

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem pendidikan dewasa ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Berbagaimana telah dikenalkan serta digunakan dalam proses belajar mengajar dengan harapan pengajaran guru akan lebih berkesan dan pembelajaran bagi murid akan lebih bermakna. Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Proses merupakan salah satu upaya yang dilakukan terhadap para peserta didik agar mampu mengembangkan kemampuan dan potensi dalam dirinya.

Dalam konteks pembaharuan pendidikan, ada tiga isu utama yang perlu disoroti yaitu peningkatan mutu kurikulum, peningkatan kualitas pembelajaran dan efektivitas metode pembelajaran. Dengan diberlakukannya pembelajaran aktif inovatif kreatif efektif dan menarik, menuntut guru dan murid untuk bersikap aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menarik serta memiliki karakter dalam menanggapi setiap pembelajaran yang diajarkan setiap murid harus dapat memanfaatkan ilmu yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu setiap pelajaran selalu dikaitkan dengan manfaat dalam lingkungan sosial masyarakat.

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam

hal fisik, mental, secara emosional. Juga dikatakan bahwa guru pendidikan jasmani mencoba mencapai tujuannya dengan mengajarkan dan memajukan aktivitas-aktivitas jasmani. Seorang guru pendidikan jasmani memiliki kesulitan sendiri dalam mendemonstrasikan pelajaran pendidikan jasmani, bukan pada kegiatan prakteknya saja tetapi agar murid juga dapat tertarik dengan teori olahraga sebelum kegiatan praktek dilapangan. Karena tinggi rendahnya hasil belajar tergantung pada proses pembelajaran yang akan dihadapi oleh murid. Melalui pendidikan jasmani diharapkan murid dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil meningkatkan dan pemeliharaan kesegaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia. Salah satu contoh aktifitas fisik dalam pendidikan jasmani terdapat pada suatu pola permainan olahraga diantaranya sepak bola.

Pembelajaran kurikulum 2013 adalah bentuk pembelajaran yang diharapkan sebagai akibat kebijakan pemberlakuan kurikulum 2013. Kebijakan dalam pembelajaran 2013 ini tercantum dalam dokumen regulasi Permendikbud No. 81A Tahun 2013 yang diperbaharui dengan Permendikbud No. 104 Tahun 2014 tentang pembelajaran. Pelaksanaan kurikulum 2013 di SD Negeri 29 Bajo mulai terlaksana secara bertahap, dimana tahap pertama kelas 1 dan 4 pada tahun 2016, tahap kedua kelas 2 dan 5 pada tahun 2017, dan tahap ketiga kelas 3 dan 6 pada tahun 2018. Untuk materi permainan sepak bola telah tertuang pada kurikulum 2013 diantaranya silabus, prota, promes, dan RPP. Dan telah diuraikan secara

rinci tentang aturan permainan serta teknik yang harus dikuasai dalam permainan sepak bola seperti *dribbling*, *passing*, dan *heading*.

Sepak bola merupakan cabang olahraga yang sangat populer hampir seluruh dunia. Demikian juga di Indonesia, Penguasaan terhadap teknik-teknik dasar tersebut akan mencerminkan keterampilan pemain sepak bola yang bersangkutan, salah satu teknik tersebut adalah menggiring bola.

Teknik menggiring bola merupakan salah satu teknik dasar yang cukup memiliki perananan penting dalam permainan sepak bola, tidak heran jika para pengamat mengatakan bahwa mahirnya seorang pemain dapat dilihat dari caranya menggiring bola. Adapun tujuan dari teknik menggiring bola yaitu untuk melewati lawan dan untuk mendekati pertahanan lawan. Ada beberapa macam cara menggiring bola yaitu: menggiring bola dengan kura-kura bagian kaki dalam, menggiring bola dengan kura-kura kaki penuh dan menggiring bola dengan kura-kura kaki bagian luar.

Dalam penguasaan tehnik-tehnik dalam permainan sepak bola hendaklah kita harus rajin berlatih. Terbukti dengan adanya klub-klub sepak bola yang mempunyai dan memiliki pemain yang berkualitas, itu jadi salah satu alasan olahraga sepak bola dimasukkan ke dalam pembelajaran pendidikan jasmani disekolah salah satunya teknik menggiring bola.

Namun berdasarkan pengamatan peneliti didalam pembelajaran permainan sepak bola di SD Negeri 29 Bajo masih sangat banyak di jumpai para murid yang kurang terampil dalam permainan sepak bola karena hasil belajar menggiring bola khususnya menggiring dengan menggunakan bagian kaki

dalam dan luar masih sangat kurang dibawah ketuntasan maksimal 75%. Hal ini dapat dilihat dari hasil Nilai KKM pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SD Negeri 29 Bajo khususnya pada saat pembelajaran sepak bola materi menggiring bola masih kurang baik. Padahal murid sudah diajarkan teknik menggiring bola dengan kaki bagian dalam dan luar dengan berbagai cara. Ketika murid menggiring bola kebanyakan murid mengalami kesulitan dalam mengatur jarak antara bola dengan kaki. Karena kurangnya kemampuan murid menguasai materi yang diajarkan guru pada umumnya murid perempuan.

Menurut pengamatan peneliti dari hasil observasi belajar murid dan masalah yang dihadapi oleh guru bahwa model pembelajaran *inkuiri* lebih tepat dipergunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada dikelas tersebut. Karena penerapan model pembelajaran *inkuiri* tepat pada karakteristik anak murid kelas VI di SD Negeri 29 Bajo.

Adapun data awal yang dapat diperoleh disekolah,sebelum menggunakan model pembelajaran *inkuiri* dimana 24 murid kelas VI yang mencapai ketuntasan belajar hanya 7 murid atau hanya 29% dari 24 jumlah murid dan 17 murid atau 71% lainnya belum mencapai ketuntasan materi.

Salah satu penyebab kurangnya kompetensi hasil belajar pendidikan jasmani materi menggiring bola dalam permainan sepak bola dimana terletak pada model mengajar, dimana murid hanya berfokus pada apa yang disampaikan guru, dimana murid merasa bosan dan jenuh bahkan murid kurang merasakan proses pembelajaran tersebut dan murid tidak dapat berkreaitifitas lebih aktif sehingga proses belajar mengajar kurang maksimal terlaksana. Dan kurangnya sarana dan

prasarana yang disediakan disekolah. Sama halnya dengan proses pembelajaran pada permainan sepak bola pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo, murid belum mampu melakukan teknik menggiring bola dengan baik. Pada saat melakukan permainan sepak bola banyak murid yang pada saat menggiring bola sering tidak dapat mengatur jarak kaki dengan bola sehingga mengakibatkan permainan berhenti.

Masalah tersebut tidak boleh dibiarkan berkelanjutan oleh karena itu diperlukan berbagai upaya yang dapat menunjang keberhasilan murid dalam proses belajar. Salah satu upaya yang harus dilakukan guru adalah dengan menerapkan model pembelajaran *inkuiri* dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Model pembelajaran *inkuiri* merupakan model pembelajaran dimana siswa dituntut untuk lebih aktif dalam proses penemuan, penetapan siswa lebih banyak belajar sendiri serta mengembangkan keaktifan memecahkan masalah. Alasan rasional menggunakan model pembelajaran *inkuiri* adalah bahwa murid akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai pembelajaran menggiring bola dan akan lebih tertarik pada materi menggiring bola dalam permainan sepak bola jika mereka terlibat langsung secara aktif dalam melakukan materi-materi yang diajarkan. Namun penggunaan model pembelajaran *inkuiri* ini sangat jarang dilaksanakan dalam pembelajaran.

Dari hasil observasi kegiatan proses pembelajaran pendidikan jasmani untuk teori di kelas guru menerapkan pembelajaran konvensional dengan gaya mengajar ceramah, sedangkan untuk praktek dilapangan guru penjas menggunakan gaya komando, dimana guru lebih berperan aktif dibandingkan

murid. Proses belajar mengajar pendidikan jasmani teori dikelas tidak seperti yang diharapkan, terlihat dari nilai hasil murid untuk praktek dilapangan tidak mencapai hasil yang baik untuk pembelajaran menggiring bola, karena pada saat proses pembelajaran teori dikelas dengan gaya mengajar ceramah lebih mengutamakan hapalan dari pada pengertian. Jadi kegiatan guru yang utama adalah menerangkan dan murid mendengarkan atau mencatat apa yang disampaikan guru.

Hasil belajar sendiri sering mengalami kendala yang akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar murid, sehingga tujuan pendidikan belum berhasil sepenuhnya. Berdasarkan dari kondisi tersebut maka perlu mengetahui cara atau gaya mengajar yang tepat untuk menyampaikan materi pembelajaran agar tujuan dari pendidikan dapat dicapai dengan maksimal. Untuk mencapai hasil belajar menggiring bola dengan kaki bagian dalam dan luar pada permainan sepak bola secara efektif dan efisien maka penulis mempunyai ketertarikan untuk menerapkan model mengajar yang tepat yaitu dengan model pembelajaran *inkuiri*. Apabila model pembelajaran *inkuiri* diterapkan dalam proses pembelajaran materi menggiring bola, murid dapat lebih aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri dan reflektif. Namun disini kita tidak boleh lepas dari peran guru yang sebenarnya dalam proses belajar mengajar.

Pada dasarnya pembelajaran dengan model pembelajaran *inkuiri* menekankan pada murid untuk bekerja dalam bentuk memberikan respon dari pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru. Murid dilatih agar dapat menguasai

materi pembelajaran melalui kemampuan memecahkan masalah dengan baik dan benar.

Dalam pengajaran dengan model pembelajaran *inkuiri*, guru memperkenankan dan memberikan keleluasaan kepada murid untuk menyimpulkan dan menilai sendiri hasil belajar yang telah dicapai berdasarkan informasi dan penemuan-penemuannya yang telah didapat dalam proses pembelajaran. Karena penerapan model pembelajaran *inkuiri* tepat pada karakteristik anak kelas VI SD Negeri 29 Bajo. Jadi dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *inkuiri* merupakan komponen dari praktek pendidikan yang meliputi model mengajar yang memajukan cara belajar aktif dan mengarahkan diri sendiri.

Sehubungan dengan kenyataan tersebut maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Menggiring Bola Dalam Permainan Sepak Bola Melalui Model Pembelajaran *Inkuiri* Pada Murid Kelas VI SD Negeri 29 Bajo”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penulisan ini adalah “Apakah Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Inkuiri* Dapat Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Menggiring Bola Pada Murid Kelas VI SD Negeri 29 Bajo” ?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dihadapi, tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar

Menggiring Bola Pada Permainan Sepak Bola dengan Model Pembelajaran *Inkuiri* Pada Murid Kelas VI SD Negeri 29 Bajo.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Secara Praktis

Adapun manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan dan keterampilan lebih baik lagi terutama dalam pembelajaran model pembelajaran *inkuiri*
- b. Bagi murid, selain diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, juga dapat memotivasi murid lebih aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pelajaran sepak bola dan di harapkan merasa senang terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani.
- c. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan bagi guru pendidikan jasmani dan sebagai sumber informasi mengenai model pembelajaran *inkuiri* serta pengaruhnya terhadap kemampuan teknik menggiring bola dengan kaki bagian luar dan dalam dalam permainan sepak bola.
- d. Bagi pihak sekolah, mudah-mudahan penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pembelajaran pendidikan jasmani.

1.4.2 Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat menambah Khazanah Keilmuan di bidang keolahragaan khususnya dalam hal proses pembelajaran pendidikan jasmani.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yaitu: kurangnya kemampuan murid dalam melakukan teknik menggiring bola dengan baik, maka dari itu peneliti menerapkan model pembelajaran *inkuiri*.

1.6 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya kemampuan murid terhadap pembelajaran teknik menggiring bola pada permainan sepak bola.
- b. Masih rendahnya nilai yang dicapai oleh murid Kelas VI SD Negeri 29 Bajo khususnya materi sepak bola.
- c. Seberapa besar manfaat model pembelajaran *inkuiri* untuk meningkatkan kemampuan teknik menggiring bola pada permainan sepak bola.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Kajian pustaka umumnya dimaknai berupa ringkasan atau rangkuman dan teori yang ditemukan dari sumber bacaan (literatur) yang ada kaitannya tema yang akan diangkat dalam penelitian. Sugiyono (2013:3). Dalam Penelitian, kajian pustaka digunakan untuk mengkaji, menelaah dan juga sebagai dasar penguat dari penelitian yang diadakan. Tujuan utama kajian pustaka adalah untuk mengorganisasikan penemuan-penemuan peneliti yang pernah dilakukan sebagai acuan berfikir. Secara ilmiah dalam rangka untuk pemecahan permasalahan, pada landasan teori ini dimuat beberapa pendapat dari pakar. Selanjutnya secara garis besar akan diuraikan tentang hakekat pembelajaran, strategi pembelajaran, hasil belajar, hakekat menggiring bola dalam permainan sepak bola melalui pembelajaran *inkuiri*, karakteristik murid sekolah dasar.

