

PERBANDINGAN PENGARUH MODEL *TGFU* DENGAN MODEL *INKUIRI* TERHADAP HASIL BELAJAR *DRIBBLE* HOKI PADA SISWA SMA NEGERI 11 GARUT

Denden Gugi Ginanjar
Pembimbing I Dr. Hj. Tite Juliantine, M. Pd.
Pembimbing II Carsiwan, M. Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran TGFU dan Inkuiri, serta membandingkan mana yang lebih baik diantara kedua model tersebut pada peningkatan hasil belajar *dribble* hoki siswa yang mengikuti ekstrakurikuler hoki di SMA Negeri 11 Garut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 11 Garut yang mengikuti ekstrakurikuler cabor hoki dengan jumlah 20 orang siswa. Sampel yang diteliti berjumlah 20 orang, dari jumlah tersebut dibagi menjadi 2 kelompok, 10 orang siswa dipilih sebagai kelompok TGFU, dan 10 orang siswa dipilih sebagai kelompok Inkuiri. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes *dribble* hoki FPOK dengan validitas 0,84 dan reliabilitas 0,84. Berdasarkan pengolahan dan analisis data yang diperoleh dapat diketahui nilai untuk kelompok TGFU adalah $t_{hitung} = 7,9058$, nilai untuk kelompok Inkuiri adalah $t_{hitung} = 5,9565$. Selanjutnya dari hasil penghitungan uji kesamaan dua rata-rata diperoleh $t_{hitung} = 4,80384$ dengan $t_{tabel} = 2,10$. Kesimpulan: (1) model TGFU berpengaruh terhadap hasil belajar *dribble* hoki, (2) model Inkuiri berpengaruh terhadap hasil belajar *dribble* hoki, dan (3) model TGFU yang lebih baik untuk meningkatkan hasil belajar *dribble* hoki.

Kata Kunci: TGFU (*Teaching Game for Understanding*), Inkuiri, Hasil belajar *dribble* hoki

**COMPARISON OF TGFU AND INQUIRY MODELS EFFECT TOWARD
HOCKEY DRIBBLE LEARNING ACHIEVEMENT AT SMA NEGERI 11
GARUT**

Denden Gugi Ginanjar
Supervisor I Dr. Hj. Tite Juliantine, M. Pd.
Supervisor II Carsiwan, M. Pd.

ABSTRACT

This research is aimed to know the effect of TGFU and Inquiry Learning Models, and to compare which one is the most effective toward hockey dribble learning achievement of students whose enroll hockey extracurricular at SMA Negeri 11 Garut. Experimental method was conducted in doing the research. Population of the research is enrolled students in hockey extracurricular as many as 20 people. 20 sample has been observed. 10 out of those 20 were grouped as TGFU group while the other 10 as Inquiry group. FPOK dribble test was utilized as research instrument with validity 0.84 and reliability 0.84. Based on data processing and analysis, it is obtained that mark for experiment group is $t_{count}=7.9058$ and mark for control group is $t_{count}=5.9565$. Calculation of two groups mean similarity test, obtained that $t_{count}=4.80384$ and $t_{table}=2.10$. It can be concluded that: (1) TGFU was affect hockey dribble learning achievement, (2) Inquiry was affect hockey dribble learning achievement, and (3) TGFU models is more effective.

Keywords: *TGFU (Teaching Game For Understanding), Inquiry, hockey dribble learning achievement*