BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran di sekolah yang merupakan media pendorong perkembangan keterangan motorik, kemampauan fisik, pengetahuan, sikap sportifitas, pembiasaan pola hidup sehat dan pembentukan karakter (mental, emosional, spiritual dan sosial) dalam rangka mencapai tujuan sistem pendidikan Nasional.

Pendidikan jasmani merupakan usaha dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar sehingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan menurut purwandi (2011:17)

Menurut Ade mardiana (2011:14) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani didefinisikan sebagai fase dari seluruh proses pendidikan yang berhubungan dengan aktivitas dengan respon otot yang giat dan berkaitan dengan perubahan yang dihasilkan individu dan respon tersebut.

Kurikulum 2013 (k-13) adalah kurikulum yang berlaku dalam sistem pendidikan Indonesia. Kurikulum : 2016 (yang sering disebut sebagai kurikulum tingkat satuan pendidikan) yang berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Kurikulum 2013 masuk pada masa percobaan pada tahun 2013 dengan menjadikan beberapa sekolah menjadi sekolah rutinitas.

Kurikulum 2013 memiliki empat aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, aspek perilaku. didalam kurikulim 2013, terutama didalam meteri pembelajaran terdapat materi yang dirampingkan dan meteri yang ditambahkan materi yang dirampingkan terlihat ada di materi bahasa Indonesia, ilmu pengetahuan sosial, pendidikan kewarganegaraan, dan sebagainya. Sedangkan materi yang ditambahkan adalah materi matematika.

Pada permainan sepak bola telah tertuang dalam pembelajaran kurikulum 2013 di antaranya silabus, program tahunan (Prota), program semester (Promes), dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). telah diuraikan secara rinci tentang aturan permainan sepak bola dimainkan oleh dua tim dan setiap tim terdiri dari 11

pemain untuk dapat memainkannya, setiap pemain harus menguasai kombinasi gerak dasar *passing, conrrolling, dribbling, shooting,* dan *heading*.

Permainan sepak bola merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak untuk dilakukan setiap orang diperlukan pengetahuan tentang teknik-teknik dasar dan teknik-teknik lanjutan untuk dapat bermain sepak bola secara efektif yang mendasar harus dikuasai oleh murid. Akan memilih kemampuan bermain sepak bola.

Shooting menggunakan kaki bagian dalam salah satu teknik yang harus diajarkan bagi murid atau pemain pemula. *Shooting* menggunakan kaki bagian dalam dilakukan dengan cara pastikan tubuh agak sedikit dicondongkan ke belakang untuk keseimbangan, tekuk sedikit kedua tangan di samping badan, fokuslah ke arah bola dan pada sasaran tembakanmu, bidik bola tepat di bagian tengahnya dengan bagian dalam dari kaki. Agar murid mampu melakukan shooting dengan baik dan benar harus di lakukan pembelajaran yang sistematis dan ter-program. Seorang guru harus mampu memilih metode latihan yang mudah dipahami oleh murid.

Selama ini guru penjas dalam melaksanakan proses pembelajaran bersifat konvensional yang cenderung menoton, tidak menarik dan membosankan sehingga peserta didik tidak mempunyai semangat dan motivasi dalam mengikuti pelajaran penjas. Dampak dari semua ini secara tidak disadari akan mempengaruhi tingkat kesegaran jasmani dan penguasaan keterampilan gerak peserta didik yang semestinya dapat berkembang sesuai perkembangan gerak seusianya. Dengan demikian potensi peserta didik akan berkembang secara optimal pada dasarnya, dan pada akhirnya kurang optimal pula dalam mendukung dan memberi kontribusi pada bibit-bibit atlet yang dapat dikembangkan pada pembinaan olahraga prestasi kedepan.

Sepak bola merupakan salah satu olahraga yang paling digemari oleh murid UPT SMP Negeri 2 Malangke Barat. sepak bola juga merupakan cabang olahraga yang terdapat di kurikulum akan tetapi pembelajaran masih didominasi oleh guru serta menggunakan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional yang mengakibatkan *mired pasif* dalam pembelajaran. Pembelajaran

berlangsung tidak interaktif, baik sesama murid maupun antar sesama guru. hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan guru tentang model-model pembelajaran yang merangsang kreatifitas murid dan membuat lingkungan belajar menyenangkan. Selain hal tersebut saran dan prasarana dalam olahraga dan permainan sepak bola masih minim.

Rendahnya aktivitas yang berdampak pada hasil belajar murid tidak lepas dari peranan guru dalam memilih model pembelajaran untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran dan pengajaran penjas yang di dalamnya mengandung nilai-nilai yang sama harus didukung oleh guru yang berkualitas yang profesional. Artinya guru penjas harus mampu memberikan dan membuat suasana pembelajaran menjadi semakin menarik dan murid senang untuk mengikutinya dan menanamkan nilai kerja sama. Karena itu guru penjas harus menguasai model-model pembelajaran yang cocok untuk menarik perhatian murid terhadap pembelajaran.

Pengambilan model pembelajaran penjas merupakan salah satu upaya membantu penyelasaian permasalahan terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran penjas di sekolah. Pembelajaran *shooting* yang dilakukan selama ini belum dapat mempengaruhi motivasi murid. Murid akan berhasil dalam pembelajaran *shooting* jika termotivasi untuk mempelajari gerakan-gerakan *shooting*. Untuk mempengaruhi motivasi murid maka perlu adanya metode yang tepat, sehingga murid tidak mengalami kejenuhan namun selama ini belum pernah diterapakan metode yang bervariatif oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada murid kelas VIII UPT SMP Negeri 2 Malangke Barat yang berjumlah 20 murid dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam mengamati aktivitas dan kemampuan *shooting* menggunakan kaki bagian dalam murid diperoleh masing-masing ketegori sangat kurang dari 20 subjek/objek penelitian di temukan ada 5 murid yang sudah dalam kategori dalam presentase 25% dan 15 murid dengan presentase 75% dalam kategori tidak tuntas. Masalah ini harus segera ditindak lanjuti.

Adapun masalah mendasar menyebapkan aktivitas belajar murid rendah dipengaruhi banyaknya faktor dimana faktor tersebut dapat berasal dari guru atau murid sendiri penguasaan keterampilan pedagogi yang kurang, keterampilan mengajar yang kurang hanya menggunakan satu model pembelajaran. Dari faktor ini murid sisebabkan tidak adanya motivasi dan minat murid untuk terus belajar, bola tidak terkontrol pada saat melakukan *shooting* arah bola terkadang tidak ter-arah, kaki bagian dalam tidak tepat mengenai bola, kurangnya fokus pada saat melakukan *shooting*menggunakan kaki bagian dalam. Serta murid hanya mengamggap bahwa permainan sepak bola tidak menggunakan teknik dan hanya membutuhkan permainan bola pada umumnya. Hal inilah yang menyebapkan hasil belajar *shooting*menggunakan kaki bagian dalam terhadap murid tergolong rendah yang seharusnya berada di atas standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) sekolah.

Model pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan model ceramah, karena sejak dulu model ini telah di pergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik di dalam proses belajar dan pembelajaran. Sejarah model konvensional yang di tandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan guru lebih banyak mengajar tentang konsep-konsep buku kompentensi, tujuannya adalah murid mengetahui sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu, dan pada saat proses pembelajaran murid lebih banyak mendengarkan.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti berusaha mencari solusi bagaimana agar tujuan pembelajaran teknik menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola tercapai dengan baik. Perlu ada usaha untuk memperbaiki dan memecahkan masalah itu. Salah satu upaya yaitu menerapkan model pembelajaran inkuiri. Adapun dampak positif pada model pembelajaran inkuiri, sehingga model ini diterapakan dalam pembelajaran, pada proses pembelajaran teknik *shooting* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola adalah daya ingat murid lebih meningkat siswa mampu melakukan langkah-langkah yang berkesan dan ditemukan sendiri

Dalam model ini, siswa bisa berfikir lebih kritis, menambah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, mengembangkan kreatifitas dan mampu memecahakan masalahnya sendiri.

Pembelajaran sepak bola harus dilaksanakan dengan langkah-langkah yang benar dan tentunya diperlukan program metode yang baik pula, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Namun, untuk meraih itu semua banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran sehingga harapan yang diinginkan tidak mudah untuk diwujudkan. Salah satu pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran sepak bola adalah menggunakan model inkuiri. model inkuiri ini diharapkan efektif untuk memberikan pengaruh hasil belajar *shooting* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola pada murid yang sedang dalam taraf belajar teknik dasar sepak bola.

pembelajaran inkuiri merupakan medel pembelajaran yang menekankan kepada proses mencari dan menemukan, materi pelajaran tidak diberikan secara langsung. Peran peserta didik dalam strategi ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran. Sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator dan pembimbing beserta peserta didik untuk belajar. Pembelajaran inkuiri merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir secara kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan (Afrita Heksa 2020). Model pembelajaran inkuiri merupakan salah satu model pembelajaran dimana guru mendorong para murid untuk berfikir lebih kritis, dan mampu menyelasaikan masalahnya sendiri, meningkatkan rasa percaya diri, dan rasa ingin tahunya lebih meningkat.

Pembelajaran inkuiri belum pernah diterapkan di SMP Negeri 2 Malangke Barat, sehingga pembelajaran inkuiri ini sebagai alternatif peneliti untuk Mengembangkan proses pembelajaran inkuiri, di SMP Negeri 2 Malangke Barat.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dan masalah umum yang dihadapi dalam hasil belajar *shooting*menggunakan kaki bagiandalam pada permainan sepak bola, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas (PTK). Dengan PTK segala sesuatu permasalahan permasalahan yang yang terjadi dalam proses belajar mengajar dapat teratasi, membantu membawah perubahan dan

meningkatkan proses pembelajaran serta dapat membantu guru dalam memecahkan masalah pembelajaran untuk selanjutnya dicari solusinya yang tepat dari berbagai penelitian yang dilakukan para ahli telah mengembangkan berbagai model yang dapat digunakan dalam mengajar sesuai dengan permasalahan proses pembelajaran yang dihadapi salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran inkuiri.

Sepak bola merupakan salah satu jenis olahraga yang di minati oleh murid khususnya murid UPT SMP Negeri 2 Malangke Barat. Dalam permainan ini, hasil belajar bermain sepak bola sangat berpengaruh terhadap kualitas permainan seseorang di karenakan hal tersebut salah satu model utama dalam permainan sepak bola.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis berniat untuk melakukan penelitian yang berjudul**"Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Kemampuan *Shooting*Menggunakan Kaki Bagian DalamPada Permainan Sepak Bola Siswa Kelas VIII Di UPT SMP Negeri 2 Malangke Barat"**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah ada pengaruh penerapan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatan kemampuan *shooting*menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola kelas VIII di UPT SMP Negeri 2 Malangke Barat ?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pembelajaran *shooting* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola melalui penerapan model pembelajaran inkuiri pada murid kelas VIII UPT SMP Negeri 2 Malangke Barat.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah diharapkan dapat digunakan sebagai pedoman dalam mempengaruhi kualitas peningkatan kegiatan belajar mengajar khususnya materi sepak bola, sebagai acuan para guru pendidikan jasmani, proses

pembelajaran permainan sepak bola dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri dapat memotivasi murid untuk lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.

