



PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN *INQUIRY* DALAM *DRIBBLING* SEPAK BOLA BERBASIS PERMAINAN

Mhd Alfisahrin^{1,*}, Basyarudin Acha², Fitria³

^{1,2,3} Universitas Samudra, Langsa Lama, Kota Langsa, Indonesia

¹ sahrinalfi64@gmail.com*; ² basyarudin_acha@unsam.ac.id; ³ fitria_@unsam.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received : 2 Agustus 2025
Revised : 25 Oktober 2025
Accepted : 1 Desember 2025

Keywords

Inquiry Learning
Model,
Game-Based
Dribbling

Kata kunci

Model
Pembelajaran
Inquiry,
Dribbling
Berbasis
Permainan

ABSTRACT

This study aims to develop an inquiry learning model in game-based soccer dribbling that suits the characteristics of big ball sports. Based on the analysis, it can be concluded that students feel bored and unmotivated using learning models that are too serious, so a game-based learning model is needed as a solution to this problem. This study uses the R&D method with the Bord and Gall model. The subjects in this study were students of Sungai Lueng State Elementary School, grade IV (four) with a total sample of 12 students. Based on the results obtained, the average pretest and posttest score was 0.75 with an average difference of 53.7. The results of the pretest and posttest gain tests obtained high criteria indicating the very effectiveness of using game-based learning models in soccer dribbling learning for elementary school students. Based on the research results, researchers can draw conclusions from expert validation and the results of trials that have been carried out. This research and development has produced a game-based learning model product for soccer learning on dribbling material using related games to increase learning enthusiasm and improve student learning outcomes. There are 8 (eight) game models, each of which has been validated by 3 (three) experts, namely learning experts, material experts, and design experts. Researchers really hope that the results of this research will be useful for teachers and further research.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran *inquiry* dalam *dribbling* sepak bola berbasis permainan yang sesuai dengan karakteristik olahraga bola besar. Berdasarkan analisis yang dapat disimpulkan bahwa siswa merasakan bosan dan tidak bersemangat menggunakan model pembelajaran yang terlalu serius maka dibutuhkan model pembelajaran berbasis permainan sebagai solusi permasalahan tersebut. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model Bord and Gall. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri Sungai Lueng, kelas IV (empat) dengan total sampel 12 orang siswa. Berdasarkan hasil yang didapat rata-rata nilai pretest dan posttest sebesar 0,75 dengan selisih rata-rata 53,7. Hasil dari uji gain pretest dan posttest mendapatkan kriteria tinggi menunjukkan sangat efektifnya penggunaan model pembelajaran berbasis permainan pada pembelajaran *dribbling* sepak bola pada siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian maka peneliti dapat mengambil kesimpulan dari validasi ahli, dan hasil uji coba yang telah dilakukan, penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk model pembelajaran berbasis permainan pada pembelajaran sepak bola pada materi *dribbling* menggunakan permainan yang berhubungan untuk meningkatkan semangat belajar dan meningkatkan hasil

belajar siswa sebanyak 8 (delapan) model permainan, masing-masing yang sudah divalidasi 3 (tiga) ahli yaitu ahli pembelajaran, ahli materi, ahli desain. Peneliti sangat mengharapkan hasil penelitian ini bermanfaat untuk guru dan penelitian selanjutnya.

Artikel ini open akses sesuai dengan lisensi [CC-BY-SA](#)



PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada seluruh siswa sekolah, baik siswa putra maupun siswi putri mulai dari tingkat dasar sampai tingkat atas (Mahfud et al., 2020). Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, bermain, berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu di arahkan untuk membina, dan membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru harus dapat mengajarkan beberapa keterampilan dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, kejujuran dan kerjasama) dari pembiasaan pola hidup sehat, pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang merupakan kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik dan mental, intelektual, emosional dan sosial. Adapun tujuan dari olahraga tersebut sama hal nya dengan olahraga yang lainnya yakni bertujuan menjaga stamina tubuh agar tetap sehat serta membangun kepribadian diri menjadi lebih baik, mental yang kuat dan kedisiplinan yang kuat. Adapun jenis olahraga yang termasuk dalam permainan bola besar seperti Volly, Basket, Sepak bola.

