

ABSTRAK

Gesy Gevani, 1103808, Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar *Push* Pada Permainan Hoki Di SMAN 26 Bandung, di bawah Bimbingan Dr. Nuryadi, M.Pd., dan Dr. Hj. Tite Juliantine, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar *push* pada permainan hoki di SMAN 26 Bandung. Hal ini dituangkan ke dalam masalah penelitian, yaitu apakah dengan media pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media papan berbentuk Lurus berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar *push* pada permainan hoki di SMAN 26 Bandung? Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan bahwa hakekat penelitian eksperimen adalah meneliti pengaruh perlakuan terhadap perilaku yang timbul sebagai akibat dari perlakuan. Desain penelitian menggunakan *one-group peretest-posttest design*. Populasi dan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 26 Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler hoki yang diambil sebanyak 20 orang, sampel diperoleh dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Instrumen yang digunakan adalah tes keterampilan *passing (push)* (Richard, dkk, 1984, hlm. 252) dan tes keterampilan bermain (*GPAI*) (Griffin, Mitchell, dan Oslin (1977) dalam Metzler (2000)). Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, maka kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: Latihan dengan menggunakan media papan berbentuk Lurus memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar *push* pada permainan hoki. 1) Bagi para pembina, pelatih, atlet hoki dan pembaca pada umumnya agar dalam melatih keterampilan *push* dapat menggunakan media papan. 2) Bagi rekan mahasiswa yang akan mengadakan penelitian tentang aspek-aspek teknik, penulis menganjurkan untuk melakukan penelitian yang berkenaan dengan hal-hal teknik lainnya yang mempengaruhi prestasi cabang olahraga hoki. 3) Berkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan, sebaiknya diadakan penelitian lebih lanjut dengan jumlah sampel yang lebih besar dan kajian yang lebih mendalam. 4) Penulis senang dan bangga apabila ada peneliti yang berkeinginan mengembangkan dan menyempurnakan penelitian ini.

Kata kunci: Media pembelajran, hasil belajar *push*, permainan hoki

ABSTRACT

Gesy Gevani, 1103808, The Influence of Learning Media towards Push Learning Outcome on Hockey Game at SMAN 26 Bandung, under guidance of Dr. Nuryadi, M.Pd., and Dr. Hj. Tite Juliantine, M.Pd.

This research aims to find out the influence of learning media in increasing push learning outcome on Hockey game at SMAN 26 Bandung. It becomes the basic question of this research; does learning media (in this research: the use of straight board) influence in increasing push learning outcome on Hockey game at SMAN 26 Bandung? Research method which is used by this research is experimental method. It is based on the essence of experimental method which examines a treatment towards someone's behavior which is the result of the treatment. The method that is used in this research is *isone-group peretest-posttest design*. Research population and research sample of this research is 20 students who follow Hokey extracurricular at SMAN 26 Bandung. The sample is gained by using purposive sampling technique; it is a technique which the sample is gained by some consideration. The instrument of this research are passing (push) skill test (Richard, at all, 1984, p. 252) and playing skill test (GPAI) (Griffin, Mitchell, and Oslin (1977) as cited in Metzler (2000)). Based on processing and analyzing data, the result of this research can be concluded that: exercise by using learning media which uses straight board gives significant influence in increasing pus learning outcome on Hockey game. 1) For all builders, coaches, hockey's athletes, and the readers in order to train push skill, it can use board media. 2) for the next researchers who will do a research on researching about technical aspects, the writer suggests to do a research about other techniques which influence Hockey game's achievement. 3) Relating to this research, the writer suggests exploring more about similar research which uses larger sample and wider investigation. 4) The writer will be happy if there are researchers who want to explore and complete this research.

Keywords: Learning media, push learning outcome, hockey game