

Pengaruh Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Pembelajaran Permainan Bolabasket Kelas X di SMA Angkasa Kota Bandung

Rifky Muhammad Yusup

Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan,
Universitas Pendidikan Indonesia.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui modifikasi permainan di SMA Angkasa Kota Bandung. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Sampel dibagi kedalam dua kelompok yaitu siswa kelas X SMA Angkasa Kota Bandung. Dari seluruh populasi kelas X diambil 26 sampel dari masing-masing kelompok eksperimen dan kontrol. Instrumen yang digunakan adalah instrumen penilaian berupa test keterampilan bermain bolabasket yaitu dengan tes pengukuran penguasaan gerak teknik dasar cabang olahraga bolabasket yang dikembangkan oleh Drs. Nurhasan, M. Pd. Berdasarkan uji normalitas diperoleh hasil dalam *pre-test* kelompok eksperimen L_{hitung} 0,165 dan kelompok kontrol 0,067, kemudian saat *post-test* kelompok eksperimen L_{hitung} 0,095 dan kelompok kontrol L_{hitung} 0,126. Jadi data yang diperoleh berdistribusi normal karena tidak lebih dari L_{tabel} 0,173. Hasil uji homogenitas diperoleh hasil dari *pre-test* sebesar 0,942 dan *post-test* sebesar 0,161. Jadi data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* adalah homogen karena F_{hitung} lebih kecil dari F_{yaitu} dari 1,96. Uji hipotesis diperoleh hasil digunakan tingkat $t_{hitung} = 8,286$ dan nilai ini lebih besar dari t_{tabel} 1,706 ($8,286 > 1,706$) maka hipotesis nol di tolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan berpengaruh terhadap hasil pembelajaran permainan bolabasket.

Kata kunci : hasil pembelajaran, modifikasi permainan, bolabasket

**The Modification Effects Of Basketball Game Against Learning Outcomes
Class X at Angkasa Bandung High School**

Rifky Muhammad Yusuf

Department of Physical Education, Faculty of Education and Health,
Education University of Indonesia.

ABSTRACT

The main purpose of this study is to improve student learning outcomes through modification of the game in the Angkasa Bandung High School. The methods that used in this study is experimental method, action, observation and reflection. The sampling technique used in this research is purposive sampling. The samples were divided into two groups from class X Angkasa Bandung High School. Of the entire population from class X, 26 samples taken from each of the experimental and control groups. The instrument used was basketball assessment skill tests in the form of motion measurement of basic techniques in basketball sport that was developed by Drs. Nurhasan, M. Pd. Based on normality test results, L_{count} 0.165 was obtained in the pre-test experimental group and 0.067 was obtained for control group 0.067, and then when the post-test of experimental group and the control group, the result was L_{count} 0.095 and L_{count} 0.126 respectively. So it can be concluded that the data obtained were distributed normally for not more than 0.173 L_{count} . Homogeneity test results that was obtained from the pre-test result were of 0.942 and for the post-test were of 0.161. Thus the data obtained from the pre-test and post-test is homogeneous because F_{count} is less than F ie from 1.96. Hypothesis test results obtained are used for t.count level = 8.286 and this value is greater than t.table 1.706 ($8.286 > 1.706$), then the null hypothesis is rejected. Therefore, it can be concluded that the modification of the game affects the learning outcomes of basketball game.

Keywords: learning outcomes, modifications to the game, basketball.