

**IMPLEMENTASI MODEL INQUIRI DALAM PEMBELAJARAN
SOCCER-LIKE GAMES UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU
AKTIF BELAJAR (JWAB) SISWA KELAS V SD**

Penelitian Tindakan Kelas

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani



Oleh

IRVAN HILMY SURYAMAN

(1500486)

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI

FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2019

**IMPLEMENTASI MODEL INQUIRI DALAM PEMBELAJARAN
SOCCER LIKE - GAMES UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU
AKTIF BELAJAR (JWAB) SISWA KELAS V SD**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana pada
Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

© Irvan Hilmy Suryaman

Universitas pendidikan Indonesia

Agustus 2019

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto copy atau lainnya tanpa ijin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

IRVAN HILMY SURYAMAN
IMPLEMENTASI MODEL INQUIRI DALAM PEMBELAJARAN
SOCCER LIKE - GAMES UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU
AKTIF BELAJAR (JWAB) SISWA KELAS V SD

disetujui dan disahkan oleh dosen pembimbing:

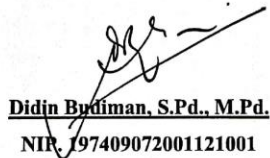
Pembimbing I



Dr. Agus Mahendra, M.A

NIP. 196308241989031002

Pembimbing II



Didin Budiman, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197409072001121001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani
Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan
Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Agus Mahendra, M.A

NIP. 196308241989031002

ABSTRAK

Irvan Hilmy Suryaman

IMPLEMENTASI MODEL INQUIRI DALAM PEMBELAJARAN *SOCCER LIKE - GAMES* UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR (JWAB) SISWA KELAS V SD

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya waktu aktif belajar pada keterampilan bermain *soccer like games* dan kurangnya penerapan model-model pembelajaran Pendidikan jasmani disekolah dasar maka peneliti dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut peneliti menerapkan salah satu strategi pembelajaran yaitu Implementasi Model Inquiri Dalam Pembelajaran *Soccer like-games* Untuk Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB) Siswa Kelas V SD yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan bermain *Soccer like-games* kelas V SDN 062 Ciujung Kota Bandung. Metode penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Objek dalam penelitian ini yaitu Sekolah Dasar Negeri Ciujung Kota Bandung. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 30 siswa. Hasil observasi menunjukkan tingkat keterampilan bermain siswa masih sangat rendah yaitu (33,33%) adapun hasil jumlah waktu aktif belajar yaitu (27,57%) penelitian pada siklus I tindakan 1 menunjukkan keterampilan bermain siswa mencapai hasil (36,67%), dan pada jumlah waktu aktif yaitu (31,90%) siklus I tindakan 2 menunjukkan keterampilan bermain siswa mencapai hasil (40,00%), dan pada jumlah waktu aktif belajar (38,66%), Pada siklus II tindakan 1 menunjukkan bahwa keterampilan bermain meningkat hingga mencapai (73,33%), dan pada jumlah waktu aktif belajar (60,14%), siklus II tindakan II mencapai (80,00%) dan pada jumlah waktu aktif belajar berjumlah (76,00%). Dari data hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa mengalami peningkatan presentase setiap siklus dan tindakannya sehingga dengan Penerapan model inquiri pada permainan *Soccer like-games* dapat meningkatkan keterampilan bermain siswa dengan waktu belajar.

Kata Kunci: Model inquiri permainan *Soccer like-games*,
Jumlah waktu Aktif Belajar

ABSTRACT

Irvan Hilmy Suryaman

THE IMPLEMENTATION OF INQUIRY MODEL IN LEARNING *SOCCER LIKE GAMES* TO INCREASE THE AMOUNT OF ACTIVE LEARNING TIME FOR THE 5TH GRADE STUDENT'S