2.1.1 Hakikat Pembelajaran

Istilah pembelajaran dalam keseharian di sekolah sering dipahami sama dengan proses belajar mengajar yang di dalamnya ada interaksi pendidik dan peserta didik untuk mencapai suatu tujuan yaitu terjadinya perubahan sikap dan tingkah laku peserta didik. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Fitrah (2017:338), Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan

tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara paedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan tertentu. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan.

Menurut Sunhaji (2014:5), Proses pembelajaran adalah suatu usaha membuat siswa belajar, sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa belajar yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa.

Pembelajaran sangat penting bagi murid karena dapat mengetahui tentang bakat dan minatnya melalui proses tersebut. Proses pembelajaran sangat berpengaruh dan guru juga harus mampu memanfaatkan lingkungan sekitar untuk dijadikan bahan pembelajaran. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan salah satu standar yang harus dikembangkan adalah standar proses adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi kelulusan. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilaksanakan dengan inovatif sehingga peserta didik termotivasi untuk berperan aktif, merasa senang selama proses pembelajaran, serta menjadikan peserta didik mandiri, kreatif yang menunjukkan perkembangan peserta didik. Pembelajaran berjalan dengan lancar, karena pada setiap satuan pembelajaran melakukan perencanaan. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik memiliki motivasi

tinggi serta guru yang mampu memotivasi peserta didik agar dapat membawa keberhasilan pencapaian target belajar.

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai kompetensi, keterampilan dan sikap belajar dimulai sejak manusia lahir hingga akhir hayat. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh banyak orang untuk mencapai perubahan pada dirinya melalui pelatihan maupun pengalaman yang dialami. Belajar membawa seseorang dalam perubahan misalnya saja dibidang keterampilan seseorang yang tidak biasa melakukan dengan baik dan benar tetapi karena berlatih dan belajar dari pengalaman yang telah terjadi. Pada saat belajar seseorang akan mengalami perubahan sikap menjadi lebih baik, seiring dengan pendewasaan diri.

Menurut Trianto (2010:23), Ciri-ciri belajar yaitu :

1. Rasional teoritis logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Dari beberapa pendapat diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dengan peserta didik yang dilakukan dalam lingkungan sekolah.

2.1.2 Strategi dalam Pembelajaran

Menurut Hamruni (2013:2), Secara umum, strategi dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan oleh seseorang atau organisasi untuk sampai pada tujuan. Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia, strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus (yang diinginkan). Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakana guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran.

Empat strategi dasar dalam pembelajaran meliputi :

1. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan.
2. Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
3. Memilih dan menetapkan prosedur, model dan teknik pembelajaran yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pengangan oleh guru dalam menunaikan kegiatan mengajar.
4. Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria serta standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melakukan evaluasi hasil belajar.

2.1.2.1 Faktor Yang Mempengaruhi Proses Pembelajaran Di Kelas

Menurut Majid (2013:240), Terdapat empat faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran dikelas diantaranya :

2.1.2.1.1 Guru (Pendidik)

Setiap guru mempunyai kepribadian yang berbeda-beda, dalam proses berlangsungnya pembelajaran. Guru merupakan salah satu komponen penting karena guru dianggap lebih memahami, melaksanakan sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Guru juga harus dapat membangkitkan motif dan minat belajar siswa, sehingga siswa mempunyai keinginan untuk belajar lebih lanjut, melakukan eksplorasi dan inovasi (pembaruan). Guru yang professional didukung oleh tiga hal yakni: keahlian, komitmen dan keterampilan. Selain tiga hal keprofesian guru, hal-hal yang akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran diantaranya:

a. Kondisi dalam Guru

Kondisi psikis dan emosional akan sangat mempengaruhi proses pembelajaran didalam kelas. Oleh karena itu, seseorang guru harus mampu secara profesional mengendalikan dirinya ketika berada pada kondisi psikis dan emosi yang dapat mengganggu proses pembelajaran dikelas. Menurut Rahayu (2013:1), Peran guru adalah sebagai fasilitator dan bukan sumber utama pembelajaran.

b. Kemampuan Mengajar

Kemampuan mengajar bagi seorang guru sangatlah penting. Kemampuan mengajar menjadi sangat penting untuk dikuasai mengingat proses transfer

pengetahuan, sikap dan keterampilan berlangsung didalamnya. Menurut Arjul (2017:14), Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, guru harus menguasai materi yang diajarkan dan cara menyampaikan harus menarik sehingga murid tidak bosan dan malas untuk mengikuti pelajaran dan melakukan apa yang ditugaskan. Tanpa kemampuan mengajar yang baik, proses pembelajaran dikelas tidak akan berlangsung secara maksimal.

c. Kemampuan Mengatur Kondisi Kelas

Kondisi kelas yang kondusif berkaitan dengan kondisi peserta didik saat proses pembelajaran sedang dilakukan. Kondisi kelas yang baik menuntut terjadinya interaksi antara guru dan peserta didik dengan baik dan saling menghargai, sehingga penyerapan materi yang disampaikan guru kepada peserta didik dapat berjalan maksimal. Didalam kelas guru melakukan aktivitas mengajar, yang artinya guru mentransfer pengetahuan atau keterampilan dari satu pihak ke pihak yang lain.

2.1.2.1.2 Peserta didik

Peserta didik merupakan objek pada proses transformasi pendidikan. Peserta didik juga sebagai penerima pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang diajarkan guru dalam pembelajaran. Diantara peserta pengaruh peserta didik dalam proses pembelajaran adalah kondisi peserta didik itu sendiri yang dipengaruhi beragam aspek dari dalam dirinya dan lingkungan sekitar yang nantinya akan berdampak pada kesiapannya dalam menerima pelajaran. Sebagai contoh, peserta didik dari latar belakang ekonomi yang lemah, akan mengalami kesulitan dalam hal pemenuhan kebutuhan sekolah seperti buku, dan alat tulis

sehingga proses pembelajaran yang dilakukannya didalam kelas menjadi terganggu.

2.1.2.1.3 Fasilitas

Fasilitas merupakan hal yang sangat mempengaruhi pembelajaran, karena fasilitas merupakan kelengkapan yang menunjang proses belajar mengajar, dengan tersedianya segala fasilitas juga akan memperlancar proses pembelajaran agar dapat tercapainya dengan tujuan yang diinginkan.

2.1.2.1.4 Lingkungan

Lingkungan yang mempengaruhi proses pembelajaran di dalam kelas mencakup lingkungan kelas yang merupakan suatu tempat tertentu yang secara spasial menjadi lokasi proses pembelajaran. Kelas yang dimaksud tidak hanya memiliki batasan ruang dalam sebuah gedung sekolah, tetapi dapat dilakukan dimana saja asalkan terjadi interaksi antar pendidik dengan peserta didik yang merupakan proses pembelajaran secara sistematis, dan lingkungan sekitar sekolah juga turut mempengaruhi proses pembelajaran dikelas. Sekolah yang terletak dilingkungan yang sejuk dan asri akan mendukung proses pembelajaran.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Suprijono (2013:7), Pengertian hasil belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah

hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi tersebut.

2.1.3.1 Manfaat Pembelajaran

Manfaat pembelajaran sebagai alat bantu proses belajar dan pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak biasa keberadaannya. Karena memang gurulah yang menghendaki untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada murid. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh murid, terutama materi pembelajaran yang rumit dan kompleks.

Setiap pemberian materi pembelajaran tingkat kesukaran yang bervariasi pada satu sisi ada bahan pelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, tetapi disisi lain ada bahan pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi atau sukar dipahami oleh murid, apalagi oleh murid yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan.

Manfaat pembelajaran dalam proses belajar mengajar murid, yaitu:

- 1). Pembelajaran akan lebih menarik perhatian murid sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- 2). Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh murid dan kemungkinannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3). Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga murid tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.

- 4). Murid dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

2.1.4 Hakikat Permainan Sepak Bola

2.1.4.1 Pengertian Sepak Bola Secara Umum

Menurut Juara (2010:6), permainan sepak bola dilakukan oleh dua tim, masing-masing tim terdiri atas 11 orang pemain dan beberapa orang pemain cadangan. Masing-masing pemain dalam setiap tim berusaha untuk mencegah pihak lawan memasukkan bola ke dalam gawangnya dan berusaha memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan.

Menurut Tria (2018:25), Sepak bola merupakan bentuk permainan yang terdiri dari dua tim dan masing-masing tim terdiri dari 11 pemain dan 1 pemain sebagai penjaga gawang. Tim yang mencetak lebih banyak gol adalah pemenang (biasanya dalam jangka waktu 2 x 45 menit atau 90 menit), tetapi ada cara lainnya untuk menentukan pemenang jika hasilnya seri akan diadakan penambahan waktu 2 x 15 menit dan apabila dalam penambahan waktu hasilnya masih seri akan diadakan adu penalti yang setiap timnya akan diberi lima kali kesempatan untuk menendang bola ke arah gawang dari titik penalti yang berada di dalam daerah kiper hingga hasilnya bisa ditentukan. Peraturan penting dalam mencapai tujuan ini adalah para pemain (kecuali penjaga gawang) tidak boleh menyentuh bola dengan tangan mereka selama masih dalam permainan.

Menurut Komaruddin (2011:21), Sepak bola merupakan kegiatan fisik yang cukup kaya struktur pergerakan. Dilihat dari taksonomi gerak umum, sepak

bola bisa secara lengkap, dari mulai gerakan-gerakan dasar yang membangun pola gerak yang lengkap, dari mulai pola gerak lokomotor, nonlokomotor dan gerakan manipulatif. Keterampilan dasar 16 ini dianggap sebagai keterampilan dasar fundamental, yang sangat berguna bagi pengembangan keterampilan-keterampilan lain yang lebih kompleks.

Berdasarkan beberapa sumber di atas tentang pelajaran sepak bola maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa sepak bola adalah suatu permainan beregu yang dimainkan masing-masing regunya terdiri dari 11 orang pemain termasuk penjaga gawang yang dimainkan dengan kaki kecuali penjaga gawang diperbolehkan menggunakan tangan di area kotak penalti.

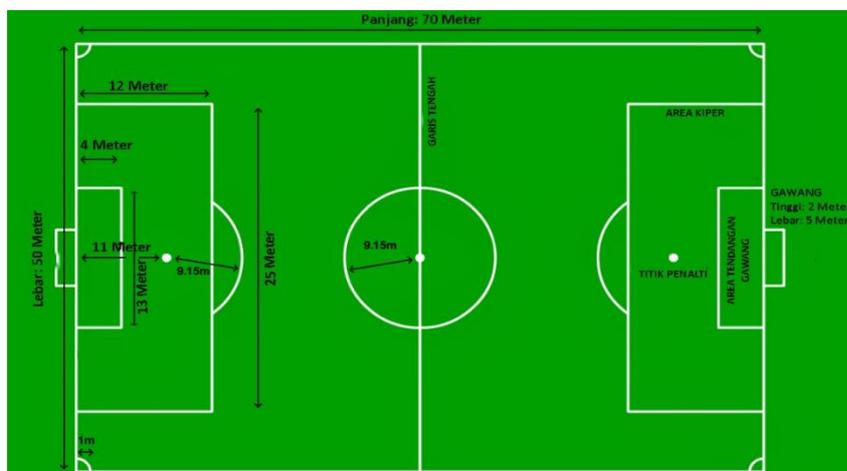
Kemendiknas (2010:124), Persatuan sepak bola seluruh Indonesia (PSSI) pada tahun 2002 menerbitkan Buku Peraturan Permainan Khusus Pemain Berusia 12 Tahun. Isi dari buku tersebut memuat peraturan-peraturan khusus untuk permainan sepak bola pemain 12 tahun sebagai berikut :

2.1.4.1.1 Lapangan Permainan

Lapangan permainan harus empat persegi panjang. Panjangnya tidak boleh lebih 70 meter dan tidak boleh kurang 60 meter. Lebar lapangan tidak boleh lebih 50 meter dan tidak boleh kurang 40 meter (disesuaikan dengan lapangan yang ada). Daerah gawang pada masing-masing ujung lapangan dibuat dengan ketentuan dua garis pada sisi kanan dan kiri ke arah garis gawang pada jarak 4 meter dari sebelah dalam masing-masing tiang gawang. Dibuat dari garis ini dua garis tegak lurus kedalam lapangan permainan dengan jarak 4 meter dan dihubungkan dengan sebuah garis yang dibuat sejajar garis garis gawang.

