

## ABSTRAK

# PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KERJASAMA PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS

(Studi Eksperimen Terhadap Siswa SMAK 2 BPK Penabur Bandung)

**Arnol Sugito**

Dalam upaya meningkatkan nilai-nilai kerjasama pada siswa sekolah menengah atas diperlukan bahan ajar yang tepat untuk diberikan kepada siswa. Salah satu bahan ajar yang dapat diterapkan adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang berasal dari Indonesia yang banyak mengandung nilai afektif dan psikomotor yang berguna untuk pertumbuhan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan tradisional terhadap kerjasama pada siswa sekolah menengah atas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMAK 2 BPK Penabur Bandung tahun ajaran 2015/2016. Sampel dalam penelitian ini diambil seluruhnya menggunakan teknik *random sampling* sebanyak 50 orang. Analisis statistik yang digunakan adalah analisis uji t dengan kesamaan dua rata-rata satu pihak. Pada variabel kerjasama hasil pengujian menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  (**2,651**) lebih besar dari  $t_{tabel}$  (**2,010**). Kriteria pengujian adalah tolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dengan  $(dk) = 28$ . Dalam hal ini  $t_{hitung}$  berada pada daerah penolakan  $H_0$ , jadi  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap kerjasama pada siswa sekolah menengah atas.

***Kata Kunci: Permainan tradisional, Kerjasama.***

## ABSTRACT

### THE EFFECT OF TRADITIONAL GAME TOWARDS TEAMPLAY ON HIGH SCHOOL STUDENT

(Research Study towards SMAK 2 BPK Penabur Bandung Students)

Arnol Sugito

In an effort to increase the values of cooperation/ teamplay on high school students, the right teaching material has to be given to student, the teaching material that can be applied is Traditional Game.

Traditional games that originally came from Indonesia have a lot of effective values and psychomotor values which are important for children development. This research aims to evaluate the effect of traditional game towards students' teamplay in High School. The methodology used in this research is experimental method. The population in this research is class XI students in SMAK 2 BPK Penabur Bandung 2015/2016. The sample in this research is taken with random sampling of 50 students. The statistical analysis used is the analysis of the t-test with an average similarity of the two variables. On cooperation/teamplay variable the testing results show that  $t_{hitung}$  (**2,651**) is greater than  $t_{tabel}$  (**2,010**). The testing criteria is rejected if  $H_0$   $t_{hitung} > t_{tabel}$  the real level  $\alpha = 0.05$  (df) = 28. In this case  $t_{hitung}$  is in the region of  $H_0$  rejection, so  $H_0$  refused and  $H_1$  accepted which means there are significant effect of traditional game against cooperation/ teamplay on high school students.

***Key points: Traditional game, Teamplay.***