

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan masalah yang dirumuskan, pembahasan, dan analisis data hasil penelitian, nilai  $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$  atau  $11,4 > 2,064$ . Maka dapat dinyatakan bahwa permainan mempunyai pengaruh terhadap menumbuhkan nilai-nilai kedisiplinan siswa-siswi kelas VI SD Jatiasih IV kota Bekasi.

#### B. Implikasi

Berdasarkan temuan dan kesimpulan dari hasil penelitian dapat dikemukakan beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Penerapan permainan ternyata mampu berpengaruh dalam menumbuhkan kedisiplinan.
2. Dalam setiap penerapan permainan siswa diharapkan mampu menciptakan kelas yang kondusif agar hubungan interaktif siswa dengan siswa dapat terwujud sehingga suasana kelas menjadi aktif dan menarik.
3. Dengan penerapan permainan siswa lebih mampu memahami pentingnya mentaati peraturan atau tata tertib yang berlaku.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dari penelitian ini, maka peneliti mengajukan saran:

#### **1. Bagi Siswa**

Dapat menerapkan hasil dari permainan yang telah diberikan, seperti keteraturan, ketepatan waktu, dan taat pada peraturan dalam kehidupan sehari-hari.

#### **2. Bagi Sekolah**

Permainan bisa dijadikan sebuah metode untuk meningkatkan kedisiplinan siswa-siswi dalam kehidupan sehari-hari.

#### **3 Bagi Peneliti Lain**

Dapat dimodifikasi kembali permainan sesuai dengan materi inti yang diberikan dan dapat dijadikan acuan dalam menumbuhkan kedisiplinan.