1.4.1. Manfaat teoritis

a. hasil penelitian ini dapat memberikan pengaruh hasil belajar *shooting*menggunakan kaki bagian dalammelalui model pembelajaran inkuiri

b. secara khusus penelitian ini memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran berupa penggeseran dari pradigma mengajar menuju ke pradigma yang meningkatkan pada proses untuk mencapai hasil.

1.4.2. Manfaat praktis

a. Bagi murid, memberikan pengaruh meningkatnya hasil belajar shooting murid sehingga dapat mengembangkan potensi diri secara optimal terutama dalam belajar sepak bola.

b. Bagi guru, digunakan sebagai bahan masukan bahwa model pembelajaran inkuiri dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran sepak bola.

c. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam rangka perbaikan kualitas belajar dan hasil belajar.

1.5. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasikan beberapa masalah sebagai berikut:

a. Masih rendahnya hasil pembelajaran sepak bola pada murid kelas VIII UPT SMP Negeri 2 Malangke Barat.

b. Strategi pembelajaran yang digunakan selama ini kurang bervariasi sehingga hasil pembelajarn permainan sepak bola belum optimal.

c. Belum diterapkannya strategi pembelajaran permainan sepak bola menggunakan metode inkuiri di UPT SMP Negeri 2 Malangke Barat.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pembelajaran

Menurut Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang (2017:337) 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. 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. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambah dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik. Oleh karena itu, jika hakikat belajar adalah "perubahan", maka hakikat pembelajaran adalah "pengaturan

2.2. Permainan Sepak Bola

Permainan sepak bola secara umum adalah cabang olahraga yang menggunakan bola yang umumnya terbuat dari kulit dan dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 (sebelas) orang pemain inti dan beberapa pemain cadangan. Sepakbola termasuk jenis olahraga permainan serangan (*invesor games*). Permainan ini mengarah pada pengendalian obyek/bola pada suatu daerah tertentu. Melihat dari pernyataan tersebut pemain harus bereaksi secara terus menerus terhadap keadaan apapun. Seperti saat mengejar bola, mengubah arah, menyergap, dan menghentikan. Semua ini, harus dikombinasikan dengan pemeliharaan kondisi fisik sepanjang pertandingan, untuk mencapai hasil yang optimal. Kondisi fisik merupakan persyaratan yang harus dimiliki oleh seorang atlet didalam meningkatkan dan mengembangkan prestasi olahraga yang optimal,sehingga segenap kondisi fisiknya harus dikembangkan dan ditingkatkan sesuai dengan ciri, karakteristik dan kebutuhan masing-masing cabang olahraga (Rudiyanto dkk, 2012:2).

Permainan sepak bola adalah salah satu cabang olahraga yang sangat populer di dunia sampai saat ini. Sepak bola telah mengalami perubahan dan perkembangan dari bentuk sederhana dan primitif sampai menjadi permainan sepak bola modern yang sangat digemari dan disenangi banyak orang tua muda, anak-anak bahkan wanita. Selain itu melalui permainan sepak bola kita mengharapkan dalam diri anak akan tumbuh dan berkembang semangat persaingan (*competition)*, kerjasama (*cooperation*), interaksi sosial (*social interaction*), dan pendidikan moral *(moral education)* (henri taufidurriza, 2012:17)

Permainan sepakbola merupakan permainan *body contac* langsung dan keras yang menuntut kemampuan setiap individu maupun kerja sama tim untuk bergerak, berpikir, dan memutuskan segala sesuatu secara cepat dan tepat maka dari itu pemain sepakbola selain harus mempunyai daya tahan jantung pernapasanperedaran darah juga harus mempunyai daya tahan otot agar tidak mudah cidera saat latihan maupun pertandingan menurut Nurcahyo, (2010:66).

Hadiqie (2013:40-43) menggolongkan jenis *shooting* menjadi 6 yaitu the *knuckle shot* (tembakan punggung kaki), *swerve shot* (tembakan menyimpang), *full*dan *flying volley*. Dari 6 jenis *shooting, the knucklevolley, half volley, side volley, shot* (tembakan punggung kaki) yang lebih sering digunakan oleh pemain sepakbola.

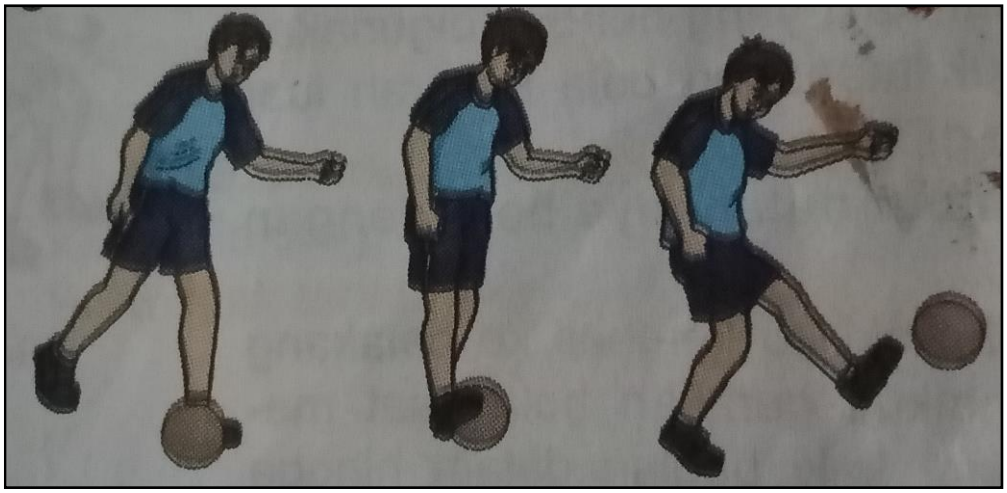
2.3.1. Pengertian Shooting menggunakan kaki bagian dalam

Nadwi syam (2012) *shooting* adalah menendang bola ke gawang pada permainan sepakbola merupakan suatu dasar untuk melakukan tendangan guna memasukkan bola ke gawang. Sehingga pada awal setiap latihan atau akhir perlu adanya bentuk latihan yang khusus untuk dapat meningkatkan tembakan ke gawang dalam permainan sepakbola.

Teknik tendangan dengan menggunakan kaki bagian dalam dapat diuraikan sebagai berikut:

- Mengambil awalan dari sudut yang tipus, membentuk busur, kaki tumpu diletakkan disamping belakang bola.
- Lutut kaki tumpu sedikit di bengkokkan.

- Perkenaan kaki tendang pada bola adalah kura-kura kaki bagian dalam.
- 0 Tangan direntangkan untuk keseimbangan dan ada gerakan lanjutan (follow througth) dari kaki tending



Gambar:2.1.*shooting* menggunakan kaki bagian dalam

Sumber: (sujarwadi 2010:3)

2.3. Pembelajaran Inkuiri

Menurut Afrita Heksa (2020) pembelajaran inkuiri menekankan kepada proses mencari dan menemukan, materi pelajaran tidak diberikan secara langsung. Peran peserta didik dalam strategi ini adalah mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran. Sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator dan pembimbing beserta peserta didik untuk belajar. Pembelajaran inkuiri merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir secara kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Proses berfikir itu biasanya dilakukan melalui tanya jawab antara guru dan peserta didik. Diuraikan sebagai berikut:

1) Performa guru dakam pembelajaran berbasis inkuiri.
   a) Guru menyajikan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik.
   b) Guru menantang peserta didik berfikir dan bertanya.
   c) Guru mendorong debat antar peserta didik.
   d) Guru menyediakan berbagai dan alur penyelidikan.
   e) Guru menjadi pembimbing dan memberi arahan sesedikit mungkin.

f) Guru menunjukkan ketertarikan peserta didik untuk ikut aktif dan mencari informasi dan gagasan baru.
g) Guru menghindari menghindari tampil dan bertindak otoriter.
h) Guru menekankan pada peserta didik tahu dan apa yang diketahui peserta didik
i) Guru menggunakan keterampilan bertanya yang tepat seperti waktu yang ditunggu, variasi, tingkat kesukaran, dan kesabaran
j) Guru menanggapi dengan tepat apa yang peserta katakan atau lakukan yang berkontribusi pada pelajaran
k) Guru memunculkan, mengoreksi, dan memamfaatkan pengetahuan awal peserta didik.

2) performa peserta didik dalam pembelajaran berbasis inkuiri.

a) Peserta didik melakukan penalaran induktif untuk menghasilkan konsep/prinsip/hubungan, berdasarkan pengamatan lansung dan penggunaan data yang diberikan oleh guru
b) Peserta didik menggunakan penalaran induktif untuk menghubungkan variabel bebas yang terikat untuk menetapkan hukum empiris berdasarkan bukti yang dikumpulkan dari eksprimen.
c) Peserta didik menggunakan penalaran deduktif untuk membuat prediksi spesifik berdasarkan prinsip umum dan hukum.
d) Peserta didik membuat keputusan, membuat penjelasan, dan mempertahankan kesimpulan berdasarkan bukti.
e) Peserta didik Mengembangkan dan menguji hipotesis ang berfungsi sebagai penjelasan tentatif untuk fenomena dan panduan untuk pengamatan lebih lanjut atau eksprimen

3) Manfaat pembelajaran inkuiri berbasis inkuiri, selain membangun keterampilan untuk membantu peserta didik mencapai tingkat pemikiran yang tinggi, pembelajaran berbasis inkuiri dapat memberikan manfaat lain kepada peserta didik dan guru

a) Memperkuat konten kurikulum pembelajaran ini dapat memperkuat penguasaan konten yang relevan dan meningkatkan pemahaman konsep-konsep inti.
b) Menghangatkan untuk belajar menjalankan kegiatan inkuiri mendorong rasa ingin tahu dan memparsiapkan otak untuk belajar, sehingga memungkan peserta didik untuk menjadi mahir dalam memahami dan mengingat keterampilan
c) Mempromosikan pemahaman konten yang lebih mendalam dengan mempelajari konsep melalui inkuiri, ide, atau formula sederhana. Banyak dari peserta didik akan mengerti, bagaimana ide itu dikembangkan, mencapai aturan atau rumus yang difungsikan.