Sepak bola adalah suatu olahraga yang di mainkan oleh dua tim umumnya masing-masing tim terdiri dari sebelas orang tujuan dari permainan sepak bola adalah mencetak gol ke gawang lawan dan mempertahankan gawang dari kebobolan. Sepak bola telah dikenal sejak ribuan tahun lalu. Bukti ilmiah memperlihatkan, di Cina sejak dinasti Han ada semacam sepak bola yang disebut “Tsu Chu” untuk melatih fisik tentaranya. Yaitu latihan menendang bola kulit dan memasukkannya kedalam jaring kecil yang diikatkan bamboo panjang. Pemain hanya boleh menggunakan kaki, dada, punggung serta bahu sambil menahan serangan lawan. Pada hakikatnya permainan sepak bola merupakan permainan beregu yang menggunakan bola sepak. Sepak bola dimainkan dilapangan rumput oleh dua regu yang saling berhadapan dengan masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain. Tujuan permainan ini dimainkan adalah untuk memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak banyaknya dan berusaha mempertahankan gawang sendiri dari serangan lawan. Ada pun karakteristik yang menjadi ciri khas permainan ini adalah memainkan bola dengan menggunakan seluruh anggota tubuh kecuali lengan. Menurut (Nasution, 2018), “Sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dengan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola.

Menggiring bola merupakan suatu keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap pemain sepak bola. Dalam permainan sepak bola menggiring bola sangat diperlukan oleh semua pemain untuk memecah lawan, membawa bola ke daerah yang kosong, dan melewati lawan hingga menggiring bola menuju gawang lawan untuk mencetak sebuah gol. Kemampuan menggiring bola yang dimiliki, memungkinkan seorang pemain dapat menguasai bola lebih lama dan dapat menyusun strategi ke mana arah bola akan dialirkan. Pemain dapat memilih

apakah bola itu dioperkan ke teman, menggiring bola ke arah gawang atau *shooting*. Pemain menerima bola dari teman satu tim lalu mencoba untuk menggiring bola menjauhi lawan dan menempatkan bola di daerah yang kosong untuk siap memberikan umpan kepada teman satu tim. Secara terus menerus dilakukan sehingga membuat sebuah tim tersebut dapat menguasai jalannya permainan untuk memperoleh suatu kemenangan. Menggiring bola menggunakan kaki bagian luar dan dalam menurut (Alfarisi et al., 2023) pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan dalam menggiring bola sama dengan bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola. Selanjutnya (Prakoso & Sembiring, 2022), menambahkan menggiring bola (*dribbling*) adalah keterampilan dasar dalam sepakbola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan. Ketika pemain telah menguasai kemampuan *dribbling* secara efektif, sumbangan pemain didalam lapangan dalam pertandingan akan sangat besar.

Pengembangan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) secara etimologi berarti proses/cara, perbuatan mengembangkan. Secara istilah, kata pengembangan menunjukkan pasal suatu kegiatan menghasilkan suatu alat atau cara yang baru, dimana selama kegiatan tersebut penilaian dan penyempurnaan terhadap alat atau cara tersebut terus dilakukan. Model pembelajaran *inquiry* dalam penjas merupakan model yang mengedepankan siswa agar berpikir dan berusaha untuk mempraktikkan gerakan yang ditugaskan atau dijelaskan guru penjas terlebih dahulu. Model pembelajaran ini juga menekankan pada pemecahan masalah dimana pemecahannya harus diungkapkan oleh siswa itu sendiri. Karakteristik pembelajaran yang terdapat dalam model pembelajaran *inquiry* akan membantu siswa untuk dapat memecahkan berbagai permasalahan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran olahraga permainan, terutama dalam olahraga permainan bola besar yang meliputi penguasaan teknik dasar, pemahaman konsep bermain, kerjasama dalam permainan, pengambilan keputusan yang tepat dan pergerakan untuk mendukung permainan. . Adapun Piaget mengemukakan bahwa metode *inquiry* merupakan metode yang mempersiapkan peserta didik pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri secara luas agar melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu serta menghubungkan penemuan yang satu dengan penemuan lainnya, membandingkan apa yang di temukannya dengan yang di temukan peserta didik. (Putra & Sudarso, 2014) *inquiry* adalah strategi pembelajaran yang merangsang, mengajarkan, dan mengajak siswa untuk berfikir kritis, analitis, dan sistematis dalam rangka menemukan jawaban secara mandiri dari berbagai permasalahan yang di utarakan. Bermain merupakan sebuah aktifitas yang tidak hanya disukai oleh anak-anak namun juga disukai oleh orang dewasa. Menurut (Sari, 2017) menuturkan kegiatan bermain sebagai sebuah sikap yang didalamnya mengandung motivasi diri, bebas menentukan pilihan, berorientasi pada proses, dan menyenangkan. Lebih dari itu, bermain merupakan aktifitas yang alami bagi anak-anak. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh (Aswar, 2018) bahwa pembelajaran *inquiry* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani khususnya pada materi *dribbling* sepak bola. Namun penulis melihat yang membuat siswa jenuh yaitu model pembelajaran *inquiry dribbling* sepak bola yang terlalu kaku dan akademis dapat membuat anak merasa bosan sedangkan peserta didik cenderung lebih menyukai pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

