

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Rumusan Masalah.....	12
D. Tujuan Penelitian.....	13
E. Manfaat Penelitian.....	14
F. Struktur Organisasi Tesis.....	15
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS</b> .....	<b>16</b>
A. Konsep Kemampuan Berpikir Kritis.....	16
B. Keterampilan Bermain .....	24
C. Model Pembelajaran Inkuiri.....	36
D. Hasil Penelitian Terkait Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Berpikir Kritis dan Keterampilan Bermain.....	45
E. Kerangka Pikir.....	47
F. Hipotesis.....	49
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>51</b>
A. Lokasi, Populasi, Sampling, dan Sampel Penelitian.....	51
B. Metode dan Desain Penelitian.....	54
C. Definisi Operasional.....	57
D. Instrumen Penelitian.....	57
E. Proses Pengembangan Instrumen.....	61
F. Limitasi Penelitian.....	65
G. Teknik Pengumpulan Data.....	69

H. Analisis Data.....	70
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>71</b>
A. Hasil Penelitian.....	71
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	73
C. Uji Hipotesis.....	76
D. Diskusi Hasil Penelitian.....	84
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>102</b>
A. Kesimpulan.....	102
B. Rekomendasi.....	102
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>104</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>108</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
2.1	Indikator Kemampuan Berpikir Kritis.....	18
2.2	Gambaran Teori pada Tingkatan Belajar Gerak dan Hubungan Karakteristik Penampilan Motorik.....	27
2.3	Dimensi Keterampilan Diskrit, Serial, dan Kontinu.....	34
2.4	Keuntungan dan Kerugian <i>Direct</i> dan <i>Indirect Teaching</i> .....	44
3.1	Jumlah Sampel Representatif.....	53
3.2	Program Pelaksanaan Penelitian.....	56
3.3	Kisi-kisi/Matrik Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis.....	59
3.4	<i>Games Performance Assessment Instrument</i> (GPAI).....	60
3.5	Klasifikasi Indeks Daya Beda Butir Soal.....	65
4.1	Nilai Rata-rata Skor Kemampuan Berpikir Kritis.....	72
4.2	Nilai Rata-rata Skor Keterampilan Bermain.....	73
4.3	Uji Normalitas Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kemampuan Berpikir Kritis.....	74
4.4	Uji Normalitas Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Keterampilan Bermain.....	74
4.5	Uji Homogenitas Matrik Kovarian.....	75
4.6	Uji Hipotesis Pengaruh Inkuiri terhadap Skor <i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> Kemampuan Berpikir Kritis.....	76
4.7	Uji Hipotesis Pengaruh Inkuiri terhadap <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Keterampilan Bermain.....	77
4.8	Hasil Uji Hipotesis Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional ( <i>Direct</i> ) terhadap Peningkatan Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kritis.....	78
4.9	Uji Hipotesisi pengaruh Model Pembelajaran Konvensional ( <i>Direct</i> ) terhadap Peningkatan Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Keterampilan Bermain.....	79
4.10	Hasil Uji Manova.....	80
4.11	Hasil Uji Manova secara Terpisah.....	81

## DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
2.1	<i>The Process of Deciding What to Believe or Do</i> .....	17
2.2	Pendekatan Pemrosesan Informasi Sederhana pada Penampilan Manusia.....	28
2.3	Pengembangan Lebih Lanjut Model Pemrosesan Informasi.....	29
2.4	Pemrosesan Informasi dalam Memori.....	30
2.5	Sisa Perhatian untuk Tugas Kedua Berkurang Ketika Tugas Utama Lebih Kompleks.....	31
2.6	Tiga Komponen pada Memori Manusia.....	32
2.7	<i>An Expanded Conceptual Model of Human Performance. The Elements of The Closed-loop Control System are Integrated with The Stages of Processing</i> .....	35
3.1	<i>The Randomized Pretest-Posttest Control Group Design</i> .....	54
3.2	Rumus Pearson Product Moments (PPM).....	62
3.3	Rumus Kuder Richardson (KR-21).....	63
3.4	Rumus Indeks Daya Beda Butir Soal.....	64
4.1	Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis.....	82
4.2	Hasil Tes Keterampilan Bermain.....	83
4.3	Pengembangan Lebih Lanjut Model Pemrosesan Informasi.....	90

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1	Instrumen Penelitian	108
2	Skenario Model Pembelajaran Inkuiri	111
3	Skenario Model Pembelajaran Konvensional	129
4	Data Hasil Penelitian Keseluruhan	136
5	Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	147
6	Format dan Pengolahan Data Manova	155

Mesa Rahmi Stephani, 2014

*PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN KETERAMPILAN BERMAIN BOLABASKET*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)