2.2.1. Langkah-Langkah dalam Model Pembelajaran Inkuiri, menurut Nove Hasanah (2016:1)

a. Orientasi terhadap Masalah

Beragam cara dan variasi dapat dilakukan guru agar dapat mengorientasikan siswa kepada suatu permasalahan. Seringkali siswa tidak menyadari pada suatu keadaan atau fenomena sesungguhnya terdapat suatu permasalahan, atau sesuatu yang dapat dijadikan pertanyaan untuk dipelajari secara lebih mendalam. Untuk mengorientasikan siswa terhadap masalah ini, guru harus memiliki kreativitas sehingga stimulus atau rangsangan yang diberikan benar-benar menarik bagi siswa. Rasa ingin tahu akan suatu hal akan membimbing siswa terhadap suatu permasalahan untuk dipelajari bersama-sama di kelas atau kelompoknya.

b. Merumuskan Masalah

Ketika rangsangan atau stimulus yang diberikan oleh guru bekerja dengan baik, maka dalam pemikiran siswa akan muncul pertanyaan-pertanyaan dan permasalahan-permasalahan yang akan menjadi basis dan tujuan pembelajaran tersebut. Jika pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh siswa belum memenuhi harapan guru, maka gurupun dapat memberikan pertanyaan-pertanyaan yang akan mengarahkan siswa pada "pertanyaan besar dan penting" yang seharusnya menjadi tujuan pembelajaran itu.

Memang tidaklah mudah bagi siswa untuk merumuskan permasalahan secara baik jika mereka belum terbiasa dan terlatih. Tetapi, memang seharusnyalah guru berusaha membuat mereka untuk memiliki kemampuan ini. Kemampuan merumuskan masalah dalam pembelajaran inkuiri sangat penting sebagai titik awal pembelajaran siswa. Pertanyaan dan permasalahan yang baik akan membuat siswa benar-benar belajar, sehingga mereka akan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang apa yang sedang dipelajari.

c. Mengajukan Hipotesis

Selanjutnya, setelah siswa merumuskan masalah yang ingin dipelajari, mereka kemudian diajak untuk bersama-sama merumuskan hipotesis. Perumusan hipotesis didasarkan pada informasi-informasi yang selama ini telah mereka miliki. Hipotesis ini nantinya harus diuji kebenarannya. Untuk melanjutkan sampai tahap ini, tentunya terlebih dahulu siswa harus mengumpulkan data atau informasi-informasi yang dibutuhkan dan relevan.

d. Mengumpulkan Informasi (Data)

Langkah ke-4 ini juga merupakan tahapan yang sangat penting. Pada tahap keempat model pembelajaran inkuiri ini, siswa bersama kelompoknya harus mengumpulkan sebanyak dan selengkap mungkin data dan informasi yang dibutuhkan. Siswa dan kelompoknya juga harus memilah-milah informasi dan data mana yang relevan dengan tujuan atau pemecahan masalah mereka. Informasi dan data dikumpulkan dengan beragam metode dan sumber data yang mungkin. Guru bukanlah sumber informasi utama, tetapi lebih berperan sebagai fasilitator sehingga semua kebutuhan siswa dan kelompoknya untuk mengumpulkan data dan informasi yang lengkap dapat berjalan dengan baik. Siswa akan lebih banyak membaca secara mandiri, mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan dari internet, melakukan eksperimen-eksperimen kecil dan sebagainya.

e. Menguji Hipotesis

Setelah berkutat dengan beragam sumber belajar (sumber informasi) yang tersedia dan sumber data yang ada, siswa kemudian akan diajak untuk memproses data dan informasi yang diperoleh. Mereka dapat belajar mengorganisasikan data ke dalam tabel-tabel, daftar-daftar, atau ringkasan yang akan mempermudah mereka dalam menguji kebenaran hipotesis yang telah mereka susun dilangkah sebelumnya. Di sini mungkin saja terjadi semacam perbedaan antara informasi yang baru mereka peroleh dengan informasi yang telah mereka miliki sebelumnya. Proses berpikir kreatif, kritis, dan analitis akan dibutuhkan di tahap ini, sehingga mereka dapat menguji hipotesis.

f. Menyimpulkan

membuat kesimpulan mereka masing-masing tentang hasil pengujian hipotesis yang telah dilakukan. Bisa saja dari pembelajaran yang baru mereka lakukan mereka ternyata mendapati bahwa informasi lama yang telah mereka sebenarnya informasi yang keliru, atau dapat pula sebaliknya, di mana informasi baru yang mereka peroleh Pada akhir langkah model pembelajaran inkuiri, siswa kemudian akan dapat semakin memperkuat informasi yang telah mereka miliki itu. Atau dengan kata lain, mereka dapat lebih dalam memahami hal tersebut dibanding sebelumnya.

Gambar2.2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Inkuiri

Sumber: Hasanah (2016:1)

2.4. Penelitian Terdahulu

2.4.1.Reski Arisandy (2019) Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Sepak Bola Siswa Kelas X Tkj 1 SMK Negeri 2 Makassar.

Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Sepak Bola Siswa Kelas X TKJ 1 SMK Negeri 2 Makassar. (Dibimbing oleh Pembimbing Bapak Andi Ihsan dan Bapak Sudirman). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar permainan sepak bola melalui model pembelajaran inkuiri siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 2 Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 2 Makassar sebanyak 35 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar PJOK dan observasi. Berdasarkan hasil rekapitulasi antar siklus setelah melalui pelaksanaan model pembelajaran Inkuiri menunjukkan bahwa hasil belajar permainan sepak bola siswa kelas X TKJ 1 SMK Negeri 2 Makassar mengalami peningkatan, hal tersebut ditunjukkan dari hasil siklus I, dimana yaitu dari 35 siswa sebanyak 6 siswa
(17,1%) dalam skala (Baik Sekali), dan 1 siswa (2,9%) dalam skala (Kurang). Dan pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar siswa yaitu dengan keberhasilan 10 siswa (28,6%) dalam skala (Baik Sekali). Secara klasikal siklus I dikatakan tidak berhasil karena hanya 74,29% siswa yang dalam kategori tuntas dan belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pada siklus II terjadi peningkatan ketuntasan yang secara klasikal dikatakan berhasil karena 91,43% siswa yang dalam kategori tuntas dan sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80%. Dengan demikian disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran Inkuiri yang diterapkan pada pembelajaran permainan sepak bola dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilihat pada perolehan ketuntasan hasil belajar secara klasikal maupun individu yang mengalami peningkatan yang baik. Dengan menggunakan perangkat pembelajaran inkuiri, siswa jadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, pada umumnya siswa memberikan respon yang positif terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan.

2.4.2. syahrir (2018) Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Pada Mata Pelajaran Penjaskes Untuk Meningkatkan Teknik Bermain Bola

Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematik bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Permasalah yang ingin dikaji dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah peningkatan teknik bermain bola tangan bagi siswa dengan model pembelajaran inkuiri? Sedangkan untuk Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah peningkatan prestasi belajar pendidikan jasmani pada siswa dalam pemanfaatan Model Pembelajaran Inkuiri. Penelitian ini adalah penelitian tindakan (action research) sebanyak dua putaran. Setiap putaran terdiri dari dua tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan. Subyek dalam penelitian ini adalah Siswa Kelas XI TKJ SMKN 1 Dompu. berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terjadi peningkatan dalam teknik bermain bola tangan ditunjukan oleh siklus I sampai dengan siklus II, siklus I (49%), siklus II (87%). Simpulan dari penelitian ini adalah Model Pembelajaran Inkuiri dapat meningkatkan teknik bermain bola tangan pada siswa Kelas XI TKJ SMKN 1 Dompu, serta model pembejalaran ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternative dalam pendidikan jasmani.

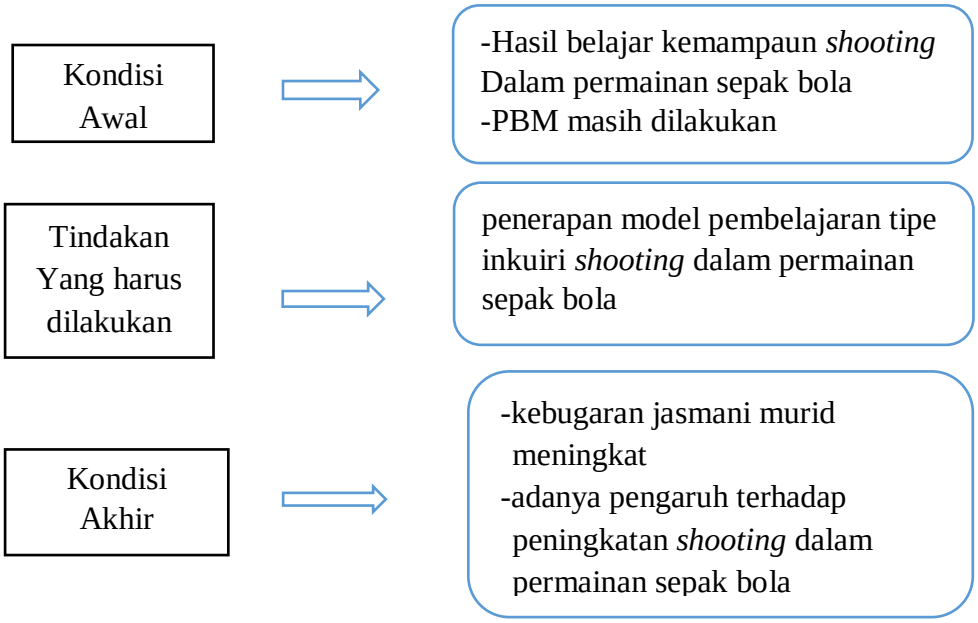
2.5. Kerangka Berfikir

pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sisiwa diarahkan untuk menyelasaikan masalah sesuai dengan konsep yang dipelajari. Permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran pendidikan jasmani khusunya pada metode atau cara menyampaikan materi pelajaran. Sering kali materi yang diajarkan oleh guru kurang tertanan kuat dalam benak siswa.

Khusunya dalam pembelajaran gerak dasar *shooting* dalam permainan sepak bola. Siswa kurang menganalisis gerakan yang telah diajarkan oleh guru, sebab itu guru hanya menyampaikan materi secara verbal sdapun memberikan demonstrasi atau contoh kurang dapat ditangkap oleh siswi secara optimal.

Guru bukanlah satu-satunya tempat belajar begi siswa, siswa diberi kesempatan seluas-luasnya untuk Mengembangkan kemempuan berfikir dalam menyelasaikan masalah yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Penggunaan model nyata dapat diamati dan dirasakan langsung oleh murid memungkinkan murid untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran metode nyata yang dimaksud adalah pembelajaran inkuiri, penggunaan model pembelajaran memungkinkan murid lebih aktif dalam proses pembelajaran.



