

ABSTRAK

Dicky Sani Permana, 1304264. Pengaruh Model Pembelajaran *Movement Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Lob Bertahan Pada Permainan Bulutangkis Di SMPN 2 Lembang. Dibimbing oleh pembimbing Alit Rahmat, M.Pd

Dicky Sani Permana

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh model pembelajaran *movement problem based learning* terhadap hasil belajar lob bertahan pada permainan bulutangkis di SMPN 2 Lembang. Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan metode eksperimen dan desain kelompok tes awal dan tes akhir (*pre-test and post-test control group design*) terhadap 20 siswa sebagai sampel yang dipilih dan ditentukan dari populasi siswa SMPN 2 Lembang kelas VII dengan teknik penyampelan bertujuan (*purposive sampling*). Selanjutnya ke-20 siswa dibagi menjadi dua kelompok perlakuan dengan menggunakan teknik penyampelan acak (*random sampling*), masing-masing kelompok terdiri atas 10 orang siswa. Data tes awal dan tes akhir dikumpulkan dengan menggunakan tes keterampilan dasar lob bertahan dan dianalisis menggunakan uji t (*paired sample t-test*) dengan hasil analisis *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$, karena nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *movement problem based learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar lob bertahan pada permainan bulutangkis di SMPN 2 lembang.

Kata kunci : Model *Movement Problem Based Learning*, Hasil Belajar Lob Bertahan

ABSTRACT

Dicky Sani Permana, 1304264. Influence Of Learning Movement Problem Based Learning Model On Learning Outcomes Clear Lob At Badminton Game At SMPN 2 Lembang. Mentor Alit Rahmat, M.Pd

Dicky Sani Permana

The purpose of the research of this study to investigate the effect of movement problem based learning education on learning outcomes clear lob in the badminton game in SMPN 2 Lembang. The experiment was conducted using methods of research and design group of the first trial and final test (pre-test and post-test control group design) for 20 students selected the sample and determined from the population of students SMPN 2 Lembang class VII with sampling focused targeted sample. All 20 students were divided into two treatment group sampling techniques random sampling, each group of 10 students. Data pre-test and post-test were collected using a basic skills tes clear lob and analyzed using t-test (paired sample t-test) anlyzed result paired sample t-test obtained a significance value of $0,000 < 0,05$, because the significanc value is smaller than 0,05 then it can be concluded that the learning model movement problem based learning has a significant influence on the learning outcomes clear lob at the game in SMPN 2 Lembang.

Keywords : Movement Problem Based Learning Model, Learning Outcomes Clear Lob