

## **ABSTRAK**

**Aryan Pradana Munandar, 1001932. Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Waktu Aktif Belajar Dan Kerjasama Pada Siswa. Pembimbing I Dr. Uhamisastra, MS Pembimbing II Dra. Hj. Oom Rohmah, M. Pd**

Penelitian ini dilakukan terhadap 30 orang siswa kelas VIII MTs Satu Atap Kamasan. Penelitian ini bertujuan untuk mengelola waktu aktif belajar siswa ketika pembelajaran pendidikan jasmani dan membiasakan anak untuk berinteraksi dengan temannya melalui permainan tradisional. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi. Penelitian dilakukan selama 16 kali pertemuan dengan intensitas 3 kali pertemuan dalam seminggu. Diawali dengan tes awal. Lalu diberikan *treatment* permainan tradisional selama 14 kali pertemuan. Setelah itu dilakukan tes akhir. Data yang diperoleh dari hasil tes awal dan tes akhir selanjutnya dilakukan pengolahan dan analisis data. Berdasarkan hasil penelitian, didapat kesimpulan bahwa penerapan permainan tradisional memberikan pengaruh signifikan terhadap jumlah waktu aktif belajar dan sikap kerjasama pada siswa.

**Kata Kunci:** Permainan tradisional, waktu aktif belajar, kerjasama.

## **ABSTRACT**

**Aryan Pradana Munandar, 1001932. Effect Of Active Learning Time On Traditional Games And Cooperation In Student Learning. Supervisor: Dr. Uhamisastra, MS, Supervisor II: Dra. Hj. Oom Rohmah, M. Pd**

This research conducted on 30 students of grade VIII MTs. Satu Atap Kamasan. This research aims to managed active learning time of students when studied physical education and got students to interactived their friend through traditional games. This research method used experimental method. The instrument used observation sheet. This research conducted over 16 sessions with intensity 3 times in a week. This research started with the initial tests, and then given treatment used the traditional games for 14 times. Last conducted final test data obtained from the result of the initial test and final test performed data processed and analysed. Based on the result of the research concluded that the application of traditional games have a significant impact to active learning time and cooperative of students.

**Keywords:** Traditional games, active learning time, cooperation