Gambar 2.1 Desain Kerangka Konseptual

2.6. Hipotesisi Tindakan

Melalui Tindakan pemikiran yang telah disusun sebelumnya maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan terhadap penelitian ini adalah sebagai berikut:

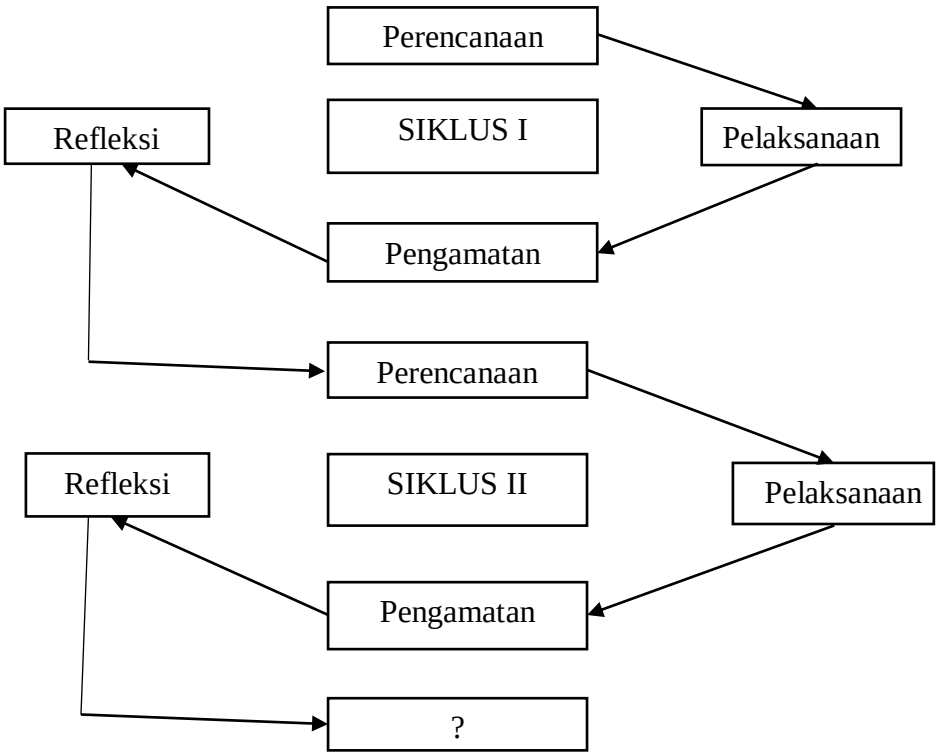
"penerapan model pembelajaran inkuiri meningkatkan kemampuan *shooting* dalam permainan sepak bola melalui metode pembelajaran inkuiri pada siswa kelas VIII UPT SMP Negeri 2 Malangke Barat.

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Desain penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. menurut Winarni, (2011:59) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran yang diselenggarakan secara profesional. Dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam empat tahap secara bersiklus, yang terdiri atas perencanaan, tindakan observasi dan refleksi.

Secara garis besar model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terbagi atas empat yang lazim dilalui yaitu: (a) perencanaan (b) pelaksanaan (c) pengamatan dan (d) refleksi. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap sebagai berikit:



Gambar 3.1 Siklus PTK

sumber: Arikunto (2010:16)

1. siklus pertama

Siklus pertama akan dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2021

a). Perencanaan

Peneliti menyiapkan Rencana atau random pelaksanaan siklus pertama dan menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran. Untuk kelengkapan RPP peneliti menyiapkan berbagai alat dan perlengkapan yang di perlukan, lapangan, bola kaki, gawang, serta kertas observasi dan lembar tes.

b). Pelaksanaan

1). Kegiatan Awal

Kegiatan pendahuluan meliputi menyiapkan siswa baris, berdoa, presensi, mengimpormasikan kompotensi dasar, tujuan yang hendak dicapai, indikator keberhasilan, materi pembelajaran metode pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan pemanasan dan peregangan.

2). Kegiatan Inti

Penelian tahap pertama/pra tes (pra siklus) untuk mengetahui kondisi awal subjek siklus I peneliti dalam hal ini adalah sisiwa kelas VIII UPT SMP Negeri 2 Malangke Barat, tentang permainan sepak bola pelaksanaan dan observasi secara individu untuk melakukan gerak dasar permainan sepak bola yaitu, gerakan *shooting*, dan di berikan batas 2 kali melakukan gerakan *shooting*, kemudian latihan dengan menendang bola ke sasaran yang ditentukan dengan cara menyebut nama siswa sesuai absen kelas.

3). Kegiatan Akhir

Siswa dikumpulkan dan dibariskan kemudian diberitahu hasil tes penilaian yang telah dilakukan.

c). Observasi

Kegiatan observasi dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran permainan sepak bola melalui penerapan melakukan *shooting* tepat pada sasaran yang ditentukan. Setiap kemajuan-kemajuan yang terjadi pada siswa maupun suasana kelas dicatat.

d). Refleks

Pada langkah ini, peneliti dan observer berdiskusi untuk menemukan kelemahan yang terjadi pada siklus pertama. Juga menganalisis hasil evaluasi yang mengetahui sejauh mana pengaruh peningkatan yang dapat dicapai oleh murid, setelah kelemahan, kelebihan dan hasil terindetifikasi, kemudian mencari jalan keluar yang akan dilaksanakan disiklus kedua.

2. Siklus (II)

Siklus II akan dilaksanakan pada tanggal 05 Juni 2021

a). Perencanaan

penelitian merevisi pelaksanaan pembelajaran (RPP) beserta skenario tindakannya. Menyesuaikan dengan hasil refleksi pada siklus pertama. Terkait dengan revisi RPP tersebut.

b). Pelaksanaan

a. kegiatan awal

kegiatan awal peneliti menyiapakan saran dan prasarana yang dibutuhkan seperti, lapangan, bola kaki, sempritan gawang, serta lembar observasi dan lembar tes. Menjelaskan materi dan memberikan motivasi serta mengecek kesiapan murid.

b. Kegiatan inti

pembelajaran dilakukan secara berkelompok, tindakan yang dilakukan pada siklus II ini adalah melaksanakan aktivitas pembelajaran *shooting* dalam permainan sepak bola dengan menggunakan model inkuiri yang merupakan lanjutan dari siklus , yang terdiri dari:

(1). Latihan dengan cara melakukan *shooting* dengan bentuk lingkaran kelompok. satu anak berada ditengah dan lainnya membentu sebuah lingkaran, kemudian tugas murid yang berada ditengah menjadi kipper atau penjaga gawang, kemudian smua murid yang berada dalam barisan lingkaran melakukan *shooting* secara bergantian.

(2). Sisiwa diminta melakukan *shooting* pada sasaran yang ditentukan secara bergantian.

(3). Kemudian siswa kembali melakukan *shooting* hanya saja ini ditambahkan variasi dengan menyebut nama secara cepat agas murid siap melakukan *shooting.*

c. Kegiatan akhir

peneliti menjelaskan tentang kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaikai,

serta menyarankan untuk melakukan belajar gerak *shooting* dalam permainan sepak bola dengan benar.

c). Observasi

Selama proses pembelajaran berlangsung, observer melakukan pengamatan secara teliti dan seksama terhadap kegiatan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan format observasi yang telah disiplin.

d). Refleksi

pada langkah ini, guru dan observer berdiskusi untuk menemukan kelemahan dan kelebihan yang terjadi pada siklus kedua. juga menganalisis hasil evaluasi untuk mengetatahui sejauh mana peningkatan yang dapat dicapai oleh murid. Pada siklus kedua dapat mencapai target pembelajaran yang telah ditentukan.

3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SMP Negeri 2 Malangke Barat, Desa Kalitata, Kecematan Malangke Barat, Kabupaten Luwu Utara, Propinsi Sulawesi Selatan.

3.2.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada 20 Mei-10 Juni 2021

3.3. Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Menurut Prof. Dr. Sugiyono (2012:215) populasi adalah sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Dahruji, SE., M.E.I. (2017:19) populasi adalah kumpulan dari semua kemungkinan orang-orang, benda-benda dan ukuran lain

objek yang menjadi perhatian yang mempunyai ciri atau karakteristik yang sama Maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa populasi pada penelitian ini, seluruh siswa SMP Negeri 2 Malangke Barat yang berjumlah 125 orang siswa.

3.3.2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi itu. Misalnya penduduk di wilayah tertentu, jumlah pegawai dan organisasi tertentu, jumlah guru dan murid di sekolah tertentu dan sebagainya menurut (Prof. Dr. Sugiono 2012-215). Menurut Dahruji, SE., M.E.I. (2017:20) sampel merupakan bagian dari populasi yang dijadikan sebagai bahan penelitian dengan harapan sampel yang diambil dari populasi tersebut dapat mewakili (*representative*) terhadap populasinya.

Maka dari itu peneliti menyimpulkan bahwa sampel dari penelitian ini siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Malangke Barat yang berjumlah 20 orang siswa

3.4. Jenis Penelitian dan Sumber Data

3.4.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan yang berbasis kelas *(ClassroomAction Research*) yang bersifat deskkriptif dan bertujuan untuk memberi pengaruh meningkatnya hasil belajar *shooting* dalam permainan sepak bola melalui model pembelajaran metode inkuiri pada murid kelas VIII SMP Negeri 2 Malangke Barat.

Wiriatmatmadja (2010:221) mengemukakan “Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*)”. Bukan objektivitas yang dituju, melainkan subjektivitas sistematis yang mengarah ke pradikma baru untuk mengontruksikan wacana dan analisis alternatif.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) Sebagai suatu bentuk yang bersifat reflektif, partisipatif, dan kolaboratif, yang memiliki tujuan untuk memperbaiki tujuan untuk melakukan perbaikan sistem, metode kerja, isi kompetisi dan situasi.

3.4.2Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah tempat dan peristiwa atau kejadian, serta arsip, dan dokumen.

Tempat dan peristiwa ini meliputi, tempat penyelenggaraan kegiatan penelitian disekolah, yakni UPT SMP Negeri 2 Malangke Barat, tepatnya dikelas VIII sedangkan peristiwa yang diteliti adalah proses pembelajaran penjas pada kompotensi shooting dalam permainan sepak bola.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

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

3.6. Variabel Penelitian dan Definisi Oprasional Variabel

3.6.1. Variabel Penelitian

Menurut Suharsimi dan Arikunto (2010:161)variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Sedangkan, Menurut Prof. Dr. Sugiyono (2012:38) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut.

Dalam penelitian ini terdapat variabel bebas dan terikat.

3.6.1.1. Variabel bebas (Independen)

Variabel bebas (Independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau variabel penyebap (Suharsimi Arikunto, 2010:161). Menurut Prof. Dr. Sugiyono (2012:38) variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus, predictor, antecedent.* Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas merupakan Variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahanya atau timbulnya variabel (dependen).

Dalam penelitian ini terdapat satu variabel bebas (independen).