The background of this research was the low level of play skill and also the application of learning models of physical education at primary schools. In order to resolve those problems, the researchers applied a strategy called "The Implementation of Inquiry Model in Learning *Soccer like games* to Increase The Amount of Active Learning Time for The 5th Grade Students". The goal of this research was to know the increasing of the 5th grade students' skills at SDN 062 Cijung, Bandung City in playing *soccer like games*. Classroom Action Research was used as the method of this research. The object of this research was SDN Cijung Bandung City. There were 30 students participated as the subject of this research. The result of this research has shown that the level of students' skill was very low (33,33%) it was followed by the calculation of the active learning time which was (27,57%) from cycle I action 1 it is shown that students reached (36,67%), and on the active learning time was (31,90%), followed by cycle I action 2 the students' skill increased to (40,00%) and on the calculation of the time of active learning was (38,66%), in cycle II action 1 it can clearly be seen that there was a huge increased at (73,33%) and it was (60,14%) for the amount of active learning time, cycle II action II achieved (80,00%) for the amount of active learning time at (76,00%). From the previous data, it could be concluded that there were some increasing for each cycles and actions and so the application of inquiry model for *soccer like games* could increase students' skill with the learning time.

Keywords: Inquiry Model in Learning Soccer like-games, Amount time of active learning.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMAKASIH	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2 Dilihat dari Segi Kebijakan.....	6
1.4.3 Manfaat Praktis	6
1.4.4 Dilihat dari Segi Isu dan Serta Aksi Sosial.....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN	8
2.1 Hakikat Pendidikan Jasmani.....	8
2.1.1 Pengertian Pendidikan Jasmani	8
2.1.2 Tujuan Pendidikan Jasmani	9
2.1.3 Manfaat Pendidikan Jasmani	11
2.2 Model Pembelajaran.....	12
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran	12
2.2.2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran.....	12
2.2.3 Karakteristik dan Fungsi Pembelajaran	13

2.3 Model Pembelajaran Inquiri.....	14
2.3.1 Pengertian Model Inquiri.....	14
2.3.2 Pentingnya Penggunaan Model Pembelajaran.....	16
2.3.3 Karakteristik Model Inquiri	17
2.3.4 Tahap-Tahap Model Pembelajaran Inquiri.....	18
2.4 <i>Soccer Like-Games</i>	19
2.4.1 Pengertian <i>Soccer Like-Games</i>	19
2.4.2 Bentuk-bentuk aktivitas Permainan	20
2.4.3 Pengertian JWAB	25
2.4.4 Kerangka Berpikir.....	27
2.4.5 Hipotesis Dan Tindakan.....	27
2.4.6 Penelitian Terdahulu yang Relevan	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Desain Penelitian.....	30
3.2 Partisipan Waktu dan Tempat Penelitian	30
3.3 Instrumen Penelitian.....	31
3.3.1 Instrumen JWAB	34
3.3.2 Instrumen GPAI.....	35
3.4 Prosedur dan Tahap Penelitian	39
3.4.1 Prosedur Penelitian	39
3.4.2 Rencana tindakan.....	39
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	51
4.1 TEMUAN PENELITIAN.....	51
4.1.1 Temuan Penelitian GPAI.....	51
4.1.1.1 Observasi Awal.....	51
4.1.1.2 Tahap Siklus 1 Tindakan 1	53
4.1.1.3 Tahap Siklus 1 Tindakan 2	54
4.1.1.4 Tahap Siklus 2 Tindakan 1	56
4.1.1.5 Tahap Siklus 2 Tindakan 2	58
4.1.1.6 Hasil Akhir GPAI	60
4.1.2 Temuan JWAB	61
4.1.2.1 Hasil Data Observasi	61