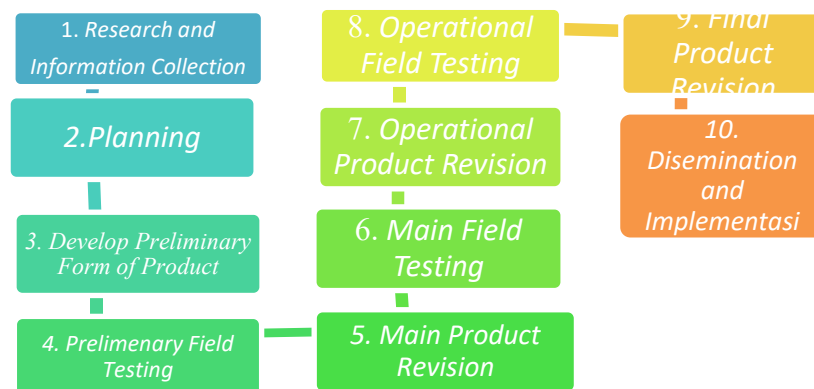
METODE

Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R & D) saat ini merupakan salah jenis penelitian yang banyak dilakukan karena mengingat pentingnya pengembangan

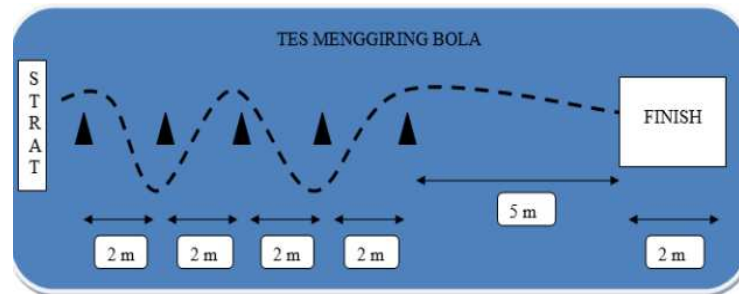
ilmu pengetahuan untuk memberikan kemudahan bagi setiap pembelajaran yang dilaksanakan. Pengertian Penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Andrian & Yuwono, 2015). Penelitian pengembangan model dengan media interaktif bisa dilakukan juga secara online. Salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan yaitu penelitian pengembangan.

Pengguna yang menjadi sasaran dalam penelitian pengembangan model Pembelajaran ini adalah siswa SD. Karakteristik model pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan kebugaran pada: (a) Efisien, artinya model pembelajaran sepak bola ini dapat menambah minat siswa dalam olahraga sepak bola, (b) Variatif, artinya model pembelajaran ini memiliki variasi-variasi yang dapat membuat para siswa tidak jenuh dalam proses pembelajaran, (c) Kesenangan, dengan menggunakan alat yang sederhana diharapkan bisa membuat pembelajaran lebih menarik.

Langkah-Langkah dalam penelitian ini mengadopsi dari langkah model Borg dan Gall yakni: (1) *Research and Information Collection*, (2) *Planning*, (3) *Develop Preliminary Form of Product*, (4) *Preliminary Field Testing*, (5) *Main Product Revision*, (6) *Main Field Testing*, (7) *Operational Product Revision*, (8) *Operational Field Testing*, (9) *Final Product Revision*, (10) *Disemination and Implementasi*. (Borg & Gall, 1983). Adapun skema langkah-langkah tersebut ditunjukkan pada gambar berikut.