- Pengaruh metode inkuiri (X)

3.6..1.2. Variabel Terikat (Dependen)

Variabel Terikat (dependen) adalah variabel akibat atau variabel tidak bebas (Suharsimi Arikunto, 2010:162). Menurut Prof. Dr. Sugiyono (2012:39) variabel terikat (Dependen) merupakan sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel ini yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Dalam penelitian ini terdapat satu variabel terikat (Dependen)

- Peningkatan *Shooting* (Y)

3.6.2. Definisi Oprasional Variabel

Menurut Mukhtazar, M.Pd (2020:54) definisi oprasional variabel merupakan informasi ilmiah yang sangat membantu peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang menggunakan variabel yang sama. Karena berdasarkan penelitian itu, peneliti akan mengetahui bagaimana caranya melakukan pengukuran terhadap variabel yang dibangun berdasarkan konsep yang sama. Dengan demikian peneliti dapat menentukan apakah tetap menggunakan prosedur pengukuran yang sama atau diperlukan pengukuran yang baru

Manfaat definisi oprasional untuk mengidentifikasikan kriteria dapat diobservasi sehingga memudahkan observasi atau pengukuran terhadap variabel. Misalnya, Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu sebagai berikut:

- Variabel Bebas (X) adalah: pengaruh metode inkuiri
- Variabel Terikat (Y) adalah: peningkatan *shooting*

3.7. Instrumen penelitian

Instrumen ini merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti Untuk mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih muda dan hasilnya lebih baik, dalam arti cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah menurut Suharsimi Arikunto (2013:203). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*).

Perlengkapan yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- Lapangan sepak bola

- Gawang
- Bola kaki
- Sempritan
- Lembar observasi
- Lembar tes

3.8. Teknik Analisi Data

Data berupa angka dianalisis deskriftif, komparatif yakni membandingkan antara kondisi awal dengan perubahan yang terjadi pada setiap tindakan. Peningkatan yang terjadi akan ditampilkan dalam bentuk tabel sederhana untuk mendukung deskripsi variabel. Data kualitiatif hasil pengamatan akan dianalisis dengan analisis deskripsi kritis dengan cara menampilkan data, menghubungkan dan menganalisis secara sebab akibat menurut Suwardi (2008:70).

Data kualitatif berupa hasil belajar, dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menggunakan ketuntasan belajar dan mean (rata-rata) kelas,. Dengan demikian diperoleh melalui rumus berikut:

a. Tes untuk kerja (psikomotor)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Sumber: Mia Kusmawati (2015:128)

Tabel: 3.1 Kriteria Penelian Psokomotorik Peserta Didik

Aspek yang dinilai	**Kualitas Gerak**			
	1	2	3	4
1. Sikap Awal a. pandangan fokus ke depan arah gawang b. mengarahkan kaki ketarget atau bola c. tangan direntangkan untuk menjaga keseimbangan				
2. pelaksanaan a. menendang menggunakan kaki bagian dalam b. berat badan dipindahkan ke depan c. menendang bola dengn keras untuk				

mencetak gola				
3. Sikap Akhir a. melanjutkan gerak searah dengan bola b. gerakan akhir kaki sejajar dengn dada c. bada berdiri releks dan kembali ke posisi awal				
JUMLAH				
Jumlah Skor maksimal: 12				

NILAI PSIKOMOTORIK/KETERAMPILAN= JUMLAH x 100
SKOR MAKSIMAL

Tabel: 3.2 Kriteria Penelian Kognitif/Pengetahuan Peserta Didik

Pertanyaan yang diajukan	**Kualitas Jawaban**			
	1	2	3	4
1. Bagaimana cara melakukan *shooting* menggunakan kaki bagian dalam dengan gerakan yang tepat dan benar.?				
2. Apa tujuan melakukan *shooting* menggunakan kaki bagian pada dalam permainansepak bolat.?				
3. Bagaimana cara melakukan *shooting* menggunakan kaki bagian dalam.?				
JUMLAH				
Jumlah Skor Maksimal: 12				

NILAI PSIKOMOTORIK/KETERAMPILAN= JUMLAH x 100
SKOR MAKSIMAL

Tabel: 3.3 Kriteria Penelian Afektif/Sikap Peserta Didik

NO	Perilaku Yang Dinilai	Aspek Penilaian Afektif			
		Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang Baik (1)
1	Kerja Sama				
2	Tanggung Jawab				
3	Disiplin				
	JUMLAH				

NILAI AFEKTIF/SIKAP=JUMLAHSKORx100
SKORMAKSIMAL

Tabel: 3.4 Teknik kualifikasi penelitian psikomotorik pedoman konversi Skala-5 Tes siklus *shooting* UPT SMP Negeri 2 Malangke Barat.

Tingkat Penguasaan(%)	Hasil Penilaian	
	Nilai	Kualifikasi
93-100	A	Sangat memuaskan
84-92	B	Memuaskan
75-83	C	Cukup
<74	D	Kurang

Sumber: Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Depertemen Pendidikan Nasional 2009

Membuat tabel klasifikasi tingkat ketuntasan belajar murid

Tabel: 3.5 Kriteria Ketuntasan Minimal Murid Kelas VIII UPT SMP Neferi 2 Malangke Barat

Nilai	Kategori
>75,00	Tuntas
<74,00	Tidak Tuntas

Sumber: Kurikulum UPT SMP Negeri 2 Malangke Barat

3.9. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan suatu tindakan ditandai dengan terjadinya perubahan dan peningkatan hasil belajar, indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini meliputi:

a). perubahan proses pembelajaran yaitu terjadinya pengaruh meningkatnya sikap murid terhadap pembelajaran *shooting* dalam permainan sepak bola

b). adanya pengaruh hasil belajar murid yang ditujukan dengan peningkatan keterampilan *shooting* pada murid kelas VIII UPT SMP Negeri 2 Malangke Barat, dari sebelumnya dilakukan tindakan. Dengan kata lain kriteria keberhasilan pembelajaran *shooting* dalam permainan sepak bola ditujukan dari proses pembelajaran dan hasil yang dicapai dari pembelajaran tersebut

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

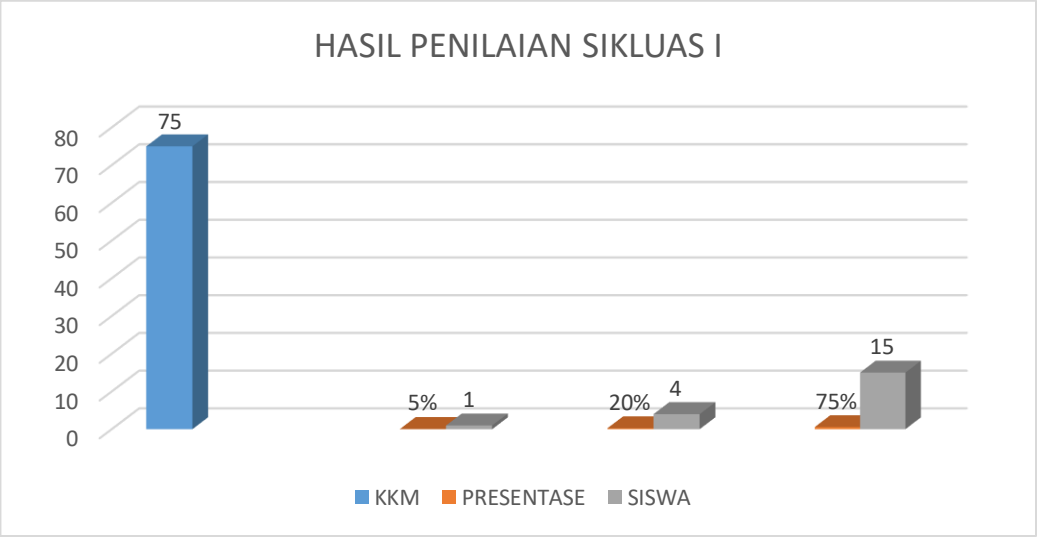
Sebelum melakukan penelitan, peneliti melakukan observasi pada sekolah yang akan diteliti. Tujuan dari observasi tersebut untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang ada pada pembelajaran pendidikan jasmani. Kemudian peneliti mengambil data awal siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Setelah mengetahui permasalahan yang ada pada mata pelajaran pendidikan jasmani, peneliti kemudian mencari solusi untuk meningkatkan *shooting* menggunakan kaki bagian dalam siswa dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri.

Kondisi peningkatan *shooting*mengunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bla kelas VIII SMP Negeri 2 Malangke Barat tahun ajaran 2020/2021 sebelum diberikan tindakan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Deskripsi Prasiklus Kemampaun *shooting* sepak bola

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase %
1	91-100	Sangat Baik	0	0%
2	83-90	Baik	1	5%
3	75-82	Cukup	4	20%
4	<74	Kurang	15	75%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan hasil deskripsi rekapitulasi data awal sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa 1 orang siswa dalam kategori baik, dikategorikan cukup 4 siswa, dalam kategori kurang sebanyak 15 siswa. Berdasarkan ketuntasan maksimal (KKM) yang ditetapkan SMP Negeri 2 Malangke Barat yaitu 75.



Gambar 4.1 Diagram Presentase kemampuan *shooting* prasiklus

Dari grafik di atas terlihat bahwa 1 siswa dalam kategori baik mendapat presentase 5%, yang memperoleh ketegori cukup sebanyak 4 siswa mendapat presentase 20%, dan yang memperoleh kategori kurang sebanyak 15 siswa mendapat presentase 75%.

Penelitian ini telah dilakukan sesuai prosedur PTK (penelitian tindakan kelas) yang terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pelaksanna tindakan belangsung selama dua siklus yang setiap siklus terdiri dari dua pertemuan yang setiap akhir siklus dilakukan pengambilan nilai.

hasil tes *shooting* menggunakan kaki bagian dalam. Subjek peneliti ini yaitu guru dan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Malangke Barat dengan jumlah sampel 20 siswa. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagai guru dan guru pendidikan jasmai kelas VIII bertindak sebagai observer. Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada tanggal 20 Mei 2021 sampai tanggal 10 juni 2021.

1. siklus pertama

Siklus pertama akan dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2021

a). Perencanaan

Peneliti menyiapkan Rencana atau random pelaksanaan siklus pertama dan menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran. Untuk kelengkapan RPP peneliti

menyiapkan berbagai alat dan perlengkapan yang di perlukan, lapangan, bola kaki, gawang, serta kertas observasi dan lembar tes.

b). Pelaksanaan

1). Kegiatan Awal (20 Menit)

Kegiatan pendahuluan meliputi menyiapkan siswa baris, berdoa, presensi, mengimpormasikan kompotensi dasar, tujuan yang hendak dicapai, indikator keberhasilan, materi pembelajaran metode pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan pemanasan peregangan, memberikan motivasi kepada siswa.

2). Kegiatan Inti (80 menit)

Penelian tahap pertama/pra tes (pra siklus) untuk mengetahui kondisi awal subjek siklus I peneliti dalam hal ini adalah sisiwa kelas VIII UPT SMP Negeri 2 Malangke Barat, tentang permainan sepak bola pelaksanaan dan observasi secara individu untuk melakukan gerak dasar permainan sepak bola yaitu, gerakan *shooting*, dan di berikan batas 2 kali melakukan gerakan *shoting*, kemudian latihan dengan menendang bola ke sasaran yang ditentukan dengan cara menyebut nama siswa sesuai absen kelas.