4.1.2.2 Hasil data penelitian Siklus 1 tindakan 1	63
4.1.2.3 Hasil data penelitian Siklus 1 tindakan 2.....	67
4.1.2.4 Hasil data penelitian siklus 2 tindakan 1	70
4.1.2.5 Hasil data penelitian siklus 2 tindakan 2	73
4.2 PEMBAHASAN.....	76
4.2.1 PEMBAHASAN PENELITIAN GPAI	76
4.2.2 PEMBAHASAN PENELITIAN (JWAB).....	78
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	81
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Implikasi.....	81
5.3 Rekomendasi	82
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN.....	86
Lampiran 1 Dokumentasi Penelitian	87
Lampiran 2 Surat Keputusan	90
Lampiran 3 Surat izin penelitian	93
Lampiran 4 surat balasan.....	94
Lampiran 5 Catatan Lapangan.....	95
Lampiran 6 Hasil Pengolahan Data	100
Lampiran 6 lanjutan.....	104
Lampiran 7 RPP	105
RIWAYAT HIDUP	144

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bahagia, Y. & Mujianto, S. (2010). *Fasilitas dan Perlengkapan Pendidikan jasmani*. Bandung: FPOK-UPI
- Bahagia, Y. & Mujianto, S. (2017). *Fasilitas dan Perlengkapan Pendidikan jasmani*. Bandung: FPOK-UPI
- Darajat, J. K. N. & Abduljabar, B. (2014). *Aplikasi Statistika dalam Penjas*. Bandung: CV. Bintang Warliartika
- Harley, S. & Memmert, D. (2008). The Game Performer Assessment Instrumen (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development. *Jurnal of Teaching in Physical Education*, 2008,27,220-240
- Hidayat, T. (2017). Pembelajaran *Soccer like games* Dalam Meningkatkan Keterampilan Dasar Sepakbola Pada Siswa Di Smpn 1 Karawang. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*
- Hidayat, Y., Subroto, T., & Yudiana, Y. (2016). *Penulisan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. FPOK UPI
- Husdarta, H. J. S. (2009). *Manajemen pendidikan jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Hendra, M. (2014). Upaya Meningkatkan Tehnik Dasar Bermain Sepak Bola Dengan Metode Modifikasi Peraturan Permainan Pada siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Al-Ma'arif 03 Tanjung Paoh. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, Volume 1, nomor 1.
- Juliantine, T, dkk. (2015). *Model-model Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: CV. Bintang Warliartika.
- Lahadisi. (2014). Inquiri: Sebuah Strategi Menuju Pembelajaran Bermakna. *Jurnal*
- Mahendra, A. (2015). *Filsafah Pendidikan Jasmani*. Bandung: CV. Bintang Warliartika.

- Mahendra, A. (2017). *Model Pendidikan Gerak Implementasi Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar*. Bandung: FPOK UPI.
- Memmert, D, & Harvey, S. (2008). The Games Performance Assessment Instrumen (GPAI): Some Concerns and solutions for futher Development. *Journal Of Teaching Physical Education*.
- Mujiburrohman, J. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Inquiry Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Penjasorkes Pada Permainan. Bola Basket Siswa Kelas Xii. Mia 2 Di Man Subang Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Penelitian Guru FKIP Universitas Subang*, Volume 1 No. 2
- Mulyadi, M. Rif'at, Wakidi. (2012). Upaya Meningkatkan Tehnik Dasar Bermain Sepak Bola Dengan Metode Modifikasi Peraturan Permainan Pada siswa Kelas VI Madrasah Ibtidayah Al Ma'arif 03 Tanjung Paoh.
- Nugraha, Y. A., Handoyo, E., & Sulistyorini, S. (2018). Traditional Game on The Social Skill of Students in The Social Science Learning of Elementary School. *Journal of Primary Education*, 7(2).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukintaka. (1992). *Teori Bermain*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suntoda, A. (2017). Upaya Menigkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar Melalui Penerapan Pengajaran Peer Teaching dalam Pembelajaran Tennis. Vol. 12 No. 2
- Surya, Y.F. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa IPS Menggunakan Model Inquiri Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan. Jurnal Lembaran ilmu Kependidikan*, 46(1), 12-15.
- Suherman, A. (2009). *Revitalisasi pengajaran dalam Pendidikan jasmani*. Bandung: CV. Bintang WarliArtika

