

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Permainan boy-boyan dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa tunarungu sebesar 53,57%.
2. Dalam proses pembelajaran, siswa penyandang tunarungu memiliki motivasi tinggi untuk mengikuti permainan.
3. Permainan boy-boyan dapat membina sikap kerjasama siswa dalam tanggung jawab, disiplin, tolong menolong, dan kejujuran.

#### **B. Saran**

Dari hasil analisis yang telah dilakukan serta kesimpulan yang telah diungkapkan terdapat beberapa hal yang dapat menjadi bahan rekomendasi atau saran, sebagai berikut:

##### **1. Sekolah**

Bagi pihak sekolah sebaiknya memanfaatkan permainan-permainan, salah satunya dengan menerapkan permainan boy-boyan kepada seluruh siswa yang terdapat di SLB, tidak hanya pada siswa yang mengalami gangguan pendengaran (tunarungu) sehingga dapat mengembangkan kemampuan motorik dan sensorik siswa.

##### **2. Siswa**

Bagi para siswa agar dapat mengembangkan kemampuan potensi dan sikap kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kerjasama, dan saling tolong-menolong, tidak hanya dilakukan pada saat permainan boy-boyan, melainkan dalam kehidupan sehari-hari, baik lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat.

### 3. Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas lagi agar para siswa memiliki waktu aktif belajar yang lebih baik. Sehubungan dengan hal tersebut, penelitian ini dapat dijadikan bahan rekomendasi untuk melaksanakan penelitian lanjutan.