3). Kegiatan Akhir

Siswa dikumpulkan dan dibariskan kemudian diberitahu hasil tes penilaian yang telah dilakukan. Agar mereka mengetahui kemampuan teknik dasar sepak bola. Dan siswa disuruh mengisi angket sikap dan menjawab pertayaan pertanyaan teknik dasar permainan sepak bola

c). Observasi

Kegiatan observasi dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran permainan sepak bola melalui penerapan melakukan *shooting* tepat pada sasaran yang ditentukan. Setiap kemajuan-kemajuan yang terjadi pada siswa maupun suasana kelas dicatat.

d). Refleks

Pada langkah ini, peneliti dan observer berdiskusi untuk menemukan kelemahan yang terjadi pada siklus pertama. Juga menganalisis hasil evaluasi yang mengetahui sejauh mana pengaruh peningkatan yang dapat dicapai oleh murid,

setelah kelemahan, kelebihan dan hasil terindetifikasi, kemudian mencari jalan keluar yang akan dilaksanakan disiklus kedua.

e). Pengamatan

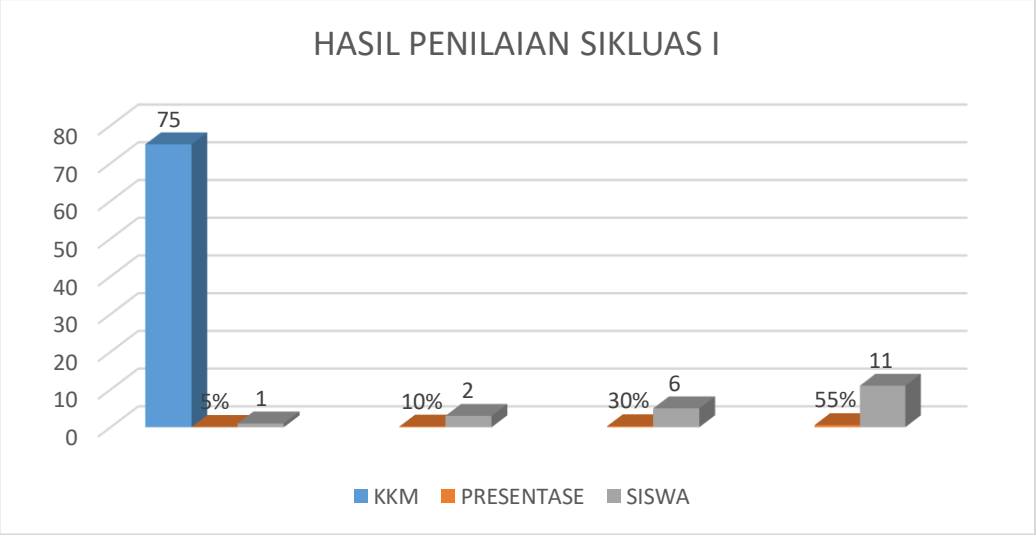
Peningkatan *shooting* menggunakan kaki bagian dalam siswa pada siklus I berdasarkan nilai yang diperoleh pada tes akhir siklus I lampiran, dari 20 siswa rata-rata nilai psikomotorik, kognitif, dan afektif 72,73. Peningkatan

1.) Psikomotor

Tabel 4.2 Interval Nilai Psikomotorik Siklus I

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	91-100	Sangat Baik	1	5%
2	83-90	Baik	2	10%
3	75-82	Cukup	6	30%
4	< 74	Kurang	11	55%
Jumlah			20	100%

Dari data interval diatas, siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 11 siswa sedangkan kategori cukup sebanyak 6 siswa,kategori baik sebanyak 2 Siswa kemudian dikategorikan sangat baik 1 siswa .



Gambar 4.1 Diagram Presentase Psikomotorik Siklus I

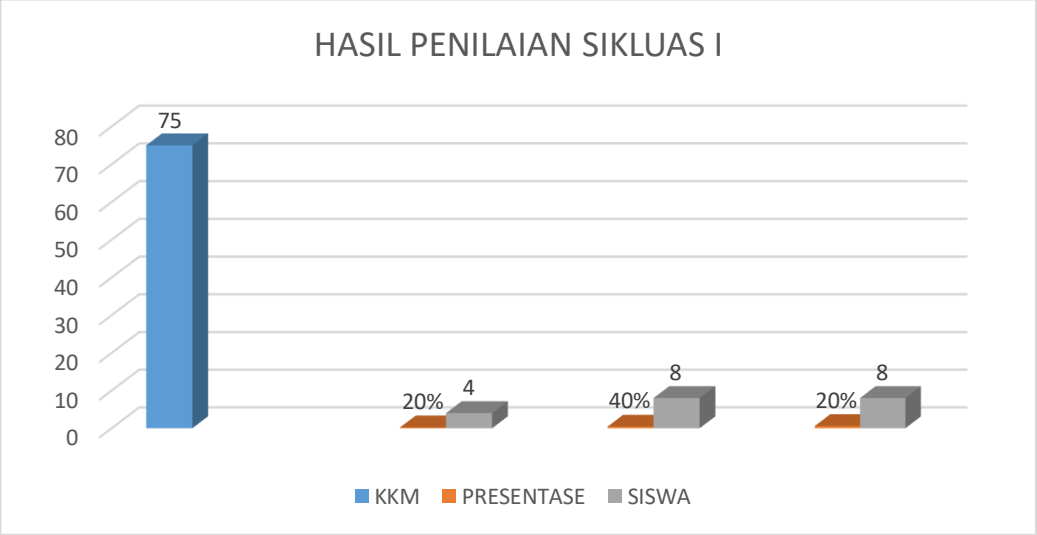
Dari grafik diatas, terlihat bahwa 1 orang siswa mendapat persentase 5% dalam kategori sangat baik, yang memperoleh persentase 10% sebanyak 2 orang orang siswa dalam kategori baik, untuk kategori cukup sebanyak 6 orang siwa dalam kategori cukup, dan sebanyak 11 siswa mendapatkan persentase 55% untuk kategori kurang.

2.) Kognitif

Tabel 4.3 Interval Nilai Kognitif Siklus I

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	91-100	Sangat Baik	0	0%
2	83-90	Baik	4	20%
3	75-82	Cukup	8	40%
4	< 74	kurang	8	40%
Jumlah			20	100%

Dari data interval diatas, siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 8 siswa, sedangkan kategori cukup sebanyak 8 siswa, kategori baik sebanyak 4.



Gambar 4.1 Diagram Presentase Kognitif Siklus I

Dari grafik diatas, terlihat bahwa 4 orang siswa mendapat persentase 20% dalam kategori baik, yang memperoleh persentase 40% sebanyak 8 orang siswa

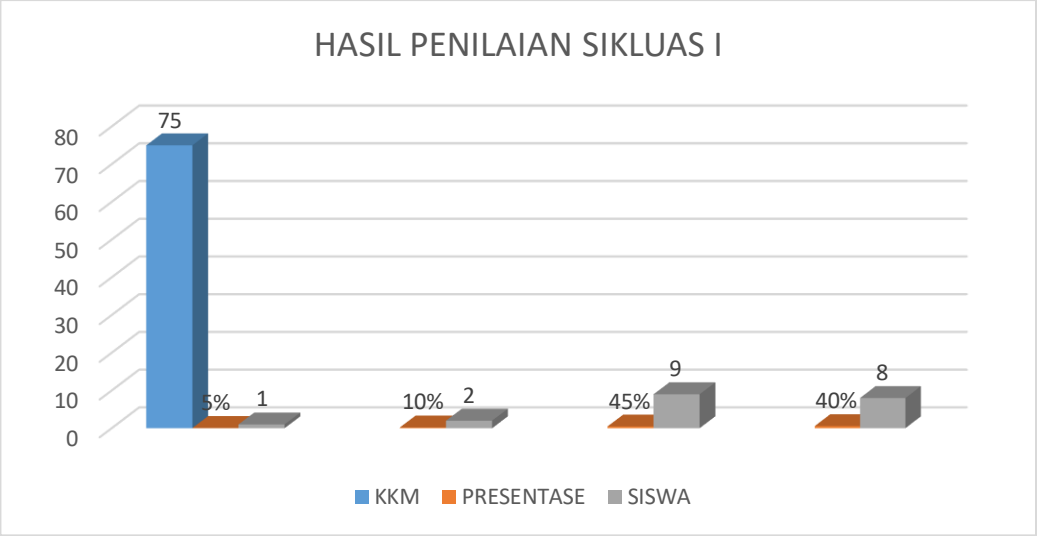
dalam kategori cukup, untuk kategori kurang sebanyak 8 yang memperoleh presentase 40%.

3.) Afektif

Tabel 4.4 Interval Nilai Afektif Siklus I

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	91-100	Sangat Baik	1	5%
2	83-90	Baik	2	10%
3	75-82	Cukup	9	45%
4	< 74	kurang	8	40%
Jumlah			20	100%

Dari data interval diatas, siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 8 siswa, sedangkan kategori cukup sebanyak 9 siswa, kategori baik sebanyak 2 siswa, dan kategori sangat baik sebanyak 1 siswa.



Gambar 4.1 Diagram Presentase Afektif Siklus I

Dari grafik diatas, terlihat bahwa 1 orang siswa mendapat persentase 5% dalam kategori sangat baik, yang memperoleh persentase 10% sebanyak 2 orang siswa dalam kategori baik, untuk kategori cukup sebanyak 9 siswa yang memperoleh presentase 45% dan untuk kategori kurang sebanyak 8 siswa yang memperoleh presentase 40%.

Tabel 4.5 Deskripsi Ketuntasan *Shooting* Menggunakan Kaki Bagian Dalam Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Siklus I

Aspek Yang Dinilai			Nilai = $\frac{P+K+A}{3}$
Psikomotorik	Kognitif	Afektif	
73,04	72,87	73,3	73,07

Berdasarkan penjelasan data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran *shooting* menggunakan kaki bagian dalam siswa kelas VIII di UPT SMP Negeri 2 Malangke Barat, pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan sehingga peneliti melakukan kegiatan pembelajaran selanjutnya.

2. Siklus (II)

a). Perencanaan

Pelaksanaan siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari 5 juni 2021. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan I diikuti oleh 20 siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Malangke Barat.

Memberikan materi mengenai teknik dasar sepak bola khususnya *shooting* menggunakan kaki bagian dalam dengan model pembelajaran inkuiri

b). Pelaksanaan

a) Kegiatan awal atau pendahuluan (30 menit)
   1. Guru menyiapkan siswa untuk mengikuti pembelajaran, kemudian guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam
   2. dan dilanjutkan dengan doa,
   3. kemudian guru mengecek kehadiran tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
   4. Memberikan materi mengenai teknik dasar sepak bola khususnya *shooting* menggunakan kaki bagian dalam dengan model pembelajaran inkuiri

penelitian merevisi pelaksanaan pembelajaran (RPP) beserta skenario tindakannya. Menyesuaikan dengan hasil refleksi pada siklus pertama. Terkait dengan revisi RPP tersebut.

b. Kegiatan inti (90 Menit)

pembelajaran dilakukan secara berkelompok, tindakan yang dilakukan pada siklus II ini adalah melaksanakan aktivitas pembelajaran *shooting* dalam permainan sepak bola dengan menggunakan metode inkuiri yang merupakan lanjutan dari siklus , yang terdiri dari:

(1). Memberikan materi mengenai teknik dasar sepak bola khususnya *shooting* menggunakan kaki bagian dalam dengan model pembelajaran inkuiri

(2). Latihan dengan cara melakukan shooting dengan bentuk lingkaran kelompok. satu anak berada ditengah dan lainnya membentu sebuah lingkaran, kemudian tugas murid yang berada ditengah menjadi kiper atau penjaga gawang, kemudian smua murid yang berada dalam barisan lingkaran melakukan *shooting* secara bergantian.

