

RINGKASAN

Andi Putra Wicaksono. Pengaruh Permainan Dalam Menumbuhkan Nilai-nilai Disiplin Pada Siswa-siswi Kelas VI Di SD Jatiasih IV Kota Bekasi. Skripsi: Jakarta, Olahraga Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta, 2016

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh permainan dalam menumbuhkan nilai-nilai disiplin pada siswa-siswi kelas VI di SD Jatiasih IV Kota Bekasi. Penelitian ini dilakukan pada 17 Mei 2016 – 27 Mei 2016, adapun tempat penelitian ini dilaksanakan di Lapangan olahraga SD Jatiasih IV yang beralamat di JL.Raya Jatiasih RT005/04 Kelurahan Jatiasih, Kota Bekasi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *pre-eksperimen* dengan desain penelitian menggunakan *pre-test* dan *post-test group* yaitu untuk mengetahui pengaruh variable bebas permainan terhadap variable terikat disiplin siswa kelas VI SD Jatiasih IV Kota Bekasi.

Penelitian diawali dengan tes awal untuk mengetahui sejauh mana tingkat kedisiplinan siswa-siswi kelas VI di SD Jatiasih IV Kota Bekasi, kemudian diberikan perlakuan penerapan permainan dalam enam kali pertemuan dan dilakukan tes akhir untuk mengetahui sejauh mana sikap kedisiplinan siswa kelas VI SD Jatiasih IV Kota Bekasi setelah diberikan permainan. Dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian berupa angket dan Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik Statistik uji-t.

Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan berpengaruh dalam menumbuhkan kedisiplinan siswa kelas VI SD Jatiasih IV Kota Bekasi. Hal ini terbukti dari hasil analisis data tes awal dan tes akhir kedisiplinan siswa dianalisis dengan menggunakan Uji t. Dari hasil analisis data diperoleh nilai t_{hitung} sebesar

11,4. Selanjutnya diuji dengan t_{tabel} pada taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan $n-1 = 25 - 1 = 24$, diperoleh nilai t_{table} sebesar 2,064, dengan demikian nilai $t_{\text{hitung}} > \text{nilai } t_{\text{tabel}}$ atau $11,4 > 2,064$. Dengan terbukti nilai $t_{\text{hitung}} > \text{nilai } t_{\text{tabel}}$ dapat dinyatakan bahwa permainan kelompok berpengaruh dalam menumbuhkan kedisiplinan siswa kelas VI SD Jatiasih IV Kota Bekasi.