

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan game Roblox terhadap penurunan minat permainan tradisional pada siswa SMKN 6 Padang, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan game Roblox berpengaruh signifikan terhadap penurunan minat permainan tradisional pada siswa SMKN 6 Padang. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,332 menunjukkan bahwa penggunaan game Roblox memberikan kontribusi sebesar 33,2% terhadap penurunan minat permainan tradisional, sedangkan 66,8% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian. Hal ini sejalan dengan temuan pra-survei, di mana faktor lain yang teridentifikasi turut menyebabkan penurunan minat terhadap permainan gawai/hp secara umum yang tidak terbatas pada Roblox, minimnya teman dan tempat bermain, serta kurangnya pengenalan permainan tradisional sejak usia dini.
2. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, indikator durasi memperoleh nilai rata-rata tertinggi pada variabel penggunaan game Roblox, yaitu sebesar 2,35. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki kecenderungan menghabiskan waktu yang cukup lama setiap kali bermain

Roblox, dan kecenderungan ini turut berkontribusi terhadap penurunan minat mereka pada permainan tradisional.

3. Pada variabel penurunan minat permainan tradisional, indikator pengetahuan memperoleh nilai rata-rata tertinggi sebesar 3,57. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih memiliki pengetahuan yang cukup baik mengenai jenis-jenis permainan tradisional, meskipun demikian pengetahuan tersebut belum diikuti oleh ketertarikan dan partisipasi yang setara dalam memainkannya.
4. Indikator ketertarikan memperoleh nilai rata-rata terendah sebesar 2,96, yang menunjukkan bahwa minat siswa terhadap permainan tradisional cenderung lebih rendah dibandingkan pengetahuan mereka terhadap permainan tersebut. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan game Roblox berperan cukup besar dalam menggeser ketertarikan siswa dari permainan tradisional, meskipun penurunan minat ini juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

## **5.2 Saran**

### **1. Bagi Siswa**

Siswa diharapkan dapat mengalihkan waktu bermain Roblox secara lebih bijaksana agar tetap memiliki ruang untuk mengenal dan memainkan permainan tradisional. Mengingat hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game Roblox berpengaruh signifikan terhadap penurunan

minat permainan tradisional, keseimbangan antara aktivitas bermain daring dan pelestarian permainan tradisional tetap penting untuk dijaga.

## 2. Bagi SMKN 6 Padang

Pihak sekolah diharapkan dapat terus mendorong pelestarian permainan tradisional di lingkungan sekolah, misalnya melalui kegiatan ekstrakurikuler, perayaan hari tertentu, atau kegiatan class meeting yang melibatkan permainan tradisional. Selain itu, edukasi mengenai penggunaan gawai dan game daring secara bijak juga dapat diberikan agar siswa mampu menyeimbangkan aktivitas bermain Roblox dengan pelestarian budaya permainan tradisional.

## 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk meninjau kembali alat ukur, baik dengan membenahi skala yang digunakan maupun mempertimbangkan skala lain, menambah jumlah indikator dan item pernyataan, serta memperluas jumlah responden untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan representatif.