

ABSTRAK

WINDI RESTI JUNIARTI (1000554) “Pengaruh Modifikasi Alat Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Bermain Bolavoli (Studi Eksperimen Di SMA Negeri 26 Bandung).” Pembimbing I: Dra. Lilis Komariyah, M.Kes., Pembimbing II: Suherman Slamet, M.Pd.

Permainan bolavoli kurang diminati siswa sehingga tidak tercapainya aspek-aspek dalam pembelajaran melalui aktifitas permainan bolavoli tersebut, akan tetapi bolavoli adalah salahsatu permainan bola besar yang ada dalam materi pembelajaran penjas, dimana seorang guru dituntut untuk kreatif dalam modifikasi pembelajaran supaya proses pembelajaran dapat berjalan dengan semestinya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh modifikasi alat terhadap hasil belajar keterampilan bermain boalavoli. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Desain penelitian *Pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 26 Bandung. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 34 orang siswa yang diambil melalui teknik pengambilan sampel secara acak (*Random Sampling*). Instrumen yang digunakan yaitu tes keterampilan bermain GPAI (*Games Performance Assesment Instrument*). Nilai rata-rata tes awal keterampilan bermain bolavoli kelompok eksperimen 1,54 dan rata-rata tes akhir 1,72. Berdasarkan hasil uji signifikansi kesamaan dua rata-rata modifikasi alat tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolavoli.

Kata kunci: Modifikasi alat, hasil belajar, keterampilan bermain bolavoli

ABSTRACT

WINDY RESTI JUNIARTI (1000554) “Effect Of Modification Tools To Learn The Skill To Play Volleyball Result (Experimental Studies On Student at SMAN 26 Bandung)” Preceptor I: Dra. Lilis Komariyah, M.Kes., Preceptor II: Suherman Slamet, M.Pd.

Volleyball game less attractive to students that are not achieving aspects of learning through activities such as volleyball game, however, volleyball is one of the main big hall games that exist in physical education teaching materials, where a teacher is required to be creative in learning modifications so that the learning process can run properly. The purpose of this study was to determine the effect of modifications on learning outcomes in playing volleyball skills. The research method used was experimental. The study design was pretest-posttest control group. The population in this study was a class XI student of SMAN 26 Bandung. The samples in this study were 34 students taken through random sampling technique. The instrument used is a test of skill to play GPAI (Games Performance Assessment Instrument). The average value of the initial test of volleyball skills of the experimental group was 1.54 and 1.72 in the final test. Based on the result of the significance test, the equality of two average modification tools does not significantly affect the result of the skills learned to play volleyball.

Keywords: Modification tools, learning outcomes, skills to play volleyball