

ABSTRAK

PENGARUH PEMBELAJARAN *TARGET GAMES* DALAM PENGEMBANGAN *SELF CONCEPT* MAHASISWA PRODI PJKR FIK UNY

Oleh:
Tri Ani Hastuti, dkk.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *target games* dalam pengembangan *self concept* mahasiswa prodi PJKR FIK UNY. membahas tentang peran *target games* dalam rangka pengembangan *self concept* melalui pembelajaran pendidikan jasmani

Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen. Eksperimen dalam penelitian ini menggunakan *one group pre test and post test design*. Tes awal dilakukan sebelum dilakukan perlakuan kemudian hasilnya dijadikan acuan untuk dibandingkan dengan tes akhir. *Treatment* yang diberikan adalah pembelajaran *target games* pada mahasiswa untuk didorong mengembangkan kesadaran taktikal dan kemampuan pembuatan keputusan diantaranya yaitu materi panahan, golf, bowling pada mahasiswa prodi PJKR FIK UNY. Pola penelitian dengan menggunakan jenis *pre test* dan *post test*. Subjek penelitian ini adalah para mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi (PJKR) FIK UNY angkatan 2010 yang mengambil mata kuliah Permainan Target yang terdiri atas PJKR kelas A – F dengan jumlah 180 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pembelajaran *target games* terhadap pengembangan *self concept* mahasiswa prodi PJKR FIK UNY yang didasarkan pada hasil $t_{Hitung} = 4,976$ lebih besar dari $t_{Tabel} = 1,974$ dengan taraf signifikannya 0,05. Hasil ini membuktikan bahwa pembelajaran *target games* yang merupakan salah satu mata kuliah pada program S1 PJKR FIK UNY memberikan dampak positif terhadap pengembangan *self concept* mahasiswa.

FIK 0004/RSG-i/L/2011