

ABSTRAK

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR (JWAB) DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS LOMPAT JAUH (Penelitian Deskriptif Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 17 Bandung)

Oleh:
Yana Supriatna
0809135

Skripsi ini dibimbing oleh:
Dr. Yudy Hendrayana, M.Kes dan Alit Rahmat, M. Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh pendekatan bermain terhadap jumlah waktu aktif belajar (JWAB) siswa pada pembelajaran aktivitas lompat jauh di SMPN 17 Bandung. Penelitian ini terdiri dua variabel yaitu Pendekatan Bermain (X) dan Waktu Aktif Belajar Siswa (Y). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dalam bentuk *explanatory survey*. Teknik pengumpulan data dengan cara penyebaran angket dengan model *skala likert*, yang dianalisis menggunakan regresi sederhana. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 132 orang dan yang menjadi sampel adalah siswa kelas VII yang berjumlah 37 orang. Berdasarkan perhitungan pengujian hipotesis diperoleh diperoleh Fhitung sebesar 16,640 sedangkan Ftabel dengan tingkat kesalahan $\alpha = 0,05$ dan dk reg/b/a = 1 dan dk res = $n - 2 = 35$ sebesar 4,121, artinya Fhitung > Ftabel yaitu $16,640 > 4,121$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendekatan bermain berpengaruh positif dan signifikan terhadap waktu aktif belajar siswa di SMP Negeri 17 Bandung.

ABSTRACT

EFFECT APPROACH TO TOTAL TIME TO PLAY ACTIVE LEARNING (JWAB) IN LEARNING ACTIVITIES LONG JUMP (Descriptive Research In Seventh Grade Students of SMP Negeri 17 Bandung)

by:
Yana Supriatna
0809135

This thesis is guided by:
Dr. Yudy Hendrayana, M.Kes dan Alit Rahmat, M. Pd

This study aims at finding out if the effect of the approach to the amount of time played an active learning (JWAB) students in learning activities in the long jump SMP 17 Bandung. The study consisted of two variables, namely Approach Play (X) and Active Time Student (Y).The method used in this study is a survey method in the form of explanatory survey. Techniques of data collection by questionnaire with Likert scale models, which were analyzed using simple regression. The population in this study as many as 132 people and which became sempel is a class VII student who totaled 37 people. Based on calculations derived hypothesis testing of F obtained at 16,640 while the F table with an error rate of $\alpha = 0.05$ and $df_{regb} / a = 1$ and $df_{res} = n - 2 = 35$ at 4.121, meaning of $F > F$ is $16.640 > 4.121$. It can be concluded that the approach of playing a positive and significant effect on student learning active time in SMP Negeri 17 Bandung.