

## ABSTRAK

**Wilddan Rezzy Septiand (0807722). Skripsi ini berjudul : “Pengaruh Penerapan *Sport Likes Games* terhadap Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sumedang dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani”. Pembimbing 1. Dr. Bambang Abduljabar, M.Pd. Pembimbing 2. Dr. Dian Budiana, M.Pd.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *sport likes games* terhadap peningkatan jumlah waktu aktif belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sumedang dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain penelitiannya *pretest and posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sumedang dan sampel berjumlah 40 orang. Instrumen yang digunakan adalah format observasi JWAB. Teknik analisis data statistik menggunakan uji kesamaan rata-rata dengan uji t. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, pada saat *pretest* jumlah waktu aktif belajar siswa  $\bar{X}= 39,35\%$  sedangkan pada saat *posttest* jumlah waktu aktif belajar siswa  $\bar{X}= 59,9\%$ . Hasil penghitungan signifikansi hipotesis yaitu dengan penerapan *sport likes games* diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $(50,1 > 1,729)$ , maka  $H_0$  ditolak, hal tersebut menunjukkan penerapan *sport likes games* meningkatkan jumlah waktu aktif belajar siswa. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah: Penerapan *sport likes games* memberikan pengaruh terhadap peningkatan jumlah waktu aktif belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sumedang dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

**Kata Kunci: *Sport Likes Games*, Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa, Pendidikan Jasmani.**

## ABSTRAK

**Wilddan Rezzy Septiand (0807722).** *This skripsi is entitled: “Pengaruh Penerapan Sport Likes Games terhadap Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Sumedang dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani”.* Pembimbing 1. Dr. Bambang Abduljabar, M.Pd. Pembimbing 2. Dr. Dian Budiana, M.Pd.

*This research aimed to determine application effect of the sport likes games to the increase amount of time actively learning VIII class students at SMP Negeri 1 Sumedang in following the learning of physical. Research method used was experimental with research design pretest and posttest control group design. Population in this research were all students of class VIII at SMP Negeri 1 Sumedang and a sample are 40 peoples. Instrument used is the JWAB observation format. Technique statistical data analysis using the average similarity test with the t test. Based on results of the processing and data analysis, when pretest amount of time actively learning student  $\bar{X}= 39,35\%$  while at posttest amount of time actively learning student  $\bar{X}= 59,9\%$ . The results of the significance hypothesis calculations ie by applying sport likes games obtainable  $t_{hitung} > t_{tabel}$  namely  $(50,1 > 1,729)$ , then  $H_0$  is rejected, it shows application sport likes games increase the amount of time actively students are learning. Conclusion results of this research are: application of sport likes games give effect to the increase amount of time actively learning VIII class students at SMP Negeri 1 Sumedang in following the learning of physical education.*

**Keyword:** *Sport Likes Games, Amount of Time Actively Learning Student, Physical Education.*