

## ABSTRAK

**Rizal Abdul Azziz, 0901615. Pengaruh Pembelajaran Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Jumlah Waktu Aktif Belajar dan Perilaku Sosial Siswa. Pembimbing I Dr. Uhamisastra, MS. AIFO. Pembimbing II Lukmanul Hakim L, M. Pd.**

Seiring dengan perkembangan zaman, pergaulan menjadi sangat mudah ditiru masyarakat. Hal ini mengakibatkan perilaku sosial seseorang menjadi buruk jumlah waktu aktif belajar di sekolah menengah pertama pun menjadi relatif rendah. Maka penulis melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran permainan tradisional terhadap peningkatan jumlah waktu aktif belajar dan perilaku sosial siswa dengan populasi seluruh siswa kelas VIII dan sampel yang digunakan 33 orang, berdasarkan teknik sampling Non Probability Sampling secara Random yang memungkinkan semua sampel memiliki kesempatan yang sama. Dengan instrumen berupa angket dan lembar observasi maka didapatkan hasil untuk JWAB dengan alokasi waktu untuk manajemen (M) sebesar 25%, Instruction (I) dari 22,5% menjadi 18,75%, aktivitas (A) dari 44,09% menjadi 50,68% dan waiting (W) dari 8,41% menjadi 5,57%. Sedangkan untuk perilaku sosial sikap kurang baik yang muncul di awal-awal pertemuan mulai hilang setelah diberikan treatment berupa pembelajaran permainan tradisional. Maka hipotesis yang didapat yaitu Terdapat pengaruh yang signifikan dari pembelajaran permainan tradisional terhadap jumlah waktu aktif belajar dan perilaku sosial siswa di kelas VIII SMPN 1 Rancakalong.

***Kata kunci: Pembelajaran Permainan Tradisional, Jumlah Waktu Aktif Belajar dan Perilaku sosial***

## ABSTRACT

**Rizal Abdul Azziz, 0901615. Effect Of Learning Traditional Games About Total Active Study Time On Student Learning And Social Behavior. Lecturer I Dr. Uhamisastra, MS AIFO. Lecturer II Lukmanul Hakim L, M. Pd.**

Along with the development association so very easily imitated society. This resulted in a persons social behavior for the worse amount of time active learning in secondary schools became relatively low. The authors conducted a study which aims to determine the effect of learning the traditional game against the increase in the number of active learning time and social behavior of students with the entire population VIII class and 33 samples were used, based on non probability sampling technique random sampling which allows all the samples have the same opportunity. With instrument such as Likert scale and observation sheets so the obtained results for JWAB the allocation of time for management (M) is 25% , instruction (I) from 22,5% to 18,75% , activita (A) from 44,09% to 50,68% and waiting (W) from 8,41% to 5,57%. While for social behavior unfavorable attitude which appeared at the beginning of the confluence begin to disappear after a given treatment learning traditional treatment. Then the hypothesis is obtained that be found significant influence of learning traditional game the total of active learning time and social behavior students in the classroom VIII SMPN 1 Rancakalong.

**Keywords : learning traditional games, total active study time and social behavior**