

ABSTRAK

Nuryanto (2014). Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Bermain Terhadap Waktu Aktif Belajar Siswa di SMP Negeri 15 Bandung. Skripsi Program Studi PJKR Jurusan Pendidikan Olahraga FPOK – UPI. Pembimbing I : Drs. Andi Suntoda, M.Pd, Pembimbing II : Dra. Hj. Mimin Karmini, M. Pd.

Hasil kajian penelitian pembelajaran pendidikan jasmani dilapangan, pada umumnya hanya menggunakan pendekatan yang cenderung tradisional, hal ini dianggap tidak sesuai lagi jika diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Oleh sebab itu dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti pengaruh pembelajaran pendekatan bermain terhadap waktu aktif belajar siswa SMP Negeri 15 Bandung. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pembelajaran pendekatan bermain terhadap waktu aktif belajar siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran pendekatan bermain dan variabel terikatnya adalah waktu aktif belajar siswa. Untuk penelitian ini metode yang digunakan adalah metode eksperimen, dengan desain penelitian *one-group pretest-posttest design*. Populasi yang di ambil untuk penelitian ini adalah siswa-siswi SMP Negeri 15 Bandung. Dengan sampel penelitian ini adalah siswa-siswi kelas 8A di SMP Negeri 15 Bandung, dengan jumlah 36 orang dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *simple random sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah waktu aktif belajar siswa permenit. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah pembelajaran pendekatan bermain dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa?. Berdasarkan hasil penghitungan uji statistik adalah $t_{hitung} = 42,2 > 1,68 = t_{tabel}$ maka tolak H_0 (terima H_1) pada tingkat kepercayaan atau taraf signifikansi 5%, artinya terdapat pengaruh. Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis data diketahui bahwa pembelajaran pendekatan bermain memberikan pengaruh yang signifikan terhadap waktu aktif belajar siswa. Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan pembelajaran pendekatan bermain telah meningkatkan waktu aktif belajar siswa di SMP Negeri 15 Bandung.

Nuryanto, 2014

Pengaruh pembelajaran pendekatan bermain terhadap waktu aktif belajar siswa di SMP Negeri 15 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Abstract

Based on research about sport education, usually by using traditional approach, it's not compatible if we use it on Sport Education today. Because of that, in this research, the researcher will examine about the influence of learning by Game Approach towards students learning active time on SMP Negeri 15 Bandung. The direction of research is to know how much influence of Learning by Game Approach toward active time of students' learning. The independent variabel in this research is Learning by Game Approach and the dependent variable is students learning active time. For this research, the method that is used is experiment method, with *one-group pretest-posttest design*. The population which is taken for this research is students of SMP Negeri 15 Bandung. With the sample of research is Students Grade 8A in SMP Negeri 15 Bandung, with the number is 36 students by *simple random sampling*. The instrument of research is student learning active time per minutes. Problem formulation of research is "Is learning by game approach can enhance students learning active time?". Based on calculation of statistics test is $t_{cal} = 42,2 > 1,68 = t_{table}$ then refusing H_0 (accepting H_1) on 5% significancy level, it means there's an influence. Based on calculation and analysis data, we know that learning by game approach give a significant influence toward students learning active time. All-in-all, the conclusion of this research is applying Learning by Game Approach has enhanced students learning active time in SMP Negeri 15 Bandung.

Nuryanto, 2014

Pengaruh pembelajaran pendekatan bermain terhadap waktu aktif belajar siswa di SMP Negeri 15 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu