

ABSTRAK

Budi Abdulrahman

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KESENANGAN BELAJAR DAN KONSENTRASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

(Studi Eksperimen di SMPN 26 Bandung)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap kesenangan belajar dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan menggunakan desain *Pretest Posttest Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa siswi kelas VIII SMPN 26 Bandung. Sampel pada penelitian ini adalah 33 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive Sampling*. Hasil penghitungan (1). Uji independent t tes. didapat nilai p-value $0.293 > 0.05$, dengan peningkatan sebesar 1.08%. Maka hipotesis pertama ditolak (tidak signifikan) dan belum terbukti. Dengan demikian tidak terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap kesenangan belajar siswa. (2). Uji independent t tes didapat p-value $0.000 < 0.05$, dengan peningkatan sebesar 52,03%. Maka hipotesis kedua diterima (signifikan) dan terbukti. Dengan demikian, terdapat peningkatan konsentrasi siswa dengan menggunakan permainan tradisional.

Kata-kata Kunci :Permainan Tradisional, kesenangan belajar, konsentrasi

ABSTRACT

Budi Abdulrahman

INFLUENCE GAME PLEASURE OF TRADITIONAL TEACHING AND LEARNING CONCENTRATION OF REMAINING IN PHYSICAL EDUCATION

(Experimental Study in SMPN 26 Bandung)

This study aims to determine the effect of traditional games on learning pleasure and student concentration in physical education. The method used is an experimental method using the Pretest Posttest Group Design. The population in this study were 8th grade students of SMPN 26 Bandung. The sample in this study were 33 students. The sampling technique used Purposive Sampling. Calculation results (1). Independent t test. obtained p-value $0.293 > 0.05$, with an increase of 1.08%, there is no effectiveness of traditional games on student learning pleasure. Then the first hypothesis is rejected (insignificant) and has not been proven. thus there is no influence of traditional games on student learning pleasure. (2). Independent t tests obtained p-value $0.000 < 0.05$, with an increase of 52.03%. Then the second hypothesis is accepted (significant) and proven. Thus, there is an increase in student concentration using traditional games.

Keywords : Traditional Games, the pleasure of learning, concentration