(3). Sisiwa diminta melakukan shooting pada sasaran yang ditentukan secara bergantian.

(4). Kemudian siswa kembali melakukan *shooting* hanya saja ini ditambahkan variasi dengan menyebut nama secara cepat agas murid siap melakukan shooting.

c. Kegiatan akhir

peneliti menjelaskan tentang kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaikai, serta menyarankan untuk melakukan belajar gerak *shooting* dalam permainan sepak bola dengan benar.

c). Observasi

Selama proses pembelajaran berlangsung, observer melakukan pengamatan secara teliti dan seksama terhadap kegiatan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan format observasi yang telah disiplin.

d). Pengamatan

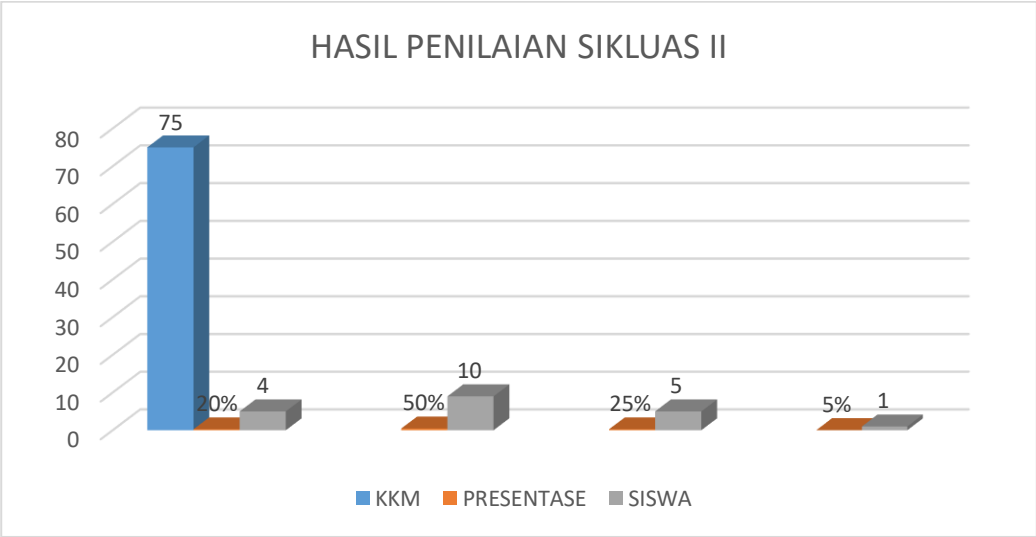
Peningkatan *shooting* menggunakan kaki bagian dalam siswa pada siklus II berdasarkan nilai yang diperoleh pada tes akhir siklus II lampiran, dari 20 siswa rata-rata nilai psikomotorik, kognitif dan afektif 82,25. Peningkatan

1). Psikomotorik

Tabel 4.6 Interval Nilai Psikomotorik Siklus II

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	91-100	Sangat Baik	4	20%
2	83-90	Baik	10	50%
3	75-82	Cukup	5	25%
4	< 74	kurang	1	5%
Jumlah			20	100%

Dari data nilai interval di atas siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 1 orang siswa, kemudian yang memperoleh nilai dalam kategori cukup sebanyak 5 orang siswa, kemudian yang memperoleh nilai dalam kategori baik 10 siswa,dan yang memperoleh nilai dalam kategori sangat baik sebanyak 4 siswa.



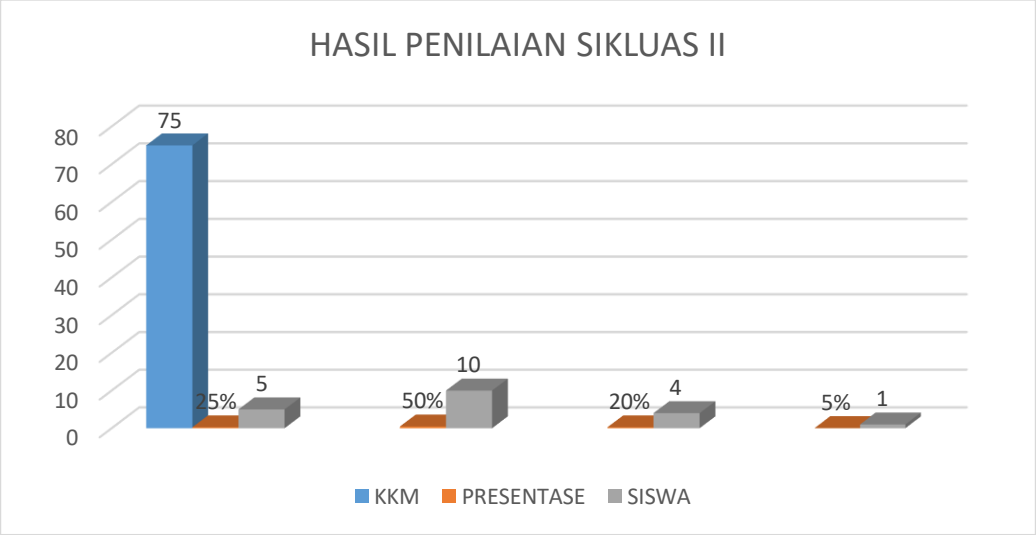
Gambar 4.4 Diagram presentase Psikomotorik siklus II

2). Kognitif

Tabel 4.7 Interval Nilai Kognitif Siklus II

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	91-100	Sangat Baik	5	25%
2	83-90	Baik	10	50%
3	75-82	Cukup	4	20%
4	< 74	kurang	1	5%
Jumlah			20	100%

Dari data nilai interval di atas siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 1 orang siswa, kemudian yang memperoleh nilai dalam kategori cukup sebanyak 4 orang siswa, kemudian yang memperoleh nilai dalam kategori baik 10 siswa, dan yang memperoleh nilai dalam kategori sangat baik sebanyak 5 siswa.



Gambar 4.4 Diagram presentase Kognitif siklus II

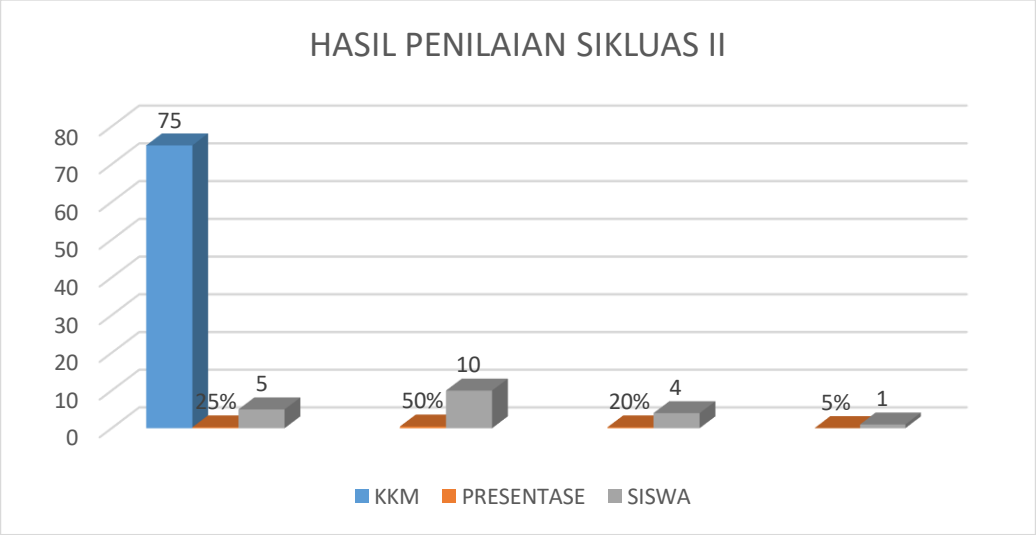
Dari grafik di atas terlihat jelas bahwa yang memperoleh presentase 25% sebanyak 5 orang siswa untuk kategori sangat baik, yang mendapat presentase 50% sebanyak 10 siswa untuk kategori baik, yang mendapat presentase 20% sebanyak 4 orang siswa dalam kategori cukup dan yang mendapat presentase 5% sebanyak 1 orang siswa dalam kategori kurang.

3). Afektif

Tabel 4.8 Interval Nilai Afektif Siklus II

No	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	91-100	Sangat Baik	5	25%
2	83-90	Baik	10	50%
3	75-82	Cukup	4	20%
4	< 74	kurang	1	5%
Jumlah			20	100%

Dari data nilai interval di atas siswa yang memperoleh nilai kurang dari KKM 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 1 orang siswa, kemudian yang memperoleh nilai dalam kategori cukup sebanyak 4 orang siswa, kemudian yang memperoleh nilai dalam kategori baik 10 siswa, dan yang memperoleh nilai dalam kategori sangat baik sebanyak 5 siswa.



Gambar 4.5 Diagram presentase Afektif siklus II

Dari grafik di atas terlihat jelas bahwa yang memperoleh presentase 25% sebanyak 5 orang siswa untuk kategori sangat baik, yang mendapat presentase 50% sebanyak 10 siswa untuk kategori baik, yang mendapat presentase 20% sebanyak 4 orang siswa dalam kategori cukup dan yang mendapat presentase 5% sebanyak 1 orang siswa dalam kategori kurang.

Tabel 4.9 Deskripsi Ketuntasan *Shooting* Menggunakan Kaki Bagian Dalam Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri Siklus II

Aspek Yang Dinilai			Nilai = $\frac{P+K+A}{3}$
Psikomotorik	Kognitif	Afektif	
82,42	83,25	84,86	83,51

Berdasarkan penjelasan data di atas dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran *shooting* menggunakan kaki bagian dalam siswa kelas VIII di UPT SMP Negeri 2 Malangke Barat, pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan.

e). Refleksi

Pada pelaksanaan siklus II dimana hasil pemahaman siswa terhadap pembelajaran *shooting* menggunakan kaki bagian dalam mengalami peningkatan yang baik. Berdasarkan data hasil observasi kegiatan guru dan siswa pada pelaksanaan siklus II masih ditemukan sedikit kekurangan dibeberapa aspek, namun karena indikator keberhasilan atau KKM proses maupun hasil telah tercapai karena telah berada pada kualifikasi baik, maka peneliti telah dianggap berhasil.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan pada siklus II dari segi proses (aktivitas guru dan siswa) maupun dari segi penigkatan belajar *shooting* menggunakan kaki bagian dalam sudah berhasil karena telah mencapai indikator keberhasian atau KKM yang telah ditentukan dan tujuan pembelajaran telah tercapai dengan demikian penilaian tidak perlu lagi dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Tabel 4.10 Nilai Akhir Siklus I

Aspek Yang Dinilai			Nilai = $\frac{P+K+A}{3}$
Psikomotorik	Kognitif	Afektif	
73,04	72,87	73,3	73,07

Tabel 4.11 Nilai Akhir Siklus II

Aspek Yang Dinilai			Nilai = $\frac{P+K+A}{3}$
Psikomotorik	Kognitif	Afektif	
82,42	83,25	84,86	83,51

4.2 Pembahasan

Setelah menerapkan model pembelajaran inkuiri pada mata pelajaran pendidkan jasmani terlihat dengan sangat jelas peningkatan psikomorik siswa hal ini dibuktikan dari hasil observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung dan hasil tes siswa yang dilakukan pada setiap akhir siklus. Meningkatnya *shooting* menggunakan kaki bagian dalam pada siswa karena adanya kerjasama antara peneliti, guru penjas dan siswa.

