

ABSTRAK

Isa Muhammad Matin AR. (2014). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial dan Kelincahan Siswa. Studi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VII MTs Negeri 2 Bandung. Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR). FPOK-UPI. Pembimbing I: Dr. Uhamisastra, MS. AIFO. Pembimbing II: Dra. Hj. Mimin Karmini, M.Pd.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan keterampilan sosial dan kelincahan siswa. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini tes pengukuran keterampilan sosial yang di adaptasi dari *The Matson Evaluation Of Social Skill With Youngsters (MESSY)* dan untuk tes kelincahan menggunakan tes *Shuttle Run 4x10 Meter*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII A-H MTs Negeri 2 Bandung berjumlah 288 siswa. Sampel penelitian ini berjumlah 72 siswa yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan *simple random sampling*. Berdasarkan hasil pengujian dan analisis data diperoleh t-hitung keterampilan sosial $2,555 > t\text{-tabel } 2,000$ maka h_1 diterima artinya terdapat pengaruh dari permainan tradisional terhadap perkembangan keterampilan sosial siswa dan t-hitung $0,381 < t\text{-tabel } 2,000$ maka h_0 diterima artinya tidak terdapat pengaruh dari permainan tradisional terhadap kelincahan siswa. Kesimpulannya terdapat pengaruh dari permainan tradisional terhadap perkembangan keterampilan sosial siswa dan tidak berpengaruh terhadap kelincahan siswa.

Kata kunci: permainan tradisional, keterampilan sosial siswa, kelincahan.

ABSTARCT

Isa Muhammad Matin AR. (2014). Physical and Health Education Studies Program. Side Effect Of Tradisional Games For Social Skill And Student's Effectivity. Study Experiment About 7grade Students Of MtsN 2 Bandung. Adviser I: Dr. Uhamisastra, MS. AIFO. Adviser II: Dra. Hj. Mimin Karmini, M.Pd.

The purpose of this research is try to learn about Side effect of tradisional games for social skill and student's effectivity. The author used the method that adapt from "*The Matson Evaluation OF social skill with youngsters (Messy)*" and for student's effectivity the author used shuttle run 4x10m. In this case, author receive data that students from VII A-H MTSN 2 Bandung is 288. This sample used 72 students whose taken by Simple Random Sampling Technic. The results is "t-account" social's skill $2,555 > \text{"t-table"} 2000$ and from that data author got "H₁" which means there is an impact from traditional games to socila skill for every students and "t-account" $0,381 < \text{"t-table"} 2,000$ and author got "H₀" which means there is no impact from traditional games to social skill and effectivity for every students. The conclusion of this research is there is an impact of traditional games for expansion of social skill and effectivity for students.

Key Word: Traditional Games, Student's Social Abillity and Effectivity.