

ABSTRAK

Faizal Hilmi NIM. 1100996. Skripsi: pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolabasket (Studi Eksperimen di SMPN 45 Bandung). Skripsi ini dibimbing oleh Pembimbing I Dr. Yudy Hendrayana M,Kes,AIFO . Pembimbing II Dr. Dian Budiana, M.Pd

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar keterampilan bermain bolabasket di SMPN 45 Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Desain penelitian *one-group pretest-posttest desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII-B, sampel dalam penelitian ini sebanyak 36 orang siswa yang diambil melalui teknik *sampling jenuh (Total Sampling)*. hasil tes keterampilan bermain, pengujian data-data tersebut diperoleh angka t_{hitung} 3,91 lebih besar dari t_{tabel} 1,99 pada tingkat kepercayaan atau taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan dk $(n_1+n_2-2) = 70$, harga t_{tabel} (1,99). Kriteria pengujian adalah, H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{1-\alpha}$. Ternyata, t_{hitung} berada pada daerah penolakan, jadi H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka pengujian tersebut signifikan. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar keterampilan bermain dalam pembelajaran permainan bolabasket.

Kata Kunci : *Problem Based Learning*, Keterampilan Bermain dan Permainan bolabasket

ABSTRACT

Faizal Hilmi NIM. 1100996. Paper : The influence learning model *problem based learning* to learning outcomes playing skills in basketball (Experiment Study at SMPN 45 Bandung). This paper led by supervisor I Dr. Yudy Hendrayana M,Kes.AIFO . Supervisor II Dr. Dian Budiana M.Pd

The aim of this research is to know is there any significant difference of the influence learning model *problem based learning* to learning outcomes playing skills in basketball at SMPN 45 Bandung. Method that is employed in this research is experiment. Research design *one-group pretest-posttest desain*. Population in this research are all the students of class VIII-B, mean while sample of this research are 36 students who are taken through a Total Sampling (*Total Sampling*). The result of playing skill, according to calculation and value analysis t_{hitung} 3,91 are bigger than t_{tabel} 1,99 on trust or real level $\alpha = 0,05$ with dk $(n_1+n_2-2) = 70$, price t_{tabel} (1,99). examination criterion is, H_0 H_0 is rejected if $t_{hitung} > t_{1-\alpha}$. Apparently, t_{hitung} t test on reject region, so H_0 is rejected and H_1 accepted, that examination is significant. Based on the results of date analysis and processing, concluding learning model *problem based learning* take effect signifikan to playing skill in learning basketball.

Key words : *problem based learning* , playing skill and playing basketball