Daerah yang dibatasi oleh garis-garis ini dan garis gawang adalah daerah gawang. Daerah hukuman (*penalty area*) dibuat dua buah garis pada sisi kanan dan kiri ke arah garis gawang pada jarak 12 meter dari sebelah masing-masing tiang gawang. Dibuat dari garis ini dua garis tegak lurus kedalam lapangan permainan dengan jarak 12 meter dan dihubungkan dengan sebuah garis yang sejajar dengan garis gawang 29 meter adalah daerah hukuman.

Pada masing-masing daerah hukuman terdapat sebuah titik hukuman yang berjarak 9 meter dari titik tengah antara kedua tiang gawang dengan jarak yang sama dari kedua tiang gawang tersebut. Garis busur/lingkaran dibuat dengan jarak 5 meter dari masing-masing titik hukuman diluar daerah hukuman. Sedangkan, busur tendangan sudut adalah seperempat lingkaran dengan jarak 0,75 meter pada masing-masing tiang bendera sudut dalam lapangan permainan. Gawang harus ditempatkan pada bagian tengah masing-masing garis gawang. Gawang terdiri dari dua tiang berdiri yang sama jaraknya dari tiang bendera sudut dan dihubungkan secara horizontal oleh sebuah mistar/palang gawang. Lebar gawang berjarak 5 meter antara masing-masing tiang diukur dari bagian dalam tiang gawang dan tinggi berjarak 2 meter dari pinggir paling bawah mistar/palang gawang ke tanah. Lebar kedua tiang gawang dan lebar mistar/paling gawang harus sama, yaitu tidak lebih dari 8 cm.



Gambar 2.1 : Lapangan Sepak Bola
Sumber: Kemendiknas (2010:126)

2.1.4.1.2 Bola

Bola harus berbentuk bulat, bagian luar dibuat dari kulit atau bahan yang cocok lainnya yang diperkenankan. Lingkaran bola tidak lebih 64 cm dan tidak kurang 62 cm. berat bola pada saat dimulai pertandingan tidak lebih dari 440 gram dan tidak kurang 400 gram. Tekanan udara 0,4-0,6 atmosfer (400-600 gram/cm²) pada permukaan kulit.



Gambar 2.2 : Bola Sepak
Sumber: Aji dan Agung (2016:19)

2.1.4.1.3 Jumlah Pemain

Suatu pertandingan dimainkan oleh dua tim, masing-masing terdiri tidak lebih 7 (tujuh) pemain. Salah satu diantaranya menjadi penjaga gawang. Suatu pertandingan tidak dapat dimulai jika jumlah pemain salah satu tim kurang dari 5 (lima) orang pemain.

2.1.4.1.4 Lama Pertandingan

Lamanya pertandingan selama 2 babak yang sama yaitu 20 menit maksimal 30 menit, kecuali disepakati lain antara wasit dan kedua tim yang bertanding. Setiap kesepakatan untuk merubah lama pertandingan harus dilakukan sebelum permainan dimulai (*kick off*) dan disesuaikan dengan peraturan yang diberlakukan untuk pertandingan itu.

2.1.4.1.5 Tendangan Dari Titik Pinalti

Tendangan dari titik pinalti adalah cara untuk menentukan tim yang menang dari pertandingan. Dalam peraturan pertandingan kompetisi harus dijelaskan atau dicantumkan, jika pada akhir dari pertandingan itu berkesudahan *seri/draw*, untuk menentukan tim yang menang dengan cara:

- a. Dilanjutkan dengan perpanjangan waktu 2 x 5 menit (*extra time*).
- b. Dengan system *sudden – death*.
- c. Jika hasil dari *extra time* masih tetap seri/draw dilanjutkan dengan tendangan dari titik pinalti oleh 5 pemain silih berganti.

Sedangkan untuk peraturan lainnya yang tidak disebutkan adalah sama dengan permainan sepak bola pada umumnya.

2.1.4.2 Teknik-Teknik Dasar Sepak Bola

Menurut Agung (2017:17), teknik dasar dalam sepak bola meliputi: menendang (*kicking*), menghentikan (*stopping*), menggiring (*dribbling*), menyundul (*Heading*), merampas (*tackling*), lemparan ke dalam (*throw-in*), menjaga gawang (*keeping*),

Menurut Ari (2016:35) untuk menguasai teknik-teknik dasar sepak bola harus memulai tahapan belajar dan latihan, mulai dari belajar dan latihan gerak yang bersifat kasar sampai pada gerak yang bersifat halus. Permainan sepak bola mencakup kemampuan dasar gerak atau teknik yang harus dimiliki dan dikuasai oleh pemain meliputi yaitu:

a. Gerak atau teknik tanpa bola

Selama dalam sebuah permainan sepak bola seorang pemain harus mampu berlari dengan langkah pendek maupun panjang, karena harus merubah kecepatan lari. Gerakan lainnya seperti: berjalan, berjingkat, melompat, meloncat, berguling, berputar, berbelok dan teknik tiba-tiba.

b. Gerak atau teknik dengan bola

Kemampuan gerak atau teknik dengan bola meliputi: pengenalan bola dengan bagian tubuh bola, menendang bola ke gawang, menggiring bola, menerima bola dan menguasai bola, menyundul bola, gerak tipu, merebut bola, melempar bola ke dalam, dan menjaga gawang.

c. Keterampilan Sepak Bola

Keterampilan gerak adalah kualitas gerak yang penentu utama dari keberhasilan adalah gerakan itu sendiri yang memperhatikan persepsi serta

pengambilan keputusan yang berkaitan dengan keterampilan yang dipilih. Keterampilan sepak bola adalah serangkaian faktor-faktor yang berupa kualitas-kualitas keterampilan yang dibutuhkan oleh seorang pemain. Untuk memiliki keterampilan sepak bola yang baik pemain harus dibekali dengan teknik dasar yang baik, karena pemain yang memiliki teknik dasar yang baik cenderung dapat bermain sepak bola yang baik pula.

Menurut Suwarno (2010:10), Untuk dapat bermain sepak bola dengan baik dan benar, pemain harus memiliki teknik yang baik dan juga memiliki kemampuan fisik yang bagus. Dalam bermain sepak bola setidaknya pemain harus dapat menggiring bola maupun menendang dan menerima bola, sebab sangat berperan ketika melakukan atau menyusun serangan dan menggiring bola melewati lawan sebelum memberikan operan-operan ke arah kawan maupun tembakan ke arah gawang. Seorang pemain tidak akan bisa bermain dengan baik jika tidak mempunyai teknik menggiring bola, menendang dan menerima bola yang benar. Teknik menggiring bola yang pertama-tama harus dilatihkan kepada pemain muda, yaitu berlari dengan bola (*running with the ball*).

Para pemain harus berusaha sesering mungkin tidak melihat bola sewaktu menggiring, sehingga pemain dapat memutuskan apakah bola harus dioperkan, ditembak, atau digiring untuk mendapat kesempatan masuk ke ke daerah gawang lawan untuk menciptakan peluang. Menggiring bola (*dribbling*) mempunyai tujuan, diantaranya untuk melewati lawan, mencari kesempatan mengumpan pada kawan, menahan bola agar tetap dalam penguasaannya. Teknik menggiring

dapat menggunakan dengan kaki bagian dalam, kura-kura kaki bagian dalam, dan kura-kura kaki bagian luar.

Menurut Suwarno (2010:10), Menggiring bola memiliki prinsip yaitu:

- a. Bola harus selalu terkontrol (tidak terlalu jauh denga kaki).
- b. Bola harus ada dalam perlindungan (gunakan cara dan kaki yang tepat, sesuai dengan keadaan posisi lawan).
- c. Pandangan mata pada bola, lapangan dan lawan.
- d. Pemain tidak hanya pandai atau mampu menggiring bola tetapi juga mampu menendang bola. Menendang bola merupakan salah satu karakteristik permainan sepak bola yang paling dominan. Menendang bola tidak hanya mengandalkan pada salah satu kaki yaitu kaki kanan atau kaki kiri saja, tetapi kedua-duanya harus terampil. Pemain yang memiliki teknik menendang dengan baik, akan dapat bermain secara efisien. Tujuan menendang bola adalah untuk mengumpan (*passing*), menembak ke gawang (*shooting at the goal*), dan menyapu untuk menggagalkan serangan lawan (*sweeping*).

Menurut Rita (2017:5), Sepak bola merupakan jenis olahraga tim yang tak hanya mengutamakan fisik yang kuat dan cepat. Kemampuan dan strategi juga menjadi bagian dalam olahraga ini dan bagi orang-orang yang ingin bermain sepak bola, tentu teknik dasar permainan sepak bola itu sendiri perlu untuk dikuasai dengan baik. Tak bisa kalau hanya mengandalkan kecepatan dan kebugaran fisik atau tubuh tanpa mengetahui dan mempelajari segala teknik dasarnya. Kalau hanya berpatok pada cepat dan kuatnya, maka bermain sepak

bola tak akan menjadi mudah dan malah menjadi lebih sulit nantinya. Jadi silakan memperhatikan dan mempelajari betul teknik-teknik dasarnya sebelum mulai bermain apalagi mirip seperti pemain sepak bola profesional.

2.1.4.2.1 Menggiring Bola

Menurut Agung (2017:17), Menggiring bola adalah gerakan berlari kecil sambil mendorong bola dengan kaki agar tidak direbut oleh lawan.

Berikut proses gerak dasar menggiring bola adalah sebagai berikut:

- 1) Persiapan
 - a. Sikap berdiri menghadap arah gerakan, pandangan kedepan
 - b. Sikap kedua lengan disamping badan agak terentang
 - c. Pergelangan kaki diputar kedalam dan dikunci
- 2) Pelaksanaan
 - a. Dorong bola dengan kaki bagian dalam/luar kearah depan dengan posisi kaki terangkat dari tanah bersamaan kaki tumpu ikut bergerak
 - b. Tumpuan berat badan berada pada kaki yang tidak digunakan menggiring bola
 - c. Bola bergerak kedepan tidak jauh dari kaki dipermukaan tanah
- 3) Sikap Akhir
 - a. Hentikan bola dengan telapak kaki pada bagian atas bola
 - b. Tumpuan berat badan berada pada kaki yang digunakan menggiring bola.
 - c. Pandangan kedepan

Ada beberapa macam cara menggiring bola, yaitu :

1) Menggiring Bola dengan Kura-Kura Kaki Bagian dalam

- a) Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi kaki dalam.
- b) Menendang bola dengan kura-kura kaki bagian dalam.
- c) Kaki yang digunakan untuk menggiring bola tidak diayunkan seperti teknik menendang bola, tetapi tiap langkah secara teratur menyentuh atau mendorong bola bergulir ke depan dan bola harus selalu dekat dengan kaki. Dengan demikian bola mudah dikuasai dan tidak mudah direbut lawan.
- d) Pada saat menggiring bola lutut kedua kaki harus selalu ditekuk, dan pada waktu kaki menyentuh bola, mata melihat pada bola, selanjutnya melihat situasi di lapangan.



Gambar 2.3: Menggiring bola dengan kaki bagian dalam
Sumber : Agung (2017:17)

2) Menggiring bola dengan kura-kura kaki penuh

- a) Posisi kaki sama dengan posisi kaki dalam menendang bola dengan kura-kura kaki penuh.

- b) Kaki yang digunakan untuk menggiring bola sesuai dengan irama langkah lari tiap langkah dengan kura-kura kaki penuh bola didorong di depan dekat kaki.