Pelaksanaan: testee berdiri di garis start dengan bola pada saat ada aba-aba peluit, testee menggiring bola melewati cone/patok ke arah kanan dan berlari dengan bola menuju cone/patok berikut lalu diikuti gerakan melewati cone/patok ke arah kiri dan terakhir testee menghentikan bola di area yang sudah disiapkan. Pada saat bunyi peluit siswa melakukan dribbling. Penilaian: Hasil yang dicatat adalah nilai yang dicapai testee dari 2 kali kesempatan. Nilai (skor) dari penilai dan yang terbaik yang digunakan untuk pengolahan data. Adapun indikator penilaian dari keterampilan menggiring bola adalah: Sikap awal/tahap persiapan, Gerakan perkenaan, Sikap akhir. Penilai melakukan pengamatan dan penilaian terhadap kualitas gerakan dari testee. Untuk memperoleh hasil pengamatan maka disusun pedoman pelaksanaan.



Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu rumus *normalizad gain* (N-gain) yaitu uji analisis data yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan suatu model pembelajaran atau metode dalam penelitian one group pretest posttest design maupun peneliti menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol. N-Gain score merupakan selisih antara nilai posstest dan pretest. Rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai N-Gain score pada hasil belajar yaitu rumus menghitung N-Gain Score.

$$N\ Gain = \frac{skor\ post\ test - skor\ pretest}{skor\ ideal - pretest}$$

Dalam menentukan atau mengetahui tingkat efektivitas dari suatu metode atau sistem tertentu yang bisa digunakan, yaitu : **Tabel Interpretasi N-Gain**

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Data

Pengembangan model pembelajaran *inquiry* dalam *dribbling* sepak bola berbasis permainan ini bertujuan untuk menghasilkan model belajar yang menarik dan tidak monoton pada siswa di sekolah dasar. Hasil pengembangan model model pembelajaran *inquiry* dalam *dribbling* sepak bola berbasis permainan ini ditulis dalam bentuk naskah atau pedoman pelaksanaan yang dapat disajikan dan dibaca untuk meningkatkan semangat belajar pada siswa sekolah dasar dan menjadikan refrensi mengajar bagi guru. Sebelum menghasilkan sebuah model, dilakukan serangkaian kegiatan yang akan dijabarkan berikut ini.

ANALISIS DATA

Dalam penelitian pengembangan model, ada tahapan-tahapan yang harus dilakukan sesuai dengan kajian teori yang ada. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan terhadap model yang akan dikembangkan. Secara keseluruhan terdapat dua tujuan umum yang hendak diungkap dalam studi pendahuluan atau analisis kebutuhan, yaitu:

1. Seberapa penting pengembangan model pembelajaran *inquiry* dalam *dribbling* sepak bola berbasis permainan.
2. Kendala dan dukungan apa saja yang ditemui dalam pengembangan model

pembelajaran *inquiry* dalam *dribbling* sepak bola berbasis permainan.

Model pembelajaran yang akan dikembangkan merupakan hasil dari studi pendahuluan berupa studi kepustakaan dan permasalahan yang ditemukan di lapangan melalui observasi dan wawancara serta pengalaman pribadi peneliti. Berdasarkan studi kepustakaan serta observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti maka diperoleh tujuan yang ingin dicapai dari pengembangan pembelajaran *inquiry* dalam *dribbling* sepak bola berbasis permainan. Selain itu peneliti juga dapat mengetahui beberapa karakteristik subjek dari model yang akan dikembangkan.

