

ABSTRAK

Yana Nurohman. NIM: 0800743. Jurusan: Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Judul: Pengaruh Permainan Boy-boyan Terhadap Waktu Aktif Belajar Siswa Tunarungu di SLB B Angkasa Kabupaten Bandung. Pembimbing I: Prof. Dr. Beltasar Tarigan, Drs. MS., AIFO. Pembimbing II: Jajat Darajat KN, S.Pd, M.Kes., AIFO.

SLB merupakan sekolah luar biasa yang khusus menangani anak yang berkelainan. Salah satunya penyandang tunarungu, yaitu seseorang yang memiliki kelainan dengan pendengarannya. Salah satu upaya untuk meningkatkan waktu aktif belajar bagi penyandang tunarungu melalui permainan boy-boyan. Berkaitan dengan hal tersebut, penulis ingin mengetahui pengaruh permainan boy-boyan terhadap waktu aktif belajar siswa.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan boy-boyan dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa tunarungu di SLB B Angkasa Kabupaten Bandung.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *pre-experimental design*, sampel penelitiannya adalah siswa tunarungu sebanyak 8 orang. Penarikan sampel menggunakan metode *sampling jenuh* (semua populasi dijadikan sampel).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Data dianalisis untuk menguji hipotesis menggunakan uji t berpasangan, pada taraf kesalahan $\alpha = 0,05$.

Hasil pengolahan data dan analisis data diperoleh *p-value* 0,000 sedangkan $\alpha = 0,05$ karena *p-value* lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka menunjukkan H_0 ditolak, dan H_1 diterima, yaitu permainan boy-boyan dapat mempengaruhi dalam meningkatkan waktu aktif belajar siswa tunarungu secara signifikan.

Kesimpulan bahwa permainan boy-boyan dapat meningkatkan waktu aktif belajar siswa tunarungu sebesar 53,57%. Dan siswa penyandang tunarungu memiliki motivasi tinggi untuk mengikuti permainan. Serta permainan boy-boyan dapat membina sikap kerjasama siswa dalam tanggung jawab, disiplin, tolong menolong, dan kejujuran.

Kata Kunci: Permainan Boy-boyan, Waktu Aktif Belajar, Siswa Tunarungu.

ABSTRACT

Yana Nurohman. NIM: 0800743. Jurusan: Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. Title: Effect The Games of Boy-Boyan Against Active Deaf Student Learning Time at SLB B Angkasa Kabupaten Bandung. Leader I: Prof. Dr. Beltasar Tarigan, Drs. MS., AIFO. Leader II: Jajat Darajat KN, S.Pd, M.Kes., AIFO.

SLB is an outstanding school which specializes in children with disabilities. One of them deaf, someone who has a hearing disorder. One effort to increase the time for active learning through the games of boy-boyan. In connection with this, the writer wanted to investigate effect the games of boy-boyan against active student learning time.

The purpose of this research was to determine whether the games of boy-boyan can improve active student learning time at SLB B Angkasa Kabupaten Bandung.

The research method used in this research is a method of pre-experimental design, sample research was deaf students by 8 people. Sampling using a method of surfeited (all populations sampled).

Data collection techniques used observation. Data were analyzed to test the hypothesis using a paired t test, the error level $\alpha = 0.05$.

The results of the data processing and analysis of data obtained p-value 0.000 while $\alpha = 0.05$ for p-value less than 0.05 ($0.000 < 0.05$) then indicate H_0 is rejected and H_1 is accepted, the game of boy-boyan can affect in improving active deaf students learning time significantly.

The conclusion that the gams of boy-boyan can increase active deaf students learning time in the amount of 53.57%. And deaf students are highly motivated to follow the game. The games of boy-boyan can develop cooperative attitudes of students in responsibility, discipline, help, and honesty.

Keyword: The Games of Boy-boyan, Avtive Learning Time, Deaf Students.