Gambar 2.4 : Menggiring bola dengan kura – kura kaki penuh
Sumber : Agung (2017:17)

3) Menggiring bola dengan kura-kura kaki bagian luar

- a) Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi kaki dalam menendang bola dengan kura-kura kaki bagian luar.
- b) Setiap langkah secara teratur dengan kura-kura kaki bagian luar kaki kanan. atau kaki kiri mendorong bola bergulir kedepan, dan bola harus selalu dekat dengan kaki.
- c) Pada saat menggiring bola kedua lutut selalu sedikit di tekuk, waktu kaki menyentuh bola pandangan pada bola, dan selanjutnya melihat situasi lapangan.



Gambar 2.5 Menggiring bola dengan kaki bagian luar
Sumber : Agung (2017:17)

Menurut Agung (2017:17), Menggiring dalam permainan sepak bola bertujuan untuk melewati hadangan lawan, menjaga agar bola tetap dalam penguasaan tim dan mencari kesempatan untuk memberi operan atau tembakan ke gawang lawan.

- 1) *Dribbling* menghadapi tekanan lawan, bola harus dekat dengan kaki ayun atau kaki yang akan melakukan *dribbling*, artinya sentuhan terhadap bola sesering mungkin atau banyak sentuhan.
- 2) Sedangkan bila di daerah bebas tanpa ada tekanan lawan, maka sentuhan bola sedikit dengan diikuti gerakan lari yang cepat.

Hal-hal yang perlu diperhatikan pada saat menggiring bola di antaranya:

- 1) Bola harus selalu terkontrol, dekat dengan kaki.
- 2) Bola harus dalam perlindungan (dengan kaki yang tepat sesuai keadaan dan posisi lawan bola).
- 3) Pandangan luas, artinya mata tidak hanya terpaku pada bola
- 4) Dibiaskan dengan kaki kanan dan kiri.

2.1.5 Model Pembelajaran *Inkuiri*

2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran *Inkuiri*

Menurut Majid (2015:35), *Inkuiri* merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti penyelidikan/meminta keterangan. Murid diminta untuk mencari dan menemukan sendiri. Dalam pelatihan kurikulum 2013 mengungkapkan pembelajaran *inkuiri* adalah model pembelajaran yang dirancang membawa murid dalam proses penelitian melalui penyelidikan dan penjelasan dalam setting waktu yang singkat, murid diharapkan lebih kreatif, inovatif, afektif, melalui penguatan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang integritas. Untuk itu, guru diharapkan mampu merancang pembelajaran yang efektif, memiliki pendekatan pembelajaran yang tepat, menentukan prosedur pembelajaran secara efektif serta kriteria keberhasilan. Menurut Mariniyeni (2016:16), Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran diharapkan dapat berlangsung secara menyeluruh dan terarah sesuai dengan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang dirancang.

Dalam konteks ini model pembelajaran *inkuiri* menempatkan murid sebagai subyek pembelajaran, yang artinya murid memiliki andil besar dalam menentukan suasana dan model pembelajaran. Dalam model pembelajaran *inkuiri* ini murid didorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Hamruni (2012:89), ada beberapa hal yang menjadi ciri utama pembelajaran *inkuiri* yaitu :

1. Menekankan kepada aktivitas murid secara maksimal untuk mencari dan menemukan.

2. Seluruh aktifitas yang dilakukan murid diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban dari sendiri dari suatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan mampu menubuhkan sikap percaya diri.
3. Tujuan penggunaan model pembelajaran *inkuiri* adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental.

Menurut Khoirul (2015:12), Pembelajaran *inkuiri* merupakan model pembelajaran yang memberikan ruang bagi murid untuk menemukan gairah dan cara belajarnya. Murid tidak dipaksa untuk belajar dengan cara tertentu, mereka diberi kesempatan untuk menjadi murid yang kreatif dan produktif.

2.1.5.2 Tujuan Model Pembelajaran *Inkuiri*

Penekanan utama dalam proses belajar berbasis *inkuiri* terletak pada kemampuan murid untuk memahami, kemudian mengidentifikasi dengan cermat dan teliti, lalu di akhiri dengan memberikan jawaban sosial atau permasalahannya yang tersaji. Sekilas pembelajaran *inkuiri* ini tampak seperti strategi pemecahan masalah. Pembelajaran *inkuiri* bertujuan untuk mendorong murid semakin berani dan kreatif dalam berimajinasi. Dengan imajinasi, murid dibimbing untuk menciptakan penemuan-penemuan, baik yang berupa penyempurnaan dari apa yang telah ada maupun menciptakan ide, gagasan atau alat yang belum pernah ada sebelumnya. Menurut Sugiono (2010:5), meskipun murid banyak berperan dalam proses belajar, namun bimbingan guru tetap

diperlukan agar tercipta proses pembelajaran dengan baik dan mendapat hasil yang maksimal.

Menurut Khoirul (2015:14), Tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran *inkuiri* adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis dan kritis atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian, murid tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pembelajaran, akan tetapi lebih pada bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya untuk lebih mengembangkan pemahamannya terhadap materi pembelajaran tertentu.

2.1.5.3 Prinsip-Prinsip Model Pembelajaran *Inkuiri*

Menurut Khoirul (2015:20), Ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan ketika memutuskan untuk menggunakan metode strategi *inkuiri* dalam proses pembelajaran yaitu :

2.1.5.3.1 Berorientasi pada pengembangan intelektual

Tujuan utama dari pembelajaran menggunakan strategi *inkuiri* adalah pengembangan kemampuan berpikir. Dengan demikian, strategi pembelajaran *inkuiri* ini selain berorientasi pada hasil belajar juga berorientasi pada proses belajar.

2.1.5.3.2 Proses pembelajaran

Pada dasarnya adalah proses interaksi, baik interaksi antar murid, interaksi murid dengan guru maupun interaksi antar murid dengan lingkungan. Pembelajaran sebagai proses interaksi, tetapi sebagai pengatur lingkungan atau pengatur interaksi itu sendiri.

2.1.5.3.3 Prinsip bertanya

Peran guru yang harus dilakukan dalam menggunakan strategi pembelajaran *inkuiri* adalah guru sebagai penanya. Dengan demikian, kemampuan murid untuk menjawab setiap pertanyaan pada dasarnya sudah merupakan bagian dari proses berpikir. Oleh sebab itu, kemampuan guru untuk bertanya dalam setiap langkah *inkuiri* sangat diperlukan.

2.1.5.3.4 Prinsip belajar untuk berpikir

Belajar bukan hanya mengingat sejumlah fakta, tetapi juga merupakan proses berpikir, yaitu proses mengembangkan potensi seluruh otak, baik otak kiri maupun otak kanan. Pembelajaran berpikir adalah pemanfaatan dan penggunaan otak secara maksimal. Belajar yang hanya cenderung menggunakan otak kiri dengan memaksa anak untuk berpikir logis dan rasional, akan membuat anak dalam posisi kering dan hampa. Oleh karena itu, belajar berpikir logis dan rasional perlu didukung oleh pergerakan otak kanan.

2.1.5.3.5 Prinsip keterbukaan

Belajar merupakan suatu proses mencoba berbagai kemungkinan, yaitu dengan prinsip segala sesuatu mungkin saja terjadi. Oleh sebab itu, anak perlu diberikan kebebasan untuk mencoba sesuai dengan perkembangan logika dan nalarnya. Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menyediakan berbagai kemungkinan sebagai hipotesis yang harus dibuktikan kebenarannya. Tugas guru adalah menyediakan ruang untuk memberikan kesempatan kepada murid mengembangkan hipotesis dan secara terbuka membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka prinsip-prinsip dalam melaksanakan model pembelajaran *inkuiri* adalah berorientasi pada pengembangan intelektual, prinsip interaksi, prinsip bertanya, prinsip belajar dan berpikir, prinsip keterbukaan.

2.1.5.3.6 Langkah-Langkah Pembelajaran *Inkuiri*

Menurut Hamruni (2012:95), Secara umum proses pembelajaran *inkuiri* dapat mengikuti langkah-langkah:

- a. Orientasi
- b. Merumuskan masalah
- c. Mengajukan hipotesis
- d. Mengumpulkan data
- e. Menguji hipotesis
- f. Merumuskan kesimpulan

Dalam penelitian ini, langkah pembelajaran digunakan pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada bagian inti kegiatan.

2.1.5.3.7 Kelebihan Model Pembelajaran *Inkuiri*

Menurut Khairol (2015:15), Kelebihan-kelebihan model pembelajaran *inkuiri*, adalah sebagai berikut:

- a. Murid belajar tentang hal-hal penting namun mudah dilakukan, murid didorong untuk melakukan bukan hanya duduk, diam dan mendengarkan.
- b. Tema yang dipelajari tidak terbatas, biasa bersumber dari mana saja, seperti buku pelajaran, pengalaman murid/guru, internet, televisi dan radio, murid akan belajar lebih banyak.

- c. Murid belajar dengan mengarahkan seluruh potensi yang mereka miliki, mulai dari kreativitas hingga imajinasi. Murid akan menjadi pembelajar aktif, *out of the box*, murid akan belajar karena mereka membutuhkan bukan sekedar kewajiban.
- d. Pulang melakukan penemuan: dengan berbagai observasi dan eksperimen, murid memiliki peluang besar untuk melakukan penemuan. Murid akan segera mendapat hasil dari materi atau topik yang mereka pelajari.

2.1.6 Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Menurut Maksudin (2013:3), mendefinisikan karakter adalah ciri khas individu berkenaan dengan jati dirinya (*daya qalbu*), yang merupakan saripati kualitas batiniah/rohania, cara berperilaku (*sikap dan perbuatan lahiriah*) hidup seorang dan bekerja sama baik dalam keluarga, masyarakat, bangsa maupun negara. Mulai usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia 6 – 12 tahun. Karakteristik utama murid sekolah dasar adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, diantaranya, perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa perkembangan, kepribadian dan perkembangan fisik anak. Pada usia sekolah dasar 6-12 tahun anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual atau melaksanakan tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual dan kemampuan kognitif. Pada masa prasekolah daya pikir anak masih bersifat imajinasi, sedangkan pada usia sekolah dasar daya pikir anak sudah mulai berkembang kearah berpikir yang konkrit dan rasional. Kepada

anak usia ini sudah cukup untuk diberikan berbagai kecakapan yang dapat mengembangkan pola pikir atau daya nalar anak.

Anak pada masa usia perkembangan sosial dapat menyesuaikan diri dengan teman maupun lingkungan. Dalam proses belajar disekolah, kematangan perkembangan sosial dapat dimanfaatkan dengan memberikan tugas kelompok, baik yang membutuhkan tenaga fisik maupun tugas yang membutuhkan pikiran. Dengan melaksanakan tugas kelompok peserta didik juga dapat belajar tentang sikap dan kebiasaan dalam bekerjasama, saling menghormati, bertenggang rasa, dan bertanggung jawab.

Menginjak usia sekolah anak mulai menyadari bahwa pengungkapan emosi secara kasar tidaklah diterima dimasyarakat. Kemampuan mengontrol emosi diperoleh melalui meniru dan kebiasaan anak. Emosi merupakan faktor dominan yang mempengaruhi tingkah laku individu. Emosi yang positif seperti perasaan senang, bergairah, bersemangat atau rasa ingin tahu akan mempengaruhi individu untuk mengkonsentrasikan dirinya terhadap aktivitas belajar.

Pada usia sekolah dasar anak sudah dapat mengikuti pertautan atau tuntutan dari orangtua atau lingkungan sosial. Pada akhir usia ini anak sudah dapat mensosialisasikan setiap bentuk perilaku dengan konsep benar-salah baik-buruk. Anak pertama kali mengenal konsep moral benar-salah baik -buruk pertama kali di lingkungan keluarga.

Menurut Syamsu (2004:178-184), Seiring dengan perkembangan fisiknya, maka perkembangan motorik anak dapat terkoordinasi dengan baik.

Setiap gerakan sudah selaras dengan kebutuhan atau minatnya. Pada usia ini merupakan masa yang paling baik untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik, seperti menulis, menggambar, mengetik komputer, berenang, atletik dan bermain bola. Perkembangan motorik sangat menunjang keberhasilan belajar pada masa usia sekolah dasar, karena itu sudah siap menerima pelajaran keterampilan khususnya dalam bidang olahraga.

