya sebesar 1,3% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Dengan demikian, penerapan metode permainan cerdas cermat terbukti berpengaruh signifikan terhadap partisipasi belajar anak Sekolah Minggu Horong 3 di Desa Gurgur Aek Raja.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, dapat diajukan beberapa saran yang dimaksudkan untuk memberikan manfaat praktis bagi pengembangan pembelajaran di Sekolah Minggu:

1. Bagi Guru Sekolah Minggu: guru sekolah minggu disarankan untuk mengurangi penggunaan metode ceramah secara konvensional yang cenderung menimbulkan kejenuhan pada anak. Metode permainan cerdas cermat dapat digunakan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang bersifat rutin dan menyenangkan. Dalam implementasinya, guru disarankan untuk menyusun pertanyaan Alkitab dengan bahasa yang

sederhana, memberikan kesempatan yang merata bagi setiap anak untuk berpartisipasi dalam aktivitas bertanya maupun menjawab, serta memberikan bentuk apresiasi berupa pujian atau penghargaan sederhana di akhir sesi pembelajaran guna menjaga semangat dan keaktifan anak.

2. Bagi pengurus dan pengelola sekolah minggu: pihak gereja sebagai pengelola Sekolah Minggu diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap upaya pengembangan kreativitas mengajar para guru, antara lain dengan menyediakan bahan-bahan panduan permainan edukatif berbasis Kristen atau melaksanakan kegiatan pelatihan singkat (workshop) mengenai metode pembelajaran yang kreatif dan nonformal.
3. Bagi peneliti selanjutnya: mengingat penelitian ini memiliki keterbatasan dalam hal ruang lingkup penelitian yang hanya menggunakan satu kelompok (*one-group*) dengan durasi yang terbatas, maka peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji tema serupa disarankan untuk memperpanjang durasi dan meningkatkan frekuensi pertemuan, mengembangkan desain penelitian dengan menambahkan kelompok kontrol, memperpanjang durasi intervensi, dan memperluas variabel yang diteliti, misalnya hasil belajar kognitif atau motivasi intrinsik anak.