Penelitian ini dilakuakan II siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Dalam penelitian ini terdapat beberapa kekurangan pada saat penelitian tindakan kelas (PTK) namun hal tersebut bisa teratasi melalui kerjasama antar peneliti dan guru penjas sehingga penelitian ini dapat tercapai yaitu maningkatnya *shooting* menggunakan kaki bagian dalam pada siswa. Hasil penelitian siswa pada mata pelajaran pedidikan jasmani dalam mata pelajaran sepak bola kelas VIII SMP Negeri 2 Malangke Barat dengan menerapakan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan *shooting* menggunakan kaki bagian dalam.

Peningkatan *shooting* menggunakan kaki bagian dalam dapat dilihat pada tabel berikut.

4.2.1 Berdasarkan dari hasil penelitian pada siklus I dapat dilihat bahwa peningkatan belum benar-benar terjadi, karena hanya 1 orang siswa yang dalam kategori sangat baik, dan yang memperoleh kategori baik sebnyak 2 orang siswa, dan untuk kategori cukup sebanyak 6 orang siswa, dan yang dalam kategori kurang sebanyak 11 orang siswa.

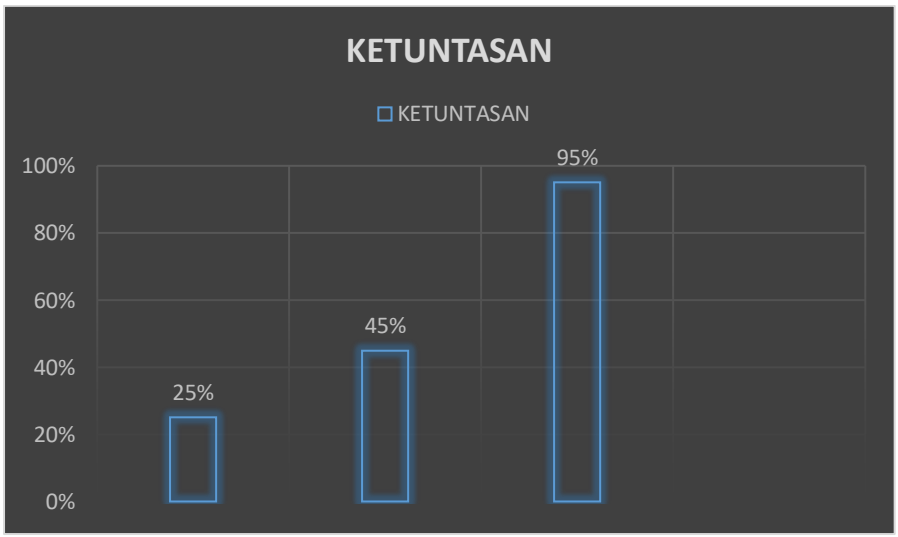
Berdasarkan dari hasil penelitian siklus II dapat dilhat peningkatan yang sangat bagus hal ini dapat dilihat dari capaian siswa sebanyak 4 orang siswa dalam kategori sangat baik, dan sebanyak 9 orang sisiwa dalam kategori baik, dan sebanyak 5 orang siswa dalam kategori baik, sedangkan yang mendapat kategori

kurang sebanyak 1 orang siswa. dari sini bisa kita kita simpulkan bahwa siklus II ini bisa dikatakan berhasil.

4.2.2 meningkatnya hasil penelitian karena adanya kerjasama yang baik antara guru, peneliti dan siswa. dan hal ini juga tak luput dari kerja keras peneliti yang memberikan model pembelajaran inkuiri sehingga rasa ingin tahu siswa meningkat hal ini lah yang memberikan dukungan kepada peneliti, dan peneliti juga membiarkan siswa untuk melakukan sesuatu agar siswa mampu mnyelasaikan masalahnya sendiri, ketika siswa bingung atau ada hal yang ingin ditanyak maka disitulah peran peneliti untuk mejelaskan. peneliti memberikan contoh cara melakukan *shooting* menggunakan kaki bagian dalam, mulai dari sikap awal, pelaksanaan *shooting*, dan sikap akhir.

Dengan demikian disimpulkan bahwa melalui model pembelajaran Inkuiri yang diterapkan pada pembelajaran permainan sepak bola dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilihat pada perolehan ketuntasan hasil belajar secara klasikal maupun individu yang mengalami peningkatan yang baik. Dengan menggunakan perangkat pembelajaran inkuiri, siswa jadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, pada umumnya siswa memberikan respon yang positif terhadap perangkat pembelajaran yang digunakan.

Menerapakan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan *shooting* menggunakan kaki bagian dalam, dilihat pada diagram berikut:



Gambar: 4.5 Diagram ketuntasan siswa

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pembelajaran pendidikan jasmani dalam permainan sepak bola dengan penerapan model pembelajaran inkuiri untuk meningkatkan *shooting* menggunakan kaki bagian dalam, yang terjadi pada siswa di siklus I dan siklus II siswa telah mencapai indikator keberhasilan atau KKM

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan data setiap siklus danpembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran inkuiri pada mata pelajaran pendidkan jasmani dengan materi *shooting* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepak bola kelas VIII SMP Negeri 2 Malangke Barat dapat meningkatan pembelajaran siswa. Hal ini ditunjukkan dari meningkatnya hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklis II dengan menerapkan model pembelajaran inkuiri pada pelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

4.1.1 Presentase keberhasilan siswa pada siklus I yaitu 45%

4.1.2 Presentase keberhasilan siswa pada siklus II yaitu 95%

4.2 Saran

Adapun beberapa saran yang dianggap perlu untuk di pertimbangkan berdasarkan hasil penelitianyaitu:

1. Bagi guru, dalam melaksanakan proses mengajar ada baiknya untuk melakukan beragam model pembelajaran contohnya, penerapan model pembelajaran inkuiri terkhusus pada materi yang dianggap kurang diminati oleh siswa
2. Bagi siswa, pada proses pembelajaran sebisamungkin memperhatikan apa yang dijelaskan atau dipraktekkan oleh gurunya
3. Bagi peneliti berikutnya, agar kiranyapenerapan model pembelajaran inkuiri ini dapat dimodifikasi dalam bentuk yang lebih menarik lagi.

DAFTAR RUJUKAN

ArisandyResky (2019). *Penerapan Model PembelajaranInkuiriUntukMeningkatkanHasilBelajarPermainanSepak Bola SiswaKelas X TKJ 1 SMK Negeri 2 Makassar* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).

Dahruji, SE., M.E.I. 2017. *Statistik.* Pamekasan. Duta Media Publishing.

Hadiqie. 2013. MenjadiPemainSepakbolaProfesional. Kata Pena

hasanah. 2016. Langkah-Langkah Model PembelajaranInkuiri. Dipetikjanuari, 27, 2020, dari .blogspot.com. *http://novehasanah.blogspot.com/2016/01/langkah-langkah-model-pembelajaran-inkuiri.html*.

Heksa, Afrita 2020. *Pembelajaraninkuiridimasapandemi.* Yogyakarta. Cv Budi Utama.

Ma'rifaNur, 2010. metodepembelajaraninkuiri.*blogspot.com.62-63*

Mukhtazar, M.Pd. 2020. *ProsedurPenelitianPendidikan.* Yogyakarta. Absolute Media.

Muslich, Mansnur. 2010. *Melaksanakan PTK (PenelitianTindakanKelas)itumudah.* Jakarta: BumiAksara.

Nurcahyo, F. 2010. *Pencegahancederadalamsepak bola*. MEDIKORA, (1). Prof. Dr. Sugiyono. 2012. *Metodepenelitiankuantitatifkualitatifdan R dan B.* Bandung. Alfabeta.

Pane, A., &Dasopang, M. D. (2017). Belajardanpembelajaran. *Fitrah: JurnalKajianIlmu-IlmuKeislaman*, *3*(2), 333-352

Rudiyanto, R., Waluyo, M., &Sugiharto, S. 2012. HubunganBeratBadanTinggiBadandanPanjangTungkaidenganKelincaha n. *Journal of Sport Sciences and Fitness,* 1(2).

Rudiyanto, R., Waluyo, M., &Sugiharto, S. 2012. HubunganBeratBadanTinggiBadandanPanjangTungkaidenganKelincaha n. *Journal of Sport Sciences and Fitness,* 1(2).

Syam, N. (2012). PengaruhLatihanTendanganDenganMenggunakan Kaki BagianDalam Dan LatihanTendanganDenganMenggunakan Kaki

TerhadapKemampuan Shooting FinaltiPadaPermainanSepakbolaPadaMahasiswaFik UNM. *Jurnal Competitor, 4(1), 212-22*

Syahrir (2018) (Penerapan Model PembelajaranInkuiri): Penerapan Model PembelajaranInkuiripada Mata pelajaranPenjaskesuntukmeningkatkanteknikbermain bola tangansiswakelas XI-TKJ SMK Negeri 1 Domputahun 2017-2018. *JIIP-JurnalIlmiahIlmuPendidikan, 1*(2), 50-55.

Sjukur, S. B. (2010). pengaruh blended learning terhadapmotivasibelajardan*hasil*belajarsiswiditingkatsmk. *Jurnalpendidikanvokasi 2 (3).*

SuharsimidanArikunto. 2010. *Prosedurpenelitian*. Jakarta. RinekaCipta.

Suwandi, 2008, *TeknikAnalisis data*

Tarju, T., &Wahidi, R. (2017). PengaruhMetodeLatihanTerhadapPeningkatan Passing DalamPermainanSepak Bola. JUARA*: JurnalOlahraga, 2(2), 66-72.*

Taufiqurri, H. (2012). Tingkat KeterampilanDasarPermainanSepakBola.*http://journal. unnes.ac.id/sju/index.php/peshr, 17.za.*

Winarni, Endang W. (2011). *PenelitianPendidikan*. Bengkulu: Unit Penerbitan FKIP Universitas Bengkulu.

.

Yulifri. 2011. PermainanSepakbola. Padang:FakultasIlmuKeolahraga