2.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini adalah penelitian oleh Suhartono (2012), yang berjudul “Kemampuan Dasar *Dribbling* dan *Short Passed* Sepak bola Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Wates Kecamatan Dukun Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2011/2012”. Penelitian ini membahas masalah keterampilan dasar bermain sepakbola murid kelas atas SD Negeri Wates Kecamatan Dukun Kabupaten Magelang. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat keterampilan dasar bermain sepakbola, khususnya dalam melakukan *dribbling* dan *short Passed* siswa kelas atas SD Negeri Wates Kecamatan Dukun Kabupaten Magelang. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Desain penelitian ini berkenaan dengan sebuah metode yaitu suatu cara yang berkenaan dengan bagaimana data atau informasi yang diperlukan dalam penelitian tersebut dapat diperoleh. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik tes dan pengukuran. Subjek dalam penelitian ini adalah murid putra kelas atas Sekolah Dasar Negeri Wates Kecamatan Dukun Kabupaten Magelang yang berjumlah 25 siswa.

Instrumen yang digunakan yaitu tes keterampilan bermain sepak bola untuk anak usia 10-12 tahun dari Daral Fauzi R tahun 2009. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil kemampuan *dribbling* dan *short passed* siswa putra kelas atas Sekolah Dasar Negeri Wates Kecamatan Dukun Kabupaten Magelang yang masuk dalam kategori baik sekali sebanyak 2 siswa atau sebesar 8%, kategori baik sebanyak 9 siswa atau sebesar 36%, kategori sedang sebanyak 9 siswa atau sebesar 36%, kategori kurang sebanyak 4 siswa atau sebesar 16% dan kategori kurang sekali sebanyak 1 siswa atau sebesar 4%.

2.3 KerangkaKonseptual

Kerangka pemikiran pada hakikatnya bersumber dari kajian teoritis dan sering diformulasikan dalam bentuk anggapan dasar. Dalam hal ini dimaksudkan bahwa setiap penyelidik harus mempunyai anggapan dasar sementara bagi aktivitas penyidik atau penelitiannya secara ilmiah.

Penyelidikan ilmiah adalah penyelidikan yang dapat memberikan pengetahuan yang valid dan reabel tentang gejala-gejala alam dan gejala-gejala sosial. Pengetahuan yang valid dan reabel dapat dicapai karena penyelidikan ilmiah menggunakan postulat-postulat (landasan berpikir) yang pasti.

Setiap individu mempunyai tingkatan teknik yang berbeda-beda, ada yang baik ada pula yang kurang baik. Melihat kenyataan, peneliti melihat adanya permasalahan dalam permainan sepak bola di SD Negeri 29 Bajo, yaitu latihan yang kurang bervariasi, model pembelajaran yang digunakan kurang optimal.

Berdasarkan kajian teoritis, sebagaimana telah dipaparkan dimuka, maka dalam penelitian ini penulis mengajukan anggapan dasar dan kerangka konseptual adalah sebagai berikut: untuk mengetahui sejauh mana tingkat keterampilan menggiring bola dengan menggunakan model pembelajaran *inkuiri* pada permainan sepak bola di SD Negeri 29 Bajo. Diharapkan dengan adanya penelitian ini tentang kemampuan dasar sepak bola, dapat dibuat program untuk lebih meningkatkan keterampilan menggiring bola, sehingga dapat meningkatkan prestasi dalam bidang olahraga khususnya sepak bola di SD Negeri 29 Bajo.



Gambar 2.6 Desain Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori diatas, maka diajukan hipotesis tindakan dalam penelitian ini Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar menggiring bola pada permainan sepak bola dengan model pembelajaran *inkuiri* pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggambarkan penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan dalam setiap langkah atau siklus dalam materi pelajaran sepak bola melalui model pembelajaran *inkuiri* yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *plan* (perencanaan), *act* (pelaksanaan), *observe* (Pengamatan), dan *reflect* (refleksi).

Adapun tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan adalah menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana akan dilakukan penelitian.
2. Tindakan adalah implementasi atau penerapan isi rancangan.
3. Observasi adalah pelaksanaan oleh pengamat dengan menggunakan lembaran pengamatan.
4. Refleksi adalah mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi.

1. Siklus I

Dalam pelaksanaannya tiap siklus terdapat empat tahapan yaitu:

a. Perencanaan (*planning*)

Dalam penelitian ini, peneliti sebagai guru merencanakan tindakan. Peneliti bertindak sebagai guru dan peneliti. Adapun rincian kegiatan pada tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut :

- 1) Peneliti merencanakan aktivitas pembelajaran sepak bola dalam materi kelompok permainan bola besar dengan menggunakan model pembelajaran *inkuiri*.

- 2) Menentukan hari dan tanggal penelitian
- 3) Membuat lembar observasi
- 4) Membuat rencana
- 5) Membuat jurnal harian yang digunakan sebagai alat pengumpul data yang berkenaan dengan kegiatan.
- 6) Menyiapkan sarana dan prasarana

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan selanjutnya guru mengarahkan dan menjadi fasilitator dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan pemahaman bermain sepak bola seperti, peran murid dalam keikutsertaan pembelajaran, murid memberikan gagasannya dengan sebuah contoh pergerakan nyata dalam pembelajaran, dan seorang peneliti terjun langsung untuk melaksanakan pembelajaran aktivitas permainan bola besar (sepak bola) dengan menggunakan model pembelajaran *inkuiri*.

Langkah–langkah yang ditempuh dalam kegiatan ini:

- 1) Peneliti menerapkan model pembelajaran *inkuiri* dalam pembelajaran aktivitas permainan bola besar (sepak bola) yang telah dirancang dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- 2) Peneliti mengajar langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan.
- 3) Apabila proses pembelajaran berakhir, peneliti mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian dan kendala yang muncul di lapangan selama proses

pembelajaran berlangsung dalam lembar observasi yang telah disiapkan.

c. Observasi

Untuk mempermudah pelaksanaan observasi, guru dibantu oleh observer (guru penjas). Objek yang diamati adalah seluruh aktivitas murid selama proses pembelajaran berlangsung. Bentuk observasi yang dapat dilakukan adalah *Observasi peer* (pengamatan sejawat) merupakan observasi yang dilakukan oleh sesama guru atau teman.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk mengetahui pelaksanaan yang telah berjalan dengan baik atau kurang baik. Pelaksanaan refleksi berupa pengamatan peneliti mengenai pemahaman bermain murid yang terjadi pada saat pembelajaran aktivitas permainan bola besar (sepak bola). Pada fase refleksi siklus I guru menganalisis proses tindakan 1 dan memperbaiki kesalahan lalu diatur ulang untuk lanjut pada fase perencanaan pada tindakan 2 siklus I sampai kepada fase refleksi, lalu menyiapkan perencanaan ulang pada siklus II tindakan 1 guru masih harus menganalisis proses tindakan 1 siklus II dan memperbaiki kesalahan yang terdapat pada tindakan sebelumnya lalu diatur ulang untuk lanjut pada fase perencanaan pada tindakan 2 siklus II sampai kepada fase refleksi tindakan 2 siklus II.

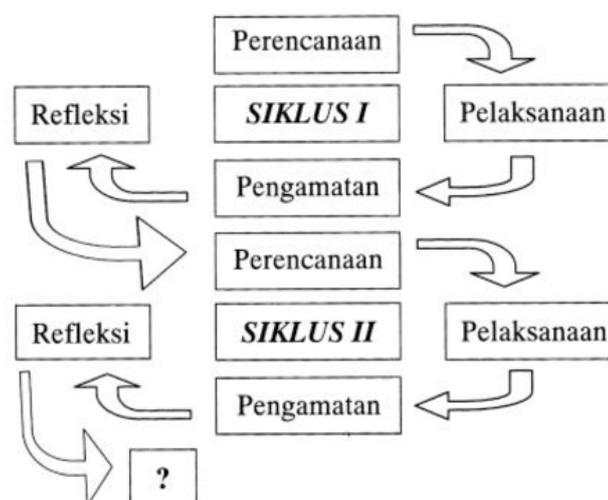
2. Siklus II

Tahapan yang harus dilaksanakan pada pembelajaran Siklus II ini mengikuti kegiatan pembelajaran seperti pada Siklus I tindakan 2, dalam Siklus II disusun

berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I tindakan 2. Kegiatan yang dilakukan pada siklus ini untuk menyempurnakan pelaksanaan pembelajaran aktivitas permainan bola besar (sepak bola) dengan menggunakan model pembelajaran *inkuiri* pada siklus I tindakan 1 dan tindakan 2.

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Artinya peneliti tidak melakukan sendiri, namun berkolaborasi atau bekerjasama, dengan murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo Kecamatan Bajo.



Gambar 3.1: Siklus PTK
Sumber : Arikunto (2010:16)

3.3 Subyek Penelitian

Subjek penelitian merupakan subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Subjek penelitian ini adalah murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo dengan jumlah 24 murid, yang terdiri dari putra 15 murid dan putri 9 murid.

3.4 Lokasi, Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini bertempat di lapangan SD Negeri 29 Bajo Kecamatan Bajo, Kabupaten Luwu. Rencana pelaksanaan pembelajaran, sehingga pembelajaran berlangsung sesuai dengan yang diharapkan. Peneliti melakukan observasi dan pengamatan pada bulan Desember 2019, kemudian penelitian dilangsungkan pada bulan Januari-Februari 2020.

3.5 Sumber Data

Sumber data yang akan diambil dalam penelitian tindakan kelas ini adalah murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo dengan jumlah murid 24, dimana 15 murid putra dan 9 murid putri. Peneliti sebagai orang yang mengamati tentang keberhasilan penerapan model pembelajaran *inkuiri* dalam pembelajaran menggiring bola dalam permainan sepak bola.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Masnur (2010:146), Pada penelitian ini teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah teknik tes dan observasi siklus. Secara operasional pengertian tes adalah sejumlah tugas yang harus dikerjakan oleh yang di tes. Teknik tes untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Observasi digunakan untuk mengetahui kekurangan atau kesulitan murid dengan media yang digunakan pada proses pembelajaran. Observasi juga digunakan untuk mengetahui peningkatan dan keberhasilan dalam proses pembelajaran.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penilaian data merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data-data penelitian. Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian selama pembelajaran berlangsung meliputi ranah psikomotorik, afektif, dan kognitif.

3.8 Validasi Data

Validasi data atau keabsahan data merupakan kebenaran dari proses penelitian. Validasi data dipertanggung jawabkan dan dapat dijadikan sebagai dasar yang kuat dalam menarik kesimpulan.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan triangulasi Untuk meningkatkan validasi penelitian tindakan kelas ini dengan meminimalkan subjektivitas melalui triangulasi. Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data untuk memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding. Langkah ini dapat ditempuh dengan menggunakan berbagai sumber data untuk meningkatkan kuantitas penilaian.

3.9 Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian memakai analisis kualitatif dan kuantitatif karena data berupa angka dan berupa kata-kata (narasi) menggunakan persentasi untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses kegiatan pembelajaran. Proses analisis dimulai dari awal sampai akhir pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari tahap orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan

tindakan dengan disesuaikan pada karakteristik, fokus masalah, serta tujuan. kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu. Untuk mengetahui rata-rata dan tingkat keberhasilan pembelajaran, peneliti menggunakan :

1. Tes Psikomotorik

$$\text{nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

2. Pengamatan Sikap (Afektif)

$$\text{nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

3. Tes Kognitif

$$\text{nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

4. Nilai Akhir yang diperoleh murid

$$NA (\text{nilai akhir}) = \frac{\text{psiko} + \text{afektif} + \text{kognitif}}{3}$$

Sumber : Arisandi (2019:9)

Tabel 3.1 Teknik kualifikasi penilaian psikomotorik pedoman konversi skala – 5 tes siklus menggiring bola pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo.

Tingkat Penguasaan (%)	Hasil Penilaian	
	Nilai	Kualifikasi
93 – 100	A	Sangat Baik
84 – 92	B	Baik
75 – 83	C	Cukup
<75	D	Kurang

Sumber : Panduan Penilaian K13

Penelitian ini bisa dikatakan berhasil apabila presentase dari data hasil evaluasi siswa ketuntasan diatas 75%. Persentase yang dijadikan indikator keberhasilan dilihat dari hasil observasi selama proses pembelajaran. Persentase ini yaitu persentase keberhasilan pembelajaran yang mengacu pada kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang di ada disekolah.

Tabel 3.2 Kriteria ketuntasan minimal pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo.

