

ABSTRAK

Rizki Agung Septian. Judul: Perbandingan Model Pembelajaran Inkuiri dan Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Dalam Permainan Bolabasket. Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. FPOK UPI. Pembimbing I: Dr. Hj. Tite Juliantine, M.Pd. Pembimbing II: Lukmannul Haqim Lubay, M.Pd.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membandingkan apakah terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran inkuiri dan model pembelajaran kooperatif terhadap peningkatan keterampilan dalam permainan bolabasket. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Desain penelitian *Pretest-Posttest Group Design*. Populasi adalah siswa SMP BPI 1 Bandung. Sampel diambil dengan menggunakan semua anggota populasi sebagai sampel (*Sampling Jenuh*) yang berjumlah 20 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes keterampilan bolabasket dari Nurhasan. Hasil tes keterampilan dalam permainan bolabasket diperoleh hasil, Hipotesis 1: menghasilkan angka Thitung sebesar -57,56 dan berada diluar batas kriteria penerimaan H0 dengan Ttabel -2,262 maka H0 ditolak dan hasil signifikan. Hipotesis 2: menghasilkan angka sebesar -32,2 dan berada diluar batas kritis penerimaan H0 dengan Ttabel -2,262 maka H0 ditolak dan hasil signifikan. Hipotesis 3: menghasilkan angka Thitung sebesar 9,362 dan berada diluar batas kriteria penerimaan H0 dengan Ttabel 2,101 maka H0 ditolak dan hasil signifikan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah semua hasil penelitian menunjukkan hasil yang signifikan.

Kata kunci : *Model pembelajaran inkuiri, Model pembelajaran kooperatif, Keterampilan dalam permainan bolabasket.*

ABSTRACT

Rizki Agung Septian . Title : The Comparison Of Inquiry Model And Cooperative Model Againts Improvement In Skill Basketball Games. Study program Physical Education and Recreation Health . FPOK UPI . Advisor : Dr. Hj . Tite Juliantine , M.Pd. Advisor II : Lukmannul Haqim Lubay , M.Pd.

The purpose of this study was to compare whether there are differences between the effect of inquiry learning model and cooperative learning model to increase skills in the basketball game. The method used was experimental. Pretest-posttest study design Group Design. Population is a junior high school students BPI 1 Bandung. Samples were taken by using all members of the population as the sample (Sampling Saturated), amounting to 20 students. The instrument used was a test of Nurhasan basketball skills. Test results obtained skills in basketball game results, Hypothesis 1: generate the numbers Thitung of -57.56 and are beyond the limits of acceptance criteria H_0 with Ttabel -2.262 then H_0 is rejected and significant results. Hypothesis 2: produces a figure of -32.2 and are beyond the critical limit acceptance by Ttabel -2.262 H_0 H_0 were rejected and significant results. Hypothesis 3: generate the numbers Thitung of 9.362 and is outside the limits of acceptance criteria with Ttabel 2,101 H_0 , H_0 is rejected and significant results. The conclusion from this research is all research results show significant results.

Keywords: model of inquiry learning, cooperative learning model, Skills in basketball games.