

## ABSTRAK

**Alvian Agung Nurhaqy. NIM. 0900287. Skripsi: Implementasi Pembelajaran Aktivitas *Handball Like Game* Untuk Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Dan Hasil Belajar Permainan Bola Tangan. (Studi Eksperimen pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Bandung Tahun Ajaran 2013/2014). Skripsi ini dibimbing oleh Pembimbing I Dr. Yunyun Yudiana, M.Pd. Pembimbing II Alit Rahmat, M.Pd.**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya jumlah waktu aktif belajar siswa pada saat pembelajaran olahraga, selama proses pembelajaran banyak waktu jeda karena persiapan belajar seperti mengobrol, menunggu, dan gangguan-gangguan lainnya. Hal ini mengakibatkan pembelajaran pendidikan jasmani menjadi tidak efektif karena banyak waktu yang terbuang sia-sia dan berdampak pada hasil belajar yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Peneliti mencoba menerapkan pembelajaran aktivitas *handball like game* untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar siswa. Sesuai dengan latar belakang dan masalah penelitian tersebut maka, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah aktivitas *handball like game* dapat meningkatkan jumlah waktu aktivitas belajar dan hasil belajar permainan bola tangan pada siswa kelas X di SMA Negeri 4 Bandung. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Sampel pada penelitian ini adalah siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Bandung sebanyak 20 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Hasil penghitungan uji multivariat menggunakan *Wilk's Lambda Test* didapat nilai F tes sebesar 266,232 dan signifikan pada  $P = 0,000$ . Karena nilai  $P = 0,000 \leq 0,05$  maka diasumsikan  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti terdapat peningkatan jumlah waktu belajar aktif dan hasil belajar yang signifikan setelah perlakuan diberikan. Kemudian pada *tests of between-subjects effects* didapat nilai F untuk jumlah waktu aktif belajar sebesar 445,020 dan signifikan pada  $P = 0,000$ , artinya terdapat peningkatan jumlah waktu belajar aktif setelah perlakuan diberikan. Sedangkan pada hasil belajar didapat nilai F sebesar 11,813 dan signifikan pada nilai  $P = 0,001$ , artinya terdapat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah perlakuan diberikan.

**Kata Kunci: *Handball Like Game*, Jumlah Waktu Aktif Belajar, Hasil Belajar**

|

Alvian Agung Nurhaqy, 2014

*Implentasi pembelajaran aktivitas handball like game untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dan hasil belajar permainan bola tangan di sman4 bandung(studi eksperimen pada siswa kelas X di sma negri 4 bandung)*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## ABSTRAK

*This research directed by the low number of active student learning time. This resulted in ineffective learning. Researchers tried to apply the learning activities like handball game to increase the amount of time active learning and student learning outcomes. The purpose of this study was to determine whether games like handball activity could increase the amount of active studying and learning the game of handball results in class X in SMAN 4 Bandung. The used method for this study was experimental methods with study design one group pretest - posttest design. The sample was a 20 student of SMAN 4 Bandung. The sampling technique was purposive sampling. The results of test calculations using Wilk 's Lambda multivariate Test. Test obtained F value of 266.232 and the test was significant at  $P = 0.000$  . Since the value of  $P = 0.000 \leq 0.05$  is assumed  $H_0$  is rejected . This means there is an increase in the number of active learning time and significant learning outcomes after treatment is given . Then on tests of between- subjects effects F values obtained for the amount of time that learning at 445.020 and significant at  $P = 0.000$  , meaning that there is an increasing number of active learning time after treatment is given . While the study results obtained F value of 11.813 and significant at  $P = 0.001$  , meaning that there is that there is an increase in learning outcomes after treatment is given .*

**Keyword: Handball like game, JWAB, Learning Result**