Nilai	Kategori
> 75,00	Tuntas
< 75,00	Tidak Tuntas

Sumber : Kurikulum SD Negeri 29 Bajo

3.10 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran yang dapat dilihat pada perolehan nilai murid kelas VI secara individual yang didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75%, serta perubahan murid dalam mengikuti pembelajaran sepak bola melalui model pembelajaran *inkuiri*. Ketuntasan murid secara klasikal yaitu 80%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang gambaran data penelitian secara umum yang akan ditampilkan dalam bentuk tabel rangkuman. Dalam hal ini akan diuraikan hasil penelitian yang akan dilanjutkan pembahasan dari hasil tersebut. Hasil yang diperoleh untuk memberikan jawaban terhadap masalah penelitian yang dikemukakan memerlukan dua siklus penelitian. Hasil kedua siklus tersebut akan diuraikan sebagai berikut :

4.I Hasil Penelitian

4.1.1 Data awal kemampuan menggiring bola pada permainan sepak bola dengan model pembelajaran *inkuiri* pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo.

Sebelum melakukan pelaksanaan tindakan maka peneliti melakukan pengambilan data awal penelitian. Untuk mengetahui kondisi awal keadaan kelas pada kemampuan menggiring bola pada permainan sepak bola dengan model pembelajaran *inkuiri* pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo. Adapun deskripsi data yang diambil adalah kemampuan menggiring bola pada permainan sepak bola pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo.

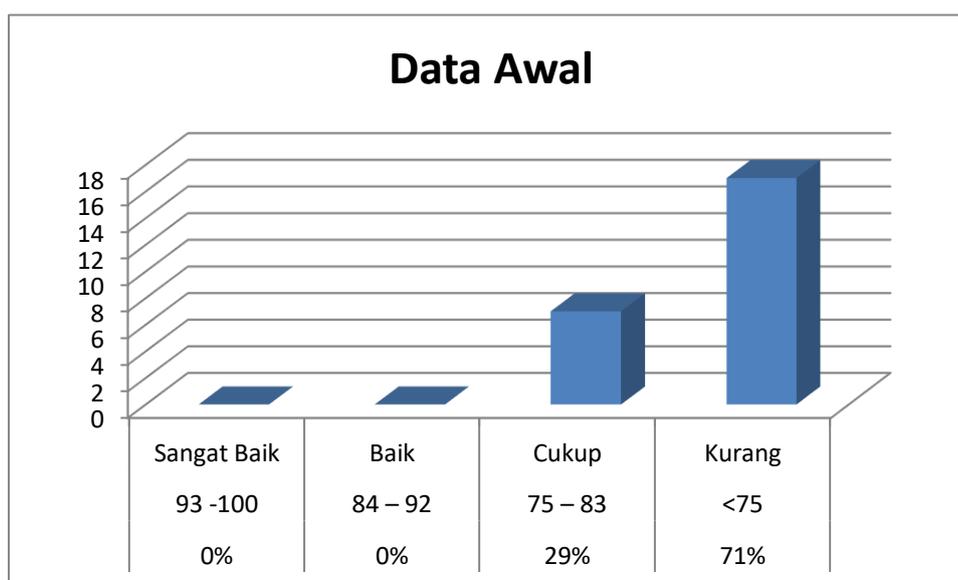
Kondisi awal kemampuan menggiring bola pada permainan sepak bola pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo sebelum diberikan tindakan dengan model pembelajaran *inkuiri* disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut

Tabel 4.1 Hasil pengamatan data awal kemampuan menggiring bola pada permainan sepak bola pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	93 -100	Sangat Baik	0	0%
2	84 – 92	Baik	0	0%
3	75 – 83	Cukup	7	29%
4	<75	Kurang	17	71%
		Jumlah	24	100%

Berdasarkan tabel 4.1 hasil observasi awal diatas sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa ada , 0 murid dalam kategori baik sekali, 0 murid yang termasuk dalam kategori baik, 7 murid dalam kategori cukup, dan 17 murid dalam kategori kurang, dan berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yaitu yang ditetapkan pada SD Negeri 29 Bajo yaitu (75%).

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat diagram sebagai berikut :



Gambar 4.1 Diagram batang skor nilai persentase pada data awal

Berdasarkan diagram batang skor nilai persentase pada data awal diatas, tampak bahwa dari 24 subjek penelitian, terdapat 0% murid dalam kategori sangat baik, disusul kategori baik sebanyak 0% murid, kategori cukup sebanyak 29% murid, kategori kurang sebanyak 71% murid.

Berdasarkan hasil belajar pada data awal, maka persentase ketuntasan belajar murid dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.2 Deskripsi ketuntasan belajar murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 74	Tidak Tuntas	17	71%
75 – 100	Tuntas	7	29%
Jumlah		24	100%

Sumber : Analisis Data Awal

Berdasarkan tabel diatas, tampak bahwa dari 24 subjek penelitian terdapat 7 murid dengan persentase 29% sudah dalam kategori tuntas dan 17 murid dengan persentase 71% dalam kategori tidak tuntas pada data awal.

Maka disusun sebuah tindakan untuk meningkatkan kemampuan menggiring bola pada permainan sepak bola pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo, dengan model pembelajaran *inkuiri* sebanyak 2 siklus, yang masing-masing siklus terdiri atas 4 tahapan, yakni (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi.

4.1.2 Deskripsi siklus I

Tahap penelitian tindakan kelas pada siklus I kemampuan menggiring bola pada permainan sepak bola pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo dengan model pembelajaran *inkuiri*, terdiri dari empat tahapan yakni, a) perencanaan,

b)pelaksanaan, c) observasi, d) refleksi. Keempat tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

4.1.2.1 Perencanaan

Perencanaan pada siklus pertama sebagai langkah awal dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu mempersiapkan segala sesuatunya dalam rangka pelaksanaan tindakan meliputi :

1. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) murid kelas VI SDN 29 Bajo dengan model pembelajaran *inkuiri*.
2. Menyiapkan media pembelajaran dan sumber belajar.
3. Membuat tes penilaian kemampuan menggiring bola berdasarkan materi yang diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *inkuiri*.
4. Memperhatikan protokol kesehatan dan menyiapkan handsanitizer untuk murid

4.1.2.2 Pelaksanaan

Pelaksanaan tahap penelitian tindakan kelas (PTK) pada siklus I berlangsung sebanyak dua pertemuan, dengan perincian yaitu dua kali pertemuan untuk proses pembelajaran dan diakhir pertemuan untuk tes kemampuan menggiring bola dengan model pembelajaran *inkuiri*. Setiap pertemuan berlangsung 4 jam pelajaran (165 menit). Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal dilaksanakan selama 30 menit dan dilakukan dalam kemampuan menggiring bola dengan model pembelajarn *inkuiri* pada siklus I, yaitu :1) Berbaris dilapangan, 2) Berdoa sebelum memulai pelajaran, 3) Mengecek kehadiran murid, 4) Menegur murid yang belum berpakaian lengkap (olahraga), 5) Menginformasikan permainan yang digunakan dalam pembelajaran, 6) Melakukan kegiatan pemanasan yang berorientasi pada kegiaan inti, 7) Guru melakukan persepsi sebagai penilaian awal, 8) Guru membagi murid kedalam kelompok secara heterogen sesuai dengan jenis pembelajaran *inkuiri* yang digunakan dalam pembelajaran.

2. Kegiatan inti

Pada kegiatan ini dilaksanakan selama 165 menit, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberi motivasi pada anak didiknya. Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk mempraktikkan gerakan menggiring bola secara berulang –ulang, karena model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *inkuiri* yang merupakan model pembelajarn dimana murid lebih berperan aktif dalam memecahkan masalah tersebut. Murid diminta untuk melakukan menggiring bola dengan tujuan untuk mengetahui letak ketidak mampuan mereka pada saat menggiring bola. Pada saat murid menggiring bola, guru mengamati murid yang sudah mampu menggiring bola dengan kaki bagian dalam & luar, kemudian menunjuk murid untuk mengajari teman-teman kelompoknya bagaimana cara menggiring bola dengan benar. Kemudian guru menanyakan langkah-langkah dalam menggiring bola.

Tujuannya untuk memastikan apakah murid benar-benar sudah memahami apa yang dijelaskan oleh temannya sehingga murid akan berfikir bagaimana cara agar dapat melakukan menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam & luar dengan benar melalui model pembelajaran *inkuiri*.

Murid membentuk kelompok dan bergabung ke kelompoknya masing-masing. Setiap kelompok berbaris ke belakang dan melakukan satu kegiatan menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam & luar sampai garis batas yang ditentukan dan kembaligaris awal dilakukan secara bergantian dan berulang-ulang. Setelah guru memberi arahan dan motivasi kepada murid yang kurang bersungguh- sungguh serta ragu dalam melakukan gerakan dalam proses pembelajaran, guru menginstruksikan untuk melanjutkan pembelajaran.

3. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir dilaksanakan selama 15 menit, adapun kegiatan yang dilakukan adalah murid dikumpulkan untuk diadakan evaluasi/koreksi menyeluruh cara melakukan gerakan menggiring bola yang benar. Selain itu guru melakukan refleksi kesalahan–kesalahan gerakan dalam proses pembelajaran. Serta diakhiri dengan berdoa bersama dan tetap mematuhi protokol kesehatan yang berlaku yaitu dengan menjaga jarak, memakai masker dan mencuci tangan atau menggunakan handsanitizer.

4.1.2.3 Observasi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I (pertemuan 1 & 2), pada aktivitas guru menunjukkan bahwa kegiatan awal, guru memberikan persepsi sebagai dasar penilaian awal, dan dilanjutkan dengan pemanasan secara umum

serta membentuk kelompok disesuaikan dengan model pembelajaran *inkuiri* yang akan dilakukan.

Hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung dalam mengikuti mata pelajaran penjas kes dengan materi kemampuan menggiring bola dengan model pembelajaran *inkuiri*. Yaitu tampak bahwa pada kegiatan awal masih ada murid yang kurang bersungguh-sungguh, pada awal pembelajaran inti masih kurang partisipasi dan perhatian murid dalam pembelajaran dimana murid masih kesulitan dalam melakukan gerakan, selain itu murid juga ragu-ragu dalam melakukan gerakan. Hal ini terlihat karena masih ada murid yang cenderung meminta dijelaskan ulang materi pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru dan masih ada yang bingung dalam melakukan aktivitas pembelajaran. Pada kegiatan akhir, dimana murid masih kurang dalam mendengarkan penjelasan tentang materi dari guru, hal ini terlihat karena murid masih kurang dalam mengangkat tangan ketika guru meminta murid yang bisa memperagakan secara singkat materi yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran.

4.1.3 Hasil Belajar Pada Siklus I

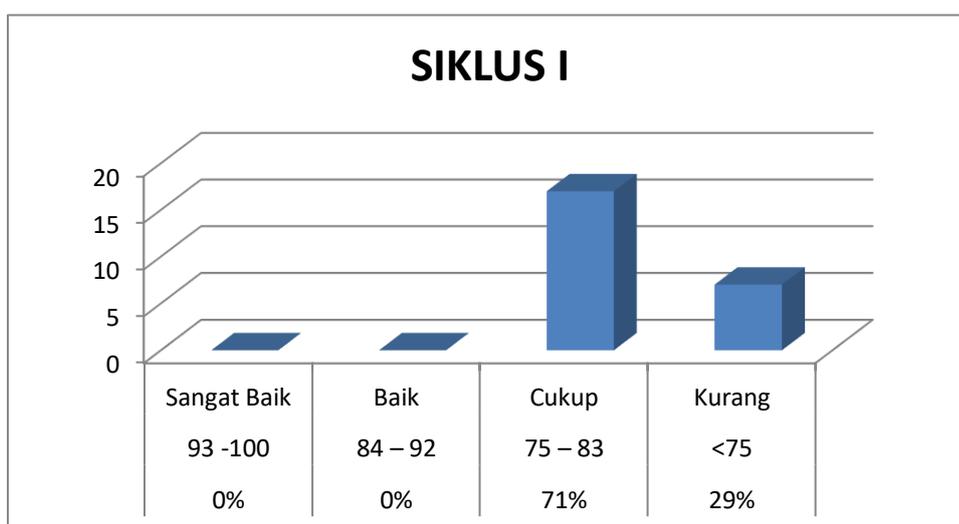
Kegiatan yang telah dilakukan pada siklus I adalah penyajian materi kemampuan menggiring bola dengan model pembelajaran *inkuiri*. Sebanyak 2 kali pertemuan dan untuk kegiatan tes dilakukan pada akhir pertemuan atau pengambilan nilai aspek psikomotor, afektif, dan kognitif. Berdasarkan hasil kemampuan menggiring bola dengan model pembelajaran *inkuiri* dapat diklasifikasikan yaitu : sangat baik, baik, cukup, kurang. Selanjutnya dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil siklus I kemampuan menggiring bola pada permainan sepak bola pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	93 -100	Sangat Baik	0	0%
2	84 – 92	Baik	0	0%
3	75 – 83	Cukup	17	71%
4	<75	Kurang	7	29%
		Jumlah	24	100%

Sumber : Data Hasil belajar siklus I

Berdasarkan tabel 4.3 tampak dari 24 subjek penelitian, terdapat 0 murid dalam kategori baik sekali, 0 murid dalam kategori baik, 17 murid dalam kategori cukup dan 7 murid dalam kategori kurang. Kemampuan menggiring bola dengan model pembelajaran *inkuiri* pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo pada siklus I dapat dilihat pada diagram batang skor nilai persentase pada siklus I berikut ini :



Gambar 4.2 Diagram batang skor nilai persentase pada siklus I

Berdasarkan diagram batang skor nilai persentase pada siklus I diatas, tampak bahwa dari 24 subjek penelitian, terdapat 0% murid dalam kategori

sangat baik, disusul kategori baik sebanyak 0% murid, kategori cukup sebanyak 71% murid, kategori kurang sebanyak 29% murid.

