

ABSTRAK

Jelita Simanullang. NIM : 6223111091 “Pengaruh Permainan *Obstacle course* Terhadap Hasil Belajar Tolak Peluru Pada Siswa SMP Negeri 13 Medan”.Skripsi jurusan PJKR. Program Studi PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan Tahun 2026

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1).untuk mengetahui apakah permainan obstacle course berpengaruh pada hasil belajar tolak peluru (2) Untuk mengetahui apakah penggunaan permainan obstacle course berpengaruh pada perubahan hasil belajar tolak peluru siswa di SMP Negeri 13 Medan.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain penelitian one groups pre-test post-test design. Poupulasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Medan, dan terdapat 35 siswa yang dijadikan sampel. Data analisis menggunakan uji t dengan $P > 0,05$ maka H_0 diterima dan hasil dari pengaruh signifikan.

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa pada hasil pretest belajar terdapat variasi nilai yang berbeda-beda, dengan nilai minimum 16 dan maksimum 28, serta rata-rata sebesar 44,6. Setelah diberikan perlakuan berupa permainan obstacle course, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan nilai minimum menjadi 36 dan maksimum 43, serta rata-rata meningkat menjadi 80,0. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh peserta mengalami peningkatan hasil belajar setelah mengikuti permainan yang diberikan. Berdasarkan pada penelitian ini bahwa permainan *obstacle course* berdampak pada hasil belajar dan perubahan hasil belajar tolak peluru siswa.

Kata Kunci: Permainan *Obstacle course*, Hasil Belajar, Tolak Peluru



ABSTRACT

Jelita Simanullang. NIM: 6223111091 "The Influence of the Obstacle Course Game on Bullet Rejection Learning Outcomes in Medan State Middle School 13 Students". PJKR Department Thesis. PJKR Study Program, Faculty of Sports Science, Medan State University, 2026

This study aims to determine (1) whether the obstacle course game has an effect on the learning outcomes of shot put (2) To determine whether the use of obstacle course games has an effect on changes in the learning outcomes of shot put students at SMP Negeri 13 Medan.

This study uses an experimental method with a one-group pre-test post-test design. The population in this study were students of class VIII of SMP Negeri 13 Medan, and there were 35 students who were sampled. Data analysis used the t test with $P > 0.05$ then H_0 was accepted and the results of the significant effect.

The results of this study show that in the pretest learning results there are different variations in values, with a minimum value of 16 and a maximum of 28, and an average of 44.6. After being given treatment in the form of obstacle course games, the posttest results showed a significant increase with a minimum value of 36 and a maximum of 43, and an average increase of 80.0. This indicates that all participants experienced improved learning outcomes after participating in the games provided. Based on this study, the obstacle course game impacted learning outcomes and changes in students' shot put learning outcomes.

Keywords: Obstacle course game, Learning Outcomes, Shot Put

