

## ABSTRAK

Rahayuningsih, Yuyun. 2020. *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Keterampilan Lari 100 Meter Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 6 Jombang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Jasmani STKIP PGRI Jombang. Achmed Zoki, M. Pd.

Kata kunci: Permainan Tradisional dan Hasil Keterampilan Lari.

Permainan Tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan pada suatu daerah tertentu secara tradisi yang telah diwariskan dari generasi yang satu generasi ke generasi berikutnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap hasil keterampilan lari 100 meter pada peserta didik kelas VII SMP N 6 Jombang.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Rancangan penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*, dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Jombang yang terdiri dari 7 kelas, yang total keseluruhan berjumlah 224 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji t sampel sejenis.

Berdasarkan data yang telah dihitung, didapatkan hasil *pretest* dengan nilai tertinggi adalah 96,5 dan nilai terendah adalah 55. Sedangkan pada *posttest* dengan nilai tertinggi adalah 99 dan nilai terendah adalah 56,4. Karena  $t_{hitung} (3,040) \geq t_{tabel} (1,684)$ , maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jadi ada pengaruh yang signifikan menggunakan permainan tradisional terhadap hasil kemampuan lari 100 meter pada peserta didik Kelas VII SMP Negeri 6 Jombang.

## ABSTRAC

Rahayuningsih, Yuyun. 2020. The Effect of Traditional *Games* on 100-meter Running Skill Results in Class VII Students of Jombang State Junior High School. Thesis, Physical Education Study Program STKIP PGRI Jombang. Achmed Zoki, M. Pd.

Keywords: Traditional Games and Running Skills Results.

Traditional game is a game that has been played in a certain area by tradition which has been handed down from one generation to the next generation. The purpose of this study was to determine the effect of traditional games on the results of 100-meter running skills in grade VII students of SMP N 6 Jombang.

This research method uses experimental research. This research design uses One Group Pretest-Posttest Design, in this design there is no control group, and subjects are not placed randomly. The population in this study were all grade VII students of SMP Negeri 6 Jombang which consisted of 7 classes, totaling a total of 224 students. The sampling technique uses cluster random sampling. The data collection method uses tests and documentation. Data analysis technique used is the type of sample t test.

Based on the data that has been calculated, the results obtained pretest with the highest value is 96.5 and the lowest value is 55. While the posttest with the highest value is 99 and the lowest value is 56.4. Because  $t_{\text{count}} (3,040) \geq t_{\text{table}} (1.684)$ ,  $H_1$  is accepted and  $H_0$  is rejected. So there is a significant influence using traditional games on the results of the ability to run 100 meters on Class VII students of SMP Negeri 6 Jombang.