PENGEMBANGAN MODEL AWAL

Setelah melakukan studi pendahuluan berupa penelitian dari (Aswar, 2018) yang berjudul Upaya meningkatkan hasil belajar menggiring pada permainan sepak bola melalui model pembelajaran inkuiri. Penelitian terdahulu ada 3 bentuk *dribbling* yaitu *dribbling* melingkar, *dribbling* berhadapan, *dribbling* zig-zag. Dari kepustakaan dan analisis kebutuhan, maka dilakukan membuat draft model yang akan dikembangkan. Bentuk-bentuk penerapan *dribbling* yang dikembangkan merupakan *dribbling* berbasis permainan. variasi gerakan, variasi media belajar dan variasi bentuk permainan dibuat berbeda dari masing-masing bentuk *dribbling*. Mengembangkan model pembelajaran *inquiry* dalam *dribbling* sepak bola berbasis permainan perlu diperhatikan sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Sarana yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah alat alat seperti cones, cones runcing, *ring agility*, bola warna warni, balon. dan prasarana yang digunakan yaitu bisa dilakukan di *indoor* maupun *outdoor*. Karakteristik bentuk *dribbling* yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah mengarah kepada kebutuhan. Tahapan-tahapan pelaksanaan model permainan yang dikembangkan disusun secara rinci dan sistematis mulai dari tujuan, peralatan, prosedur pelaksanaan.

Berdasarkan studi pendahuluan dan analisis kebutuhan serta desain produk, maka dihasilkan sebanyak 6 variasi permainan. Kemudian ada beberapa masukan dari *expert judgement* agar ditambahkan lagi itempermainannya, sehingga menjadi 10 variasi permainan. Namun peneliti hanya sanggup menciptakan 8 produk variasi permainan.

MODEL PEMBELAJARAN YANG DIKEMBANGKAN

Adapun dibawah ini merupakan beberapa variasi model pembelajaran yang sudah dikembangkan dari penelitian terdahulu yang mana penerapan *dribbling* melalui model pembelajaran *inquiry* yang terlalu monoton dan tidak menarik, peneliti mengembangkan beberapa penerapan variasi *dribbling* berbasis permainan melalui model pembelajaran *inquiry* antara lain 1. Dribbling tusuk balon 2. Dribbling Numerasi 3. Dribbling battle suit 4. Dribbling estafet bola 5 dribbling estafet hula hoop 6. Dribbling zig zag tic tac toe 7. Dribbling lempar gelang 8. Dribbling cone racing.

VALIDASI AHLI

Tahap pertama yang telah dilalui oleh peneliti adalah melakukan studi pendahuluan, merencanakan penelitian dan pengembangan desain. Langkah selanjutnya adalah melakukan validasi model oleh ahli. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah model yang telah dirancang memenuhi kriteria kelayakan untuk dijadikan sebuah model pembelajaran dribbling nantinya. Setelah validasi ahli maka dilakukan revisi tahap I terhadap masukan dan saran yang diberikan. Setelah direvisi dilanjutkan dengan uji coba uji coba dilakukan di Sd N Sungai Lueng. Berdasarkan uji coba ini, diperoleh masukan, kemudian dilakukan revisi tahap II. Tahap selanjutnya adalah uji coba, kemudian peneliti melakukan revisi tahap III untuk kesempurnaan model ini.

Berikut ini tahapan-tahapan yang dilakukan sampai menghasilkan model:

1) Validasi Ahli dan Revisi

Revisi tahap I dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli terhadap model yang telah disusun. Validasi dilakukan oleh *expert judgment*. Ahli yang dipilih untuk melakukan validasi terhadap model yang telah disusun ini merupakan orang yang berkompeten dibidangnya dan memiliki pengetahuan baik secara akademik maupun secara ilmu kepelatihan.

Berikut ini ahli (*expert judgment*) yang dipilih dalam melakukan validasi terhadap model yang telah disusun:

1. Bapak Herli Yanto S.Pd. beliau merupakan guru PJOK di SD N Sungai Lueng sebagai ahli validasi materi.
2. Bapak Julio Roberto., S.Pd., M.Pd. beliau merupakan Dosen Pendidikan Jasmani sebagai ahli validasi terhadap model pembelajaran.
3. Bapak Saifullah beliau merupakan Pelatih Sekolah Sepak Bola (SSB) dari tim Amsco yang mempunyai lisensi C sebagai ahli validasi design.
4. Ibu Nur Cahaya. S.P.d. Beliau merupakan Guru Bahasa Indonesia sebagai Ahli Validasi Bahasa (Buku).