Berdasarkan hasil belajar pada siklus pertama, maka persentase ketuntasan belajar murid dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.4 Deskripsi ketuntasan belajar murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 74	Tidak Tuntas	7	29%
75 – 100	Tuntas	17	71%
Jumlah		24	100%

Sumber : Analisis Data Hasil Belajar Murid Siklus I

Berdasarkan tabel diatas, tampak bahwa dari 24 subjek penelitian terdapat 17 murid dengan persentase 71% sudah dalam kategori tuntas dan 7 murid dengan persentase 29% dalam kategori tidak tuntas pada siklus I.

Adapun penyebab murid tidak tuntas pada siklus I dikarenakan :

1. Pada saat proses pembelajaran masih ada murid yang kurang bersungguh-sungguh dan tidak memperhatikan penjelasan guru.
2. Masih ada murid yang ragu-ragu dalam melakukan gerakan.

4.1.3.1 Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi selama pelaksanaan siklus I, murid belum mencapai indikator keberhasilan secara klasikal yang telah dirumuskan sebelumnya. Sebagai bentuk refleksi yang menjadi pertimbangan dalam melakukan revisi tindakan pada siklus II yaitu :

- a. Perhatian murid dalam pembelajaran dimana murid masih kesulitan dalam melakukan gerakan.

- b. Dalam proses pembelajaran, murid masih kurang bersungguh- sungguh dan tidak memperhatikan penjelasan guru.
- c. Murid masih ragu-ragu dalam melakukan gerakan dalam proses pembelajaran sehingga mengakibatkan gerakan yang dilakukan kurang maksimal. Oleh karena itu diharapkan dapat menjadi bahan perbaikan pada siklus II.

4.1.4 Deskripsi siklus II

Tahap penelitian tindakan kelas pada siklus II kemampuan menggiring bola pada permainan sepak bola pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo dengan model pembelajaran *inkuiri*, terdiri dari empat tahapan yakni, a) perencanaan, b) pelaksanaan, c) observasi, d) refleksi. Keempat tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

4.1.4.1 Perencanaan

Perencanaan pada siklus kedua sebagai langkah awal dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu mempersiapkan segala sesuatunya dalam rangka pelaksanaan tindakan meliputi :

1. Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) murid kelas VI SDN 29 Bajo dengan model pembelajaran *inkuiri* dengan melihat kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I.
2. Menyiapkan media pembelajaran dan sumber belajar.
3. Membuat tes penilaian kemampuan menggiring bola berdasarkan materi yang diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran *inkuiri*.

4. Memperhatikan protokol kesehatan dan menyiapkan handsanitizer untuk murid.

4.1.4.2 Pelaksanaan

Pelaksanaan tahap penelitian tindakan kelas (PTK) pada siklus II berlangsung sebanyak dua pertemuan, dengan perincian yaitu dua kali pertemuan untuk proses pembelajaran dan diakhir pertemuan untuk tes kemampuan menggiring bola dengan model pembelajaran *inkuiri*. Setiap pertemuan berlangsung 4 jam pelajaran (165 menit). Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan tindakan meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

1. Kegiatan awal

Pada kegiatan awal dilaksanakan selama 30 menit dan dilakukan dalam kemampuan menggiring bola dengan model pembelajaran *inkuiri* pada siklus II, yaitu :1) Berbaris dilapangan, 2) Berdoa sebelum memulai pelajaran, 3) Mengecek kehadiran murid, 4) Menegur murid yang belum berpakaian lengkap (olahraga), 5) Menginformasikan permainan yang digunakan dalam pembelajaran, 6) Melakukan kegiatan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti, 7) Guru melakukan persepsi sebagai penilaian awal, 8) Guru membagi murid kedalam kelompok secara heterogen sesuai dengan jenis pembelajaran *inkuiri* yang digunakan dalam pembelajaran.

2. Kegiatan inti

Pada kegiatan ini dilaksanakan selama 165 menit, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberi motivasi pada anak didiknya. Guru

memberikan kesempatan kepada murid untuk mempraktikkan gerakan menggiring bola secara berulang-ulang, karena model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *inkuiri* yang merupakan model pembelajaran dimana murid lebih berperan aktif dalam memecahkan masalah tersebut. Murid diminta untuk melakukan menggiring bola dengan tujuan untuk mengetahui letak ketidakmampuan mereka pada saat menggiring bola. Pada saat murid menggiring bola, guru mengamati murid yang sudah mampu menggiring bola dengan kaki bagian dalam & luar, kemudian menunjuk murid untuk mengajari teman-teman kelompoknya bagaimana cara menggiring bola dengan benar. Kemudian guru menanyakan langkah-langkah dalam menggiring bola. Tujuannya untuk memastikan apakah murid benar-benar sudah memahami apa yang dijelaskan oleh temannya sehingga murid akan berfikir bagaimana cara agar dapat melakukan menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam & luar dengan benar melalui model pembelajaran *inkuiri*.

Murid membentuk kelompok dan bergabung ke kelompoknya masing-masing. Setiap kelompok berbaris ke belakang dan melakukan satu kegiatan menggiring bola menggunakan kaki bagian dalam & luar melewati rintangan (*cone*) dengan cara zig-zag sampai garis batas yang ditentukan dan kembali garis awal dilakukan secara bergantian dan berulang-ulang. Setelah guru memberi arahan dan motivasi kepada murid yang kurang bersungguh-sungguh serta ragu dalam melakukan gerakan dalam proses pembelajaran, guru menginstruksikan untuk melanjutkan pembelajaran.

3. Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir dilaksanakan selama 15 menit, adapun kegiatan yang dilakukan adalah murid dikumpulkan untuk diadakan evaluasi/koreksi menyeluruh cara melakukan gerakan menggiring bola yang benar. Selain itu guru melakukan refleksi kesalahan–kesalahan gerakan dalam proses pembelajaran. Serta diakhiri dengan berdoa bersama dan tetap mematuhi protokol kesehatan yang berlaku yaitu dengan menjaga jarak, memakai masker dan mencuci tangan atau menggunakan handsanitizer.

4.1.4.3 Observasi

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II (pertemuan 1 & 2), pada aktivitas guru menunjukkan bahwa kegiatan awal, guru memberikan persepsi sebagai dasar penilaian awal, dan dilanjutkan dengan pemanasan secara umum serta membentuk kelompok disesuaikan dengan model pembelajaran *inkuiri* yang akan dilakukan.

Hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung dalam mengikuti mata pelajaran penjas kes dengan materi kemampuan menggiring bola dengan model pembelajaran *inkuiri* yaitu tampak bahwa pada kegiatan awal murid sudah bersungguh-sungguh, pada awal pembelajaran ini sudah partisipasi dan perhatian murid dalam pembelajaran dimana murid tidak kesulitan dalam melakukan gerakan, selain itu murid tidak ragu-ragu dalam melakukan gerakan. Hal ini terlihat karena tidak ada murid yang cenderung meminta dijelaskan ulang materi pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru. Pada kegiatan akhir, dimana murid sudah paham dalam mendengarkan penjelasan tentang materi dari

guru, hal ini terlihat karena murid terlihat lebih aktif dalam mengangkat tangan ketika guru meminta murid yang bisa memperagakan secara singkat materi yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran. Setelah semua selesai barulah murid terlihat antusias dalam mendengarkan pesan-pesan dan motivasi dari guru serta memberikan penghargaan (*reward*) kepada murid yang berprestasi.

4.1.4 Hasil Belajar Pada Siklus II

Kegiatan yang telah dilakukan pada siklus II adalah penyajian materi kemampuan menggiring bola dengan model pembelajaran *inkuiri* sebanyak 2 kali pertemuan dan pada akhir pertemuan kedua atau pengambilan nilai aspek psikomotor, afektif, dan kognitif. Berdasarkan hasil kemampuan menggiring bola dengan model pembelajaran *inkuiri* murid dapat diklasifikasikan yaitu : sangat baik, baik, cukup, kurang. Selanjutnya dapat dilihat pada tabel 4.5.

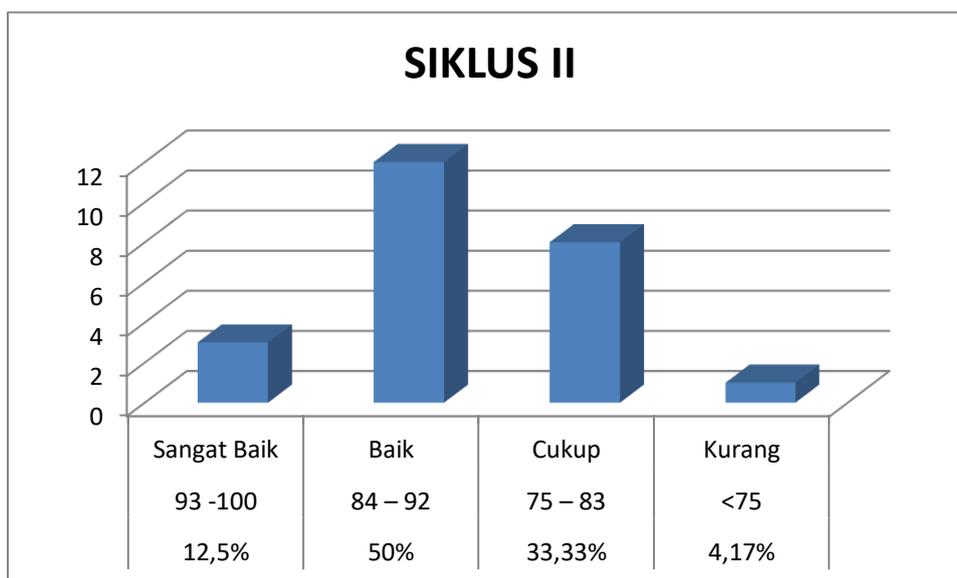
Tabel 4.5 Hasil siklus II kemampuan menggiring bola pada permainan sepak bola pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo

No	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	93 -100	Sangat Baik	3	12,5%
2	84 – 92	Baik	12	50%
3	75 – 83	Cukup	8	33,33%
4	<75	Kurang	1	4,17%
		Jumlah	24	100%

Sumber : Data Hasil belajar siklus II

Berdasarkan tabel 4.5 tampak dari 24 subjek penelitian, terdapat 3 murid dalam kategori sangat baik, 12 murid dalam kategori baik, 8 murid dalam kategori cukup, 1 murid dalam kategori kurang. Kemampuan menggiring bola dengan model pembelajaran *inkuiri* pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo

pada siklus II dapat dilihat pada diagram batang skor nilai persentase pada siklus II berikut ini:



Gambar 4.3 Diagram batang skor nilai persentase pada siklus II

Berdasarkan diagram batang skor nilai persentase pada siklus II diatas, tampak bahwa dari 24 subjek penelitian, terdapat 12,5% murid dalam kategori sangat baik, disusul kategori baik sebanyak 50% murid, kategori cukup sebanyak 33,33% murid, kategori kurang sebanyak 4,17% murid.

Berdasarkan hasil belajar pada siklus kedua, maka persentase ketuntasan belajar murid dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.6 Deskripsi ketuntasan belajar kelas VI SD Negeri 29 Bajo

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
0 – 74	Tidak Tuntas	1	4%
75 – 100	Tuntas	23	96%
Jumlah		33	100%

Sumber : Analisis Data Hasil Belajar Murid Siklus II

Berdasarkan tabel dan diagram batang diatas, tampak bahwa dari 24 subjek penelitian terdapat 23 murid dengan persentase 96% sudah dalam kategori tuntas dan 1 murid dengan persentase 4% dalam kategori tidak tuntas pada siklus II.

4.1.5.1 Refleksi

Refleksi pada siklus II, sudah mencapai indikator keberhasilan secara klasikal yang telah dirumuskan sebelumnya. Sebagai bentuk refleksi yang menjadi pertimbangan dalam melakukan revisi tindakan pada siklus II yaitu :

1. Perhatian murid dalam pembelajaran dimana murid sudah antusias dan tidak mengalami kesulitan lagi dalam menggiring bola.
2. Dalam proses pembelajaran, murid bersungguh-sungguh dan memperhatikan penjelasan guru.
3. Murid tidak ragu-ragu lagi dalam melakukan gerakan dalam proses pembelajaran sehingga gerakan yang dilakukan semaksimal mungkin.

4.1.6 Perbandingan siklus I dan siklus II

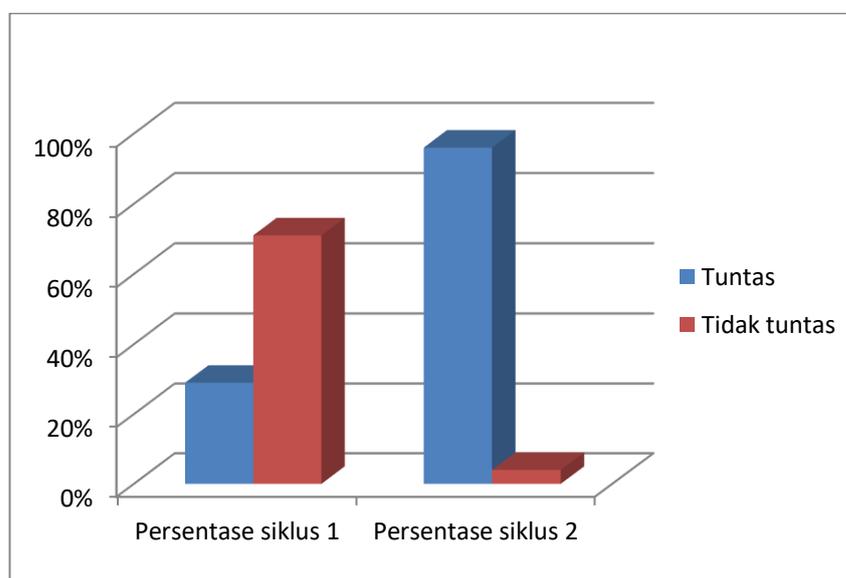
Peningkatan pada siklus I mencapai rata-rata sedangkan pada siklus II meningkat menjadi. Untuk lebih jelasnya mengenai hasil kemampuan menggiring bola dengan pembelajaran *inkuiri* meningkatkan kemampuan menggiring bola pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.7 Deskripsi ketuntasan belajar murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo siklus I dan II

No	Nilai	Siklus I			Siklus II	
		Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	Frekuensi	Persentase (%)
1	< 75,00	Tidak Tuntas	7	29	1	4
2	>75,00	Tuntas	17	71	23	96
Jumlah			24	100	24	100

Sumber : Analisis Data Hasil Belajar Murid Siklus I dan II

Untuk lebih jelasnya perbandingan distribusi frekuensi dan kategori ketuntasan kemampuan menggiring bola dengan model pembelajaran *inkuiri* meningkatkan kemampuan menggiring bola pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo pada siklus I dan II dapat dilihat pada diagram berikut:



Gambar 4.4 Diagram batang siklus I & II

Dari gambardiatas tampak bahwa dari 24 murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo yang menjadi subjek penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Persentase ketuntasan belajar murid setelah diterapkan model pembelajaran *inkuiri* untuk kategori tuntas sebesar 71% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 96% pada siklus II untuk kemampuan menggiring bola.
2. Persentase ketuntasan belajar murid setelah diterapkan model pembelajaran *inkuiri*, untuk kategori tidak tuntas 29% pada siklus I, kemudian untuk kategori tidak tuntas 4% pada siklus II. Penelitian ini menunjukkan peningkatan ketuntasan kelas secara klasikal pada siklus II sebanyak 96% dan mencapai ketuntasan secara individu dengan nilai peserta didik berada pada kategori sangat baik, sehingga tidak perlu lagi dilanjutkan ke siklus berikutnya.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada dasarnya bahwa pelaksanaan kemampuan menggiring bola dengan model pembelajaran *inkuiri* memberikan efek pada kemampuan menggiring bola pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo yang seimbang dan merata, yaitu terjadi peningkatan pada siklus I ke siklus II. Hasil data awal murid kelas VISD Negeri 29 Bajo, bahwa semuanya 7 murid termasuk dalam kategori tuntas dengan presentase 29% dan 17 murid dengan presentase 71% termasuk dalam kategori tidak tuntas pada saat sebelum penelitian. Pada siklus I, jumlah murid yang termasuk dalam kategori tuntas adalah 17 murid dengan presentase 71% dan 7 murid dalam kategori tidak tuntas dengan presentase 29%. Pada siklus II, murid yang termasuk dalam kategori tuntas sebanyak 23 murid dengan presentase 96% dan 1 murid yang masuk dalam kategori tidak tuntas dengan presentase 4%.

Hasil dari peningkatan siklus I kemampuan menggiring bola dengan model pembelajaran *inkuiri* pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo belum sesuai yang diharapkan, hal ini disebabkan bahwa belum tercapainya indikator keberhasilan baik secara individu maupun secara klasikal yang telah ditetapkan dan banyaknya temuan-temuan/masalah yang peneliti dapatkan. Pada pertemuan kedua didalam proses pembelajaran sudah mulai berkurang dibandingkan dengan pertemuan pertama. Meskipun ada beberapa murid yang belum bersungguh- sungguh dalam proses pembelajaran, sedangkan murid yang lainnya sudah bersungguh-sungguh. Selain itu, murid terlihat tenang pada saat guru memberikan materi dan motivasi. Hasil dari peningkatan siklus II kemampuan menggiring bola dengan model pembelajaran *inkuiri* pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo sesuai yang diharapkan, hal ini dapat dilihat dari pencapaian indikator keberhasilan baik secara individu maupun secara klasikal yang telah ditetapkan. Perubahan dari segi sikap dan tingkah laku murid merupakan salah satu target yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.

Hasil kemampuan menggiring bola pada siklus II, peningkatan hasil kemampuan menggiring bola dengan model pembelajaran *inkuiri* pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo. Bila ditinjau dari persentase ketuntasan belajar murid pada siklus II , mencapai 96% dari jumlah frekuensi 23 murid. Murid sudah mencapai ketuntasan belajar dan tidak perlu dilanjutkan ketahap selanjutnya, sedangkan 1 murid yang tidak tuntas di siklus II akan diberikan arahan–arahan dan motivasi serta perhatian yang lebih kepada murid tersebut terkait pembelajaran model pembelajaran *inkuiri* agar kemampuan menggiring

bola dapat dilakukan dengan baik sehingga ketuntasan belajar dapat terpenuhi. Berdasarkan hasil penelitian, dengan menerapkan model pembelajaran *inkuiri* dapat meningkatkan kemampuan menggiring bola pada permainan sepak bola murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *inkuiri* dapat meningkatkan kemampuan menggiring bola pada permainan sepak bola dengan model pembelajaran *inkuiri* pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo. Hasil analisis data yang menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan menggiring bola pada permainan sepak bola dengan model pembelajaran *inkuiri* pada murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo, dimana pada siklus I persentase kelulusan murid kelas VI SD Negeri 29 Bajo sebesar 71% dan meningkat pada siklus II dengan persentase kelulusan sebesar 96%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Agar guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan lebih meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama melalui penerapan model pembelajaran *inkuiri* pada materi pelajaran sepak bola yakni kemampuan menggiring bola.
2. Agar pihak sekolah lebih memperhatikan kualitas sarana dan prasarana pendidikan jasmani, terutama sarana dan prasarana kemampuan menggiring bola.

3. Agar para guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah memperhatikan dan mengembangkan teknik penerapan model pembelajaran *inkuiri* yang lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid.(2013).*Strategi Pembelajaran*.PT.Remaja:Rosdarya
- ~~-(2015).~~*Pendekatan Ilmiah dan Implementasi Kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya:Bandung.
- Agung Setyo Nugroho.(2017).Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Masmedia:SIdoarjo. ISBN:978-602-232-561-1
- Aji Arifin dan Agung Budi Raharjo.(2016).Buku Guru Penjasorkes untuk Sekolah Dasar/MI kelas IV. Mediatama:Surakarta. ISBN:978-602-399-738-1
- Ari Hardianto.(2016).*Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri dalam Upaya Mengembangkan Pemahaman Bermain Sepakbola Di SMPN 45 Bandung*.Universitas Pendidikan Indonesia:Bandung
- Arikunoto.S.(2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.Rineka Karya:Jakarta.
- Arjulynda Nurma Hafiza.(2017).*Penerapan Metode Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Kelas X jasa Boga B SMK Muhammadiyah 1 Moyudan*.UNiversitas Negeri Yogyakarta:Yogyakarta.
- Baharuddin.(2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media:Yogyakarta.
- Dimiyati. (2013).*Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta:Jakarta.
- Fitrah. (2017). Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman Belajar dan Pembelajaran.Volume 03 No.2 Desember 2017, Nomor ISSN:2460-2345, P-ISSN:2442-6907.
- Hamruni.(2012).*Strategi Pembelajaran*.Insan Madani 2012:Yogyakarta.
- (2013). *Strategi Pembelajaran*. Ihsan Madani:Yogyakarta.
- Juari.(2010). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Cv Bina:Jakarta
- Komaruddin.(2011:21).*Dasar Gerak Sepak Bola*.Yogyakarta:FIK UNY
- Kemendiknas.(2010).*Panduan Pelaksanaan Program Kelas Olahraga*.Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama Dirjen Mendikdasmen:Jakarta.

- Khoirul, Anam. (2015). *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan Aplikasi*. Pustaka Belajar: Yogyakarta.
- Maksudin. (2013:3). *Pendidikan Karakter Non-Dikomotorik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Mariniyesi. (2016). e-Jurnal Startegi Pembelajaran *Inkuiri (SPI)* Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Volume 01, Tahun 2016. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*.
- Masnur Muslic. (2010). *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Bumi Aksara: Jakarta
- Rahayu (2013). *Pengembangan Permainan Tradisional Lompat Tali Untuk Meningkatkan Kinestetik Intelegency Pada Anak Usia 11-12 Tahun*. Edisi Revisi.: Jakarta.
- Resky Arisandi. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Sepak Bola Siswa Kelas X Tkj 1 Smk Negeri 2 Makassar*. Fakultas Pendidikan Jasmani dan Olahraga. UNM Makassar.
- Rita. (2017). *Pengantar Psikologi Jilid I*. Interaksa: Tangerang.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfa Beta: Bandung
- . (2010). *Metode Metode Penelitian Pendidikan*. Alfa Beta: Bandung
- Suhartono. (2012). *Kemampuan dasar Dribling dan Short Passel Sepak Bola Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Wates Kecamatan Dukun Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2011/2012*, Skripsi. FIK UNY: Yogyakarta.
- Sunhaji. (2014). Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. Vol. 11. No. 2. November 2014. *Jurnal Kependidikan*.
- Suwarno. KR. (2010). *Sepakbola (Gerakan Dasar dan Teknik Dasar)*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Yogyakarta: Yogyakarta.
- Syamsu Yusuf. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.

Tria Muhamad Aris.(2018). Jurnal Upaya Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepak Bola Melalui Pembelajaran Variasi Berantai Siswa Putri Kelas X SMK Shalahuddin Malang Tahun Ajaran 2017/2018.Volume 17 (1), Januari-Juni 2018:15-29.Nomor ISSN:1693-1475, e-ISSN: 2549-9777.Jurnal Ilmu Keolahragaan.

Trianto.(2010), *Model pembelajaran Terpadu*.Bumi Aksara:Jakarta.