Dari hasil validasi oleh para ahli yang dilakukan terhadap model *Dribbling* berbasis permainan, ada beberapa bentuk permainan yang direkomendasikan untuk dicoret atau tidak layak untuk dilanjutkan

Hasil dari data yang telah peneliti kumpulkan melalui wawancara dan observasi di lapangan kemudian diolah dan dianalisis. Beberapa kesimpulan yang didapat bahwasanya penerapan *dribbling* dengan model pembelajaran *inquiry* yang dilakukan selama ini belum menggunakan permainan dikarenakan siswa itu lebih suka bermain. Bermain juga membantu anak dalam membangun keterampilan sosial, belajar aturan, dan bersosialisasi dengan teman sebaya. Penerapan *dribbling* yang dilakukan lebih banyak dilakukan secara konvensional, belum menggunakan media-media bermain. Hal ini sering membuat siswa merasa jenuh dan bosan karena kurang variatif. Berikut ini akan dijabarkan hasil analisis kebutuhan dan temuan lapangan.

UJI COBA KECIL

Model yang telah dijustifikasi oleh ahli (*expert Judgment*) selanjutnya peneliti melakukan uji coba model ini pada kelompok kecil. Tahap uji coba kecil yang peneliti lakukan adalah uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 8 siswa SD N Sungai Lueng dan dibantu oleh guru. Dalam pelaksanaan di lapangan peneliti mendapatkan beberapa penjelasan.

Tabel Uji Coba Kecil

No.	Nama Variasi/Bentuk Model Pembelajaran	Temuan uji Coba
1.	Model Pembelajaran <i>Dribbling</i> Tusuk Balon	Balonnnya diperbanyak lagi agar siswa lebih tertarik
2.	Model Pembelajaran <i>Dribbling</i> and Numerasi	Nomor bola nya diperjelas lagi agar siswa mudah mengambil bola nya.
3.	Model Pembelajaran <i>Dribbling</i> Battle Suit	Battle suit siswa lebih cepat lagi agar permainan lebih seru
4.	Model Pembelajaran <i>dribbling</i> estafet ambil dan simpan bola	Bola nya di perbanyak lagi agar siswa tertarik
5.	Model Pembelajaran <i>dribbling</i> estafet hulahoop	Estafet hulahoopnya bisa dengan melakukan tos
6.	Model Pembelajaran <i>dribbling</i> zig zag tic tac toe	Lapangan permainan tic tac toe tidak hanya menggunakan ring/hulahoop, bisa menggunakan lakban ataupun tepung.
7.	Model Pembelajaran <i>dribbling</i> zig zag lempar gelang	Gelang bisa diganti dengan ring atau hulahoop
8.	Model Pembelajaran <i>dribbling</i> zig zag cone racing	Jarak antar cone di panjangkan lagi agar permainan menyenangkan

Uji coba kelompok kecil yang telah dilakukan, maka semua bentuk model permainan yang telah disusun layak untuk dilanjutkan. Setelah mengumpulkan masukan dan saran serta catatan di lapangan, maka peneliti melakukan revisi dan perbaikan terhadap model yang dikembangkan. Perbaikan ini bertujuan untuk menyempurnakan rancangan model permainan yang telah disusun. Setelah revisi dan perbaikan ini dilakukan kemudian dilanjutkan ke uji coba kelompok besar.

UJI COBA BESAR

Tahap uji coba model yang peneliti lakukan selanjutnya adalah uji coba kelompok besar yang dilakukan pada 16 siswa. Jumlah yang harus lebih banyak dari uji coba kelompok kecil. Pada uji coba kelompok besar ini peneliti melakukan terhadap siswa SD N Sungai Lueng.

Tabel Temuan penelitian Uji Coba Besar

No.	Nama Variasi/Bentuk Model Pembelajaran	Temuan uji Coba
1.	Model Pembelajaran <i>Dribbling</i> Tusuk Balon	Alat menusuk balon nya bisa diganti dengan pena agar tidak membahayakan siswa.
2.	Model Pembelajaran <i>Dribbling</i> and Numerasi	Bola numerasinya di masukkan ke dalam kardus agar lebih menyenangkan dan seru.
3.	Model Pembelajaran <i>Dribbling</i> Battle Suit	Battle suit bisa diganti dengan hompimpa.
4.	Model Pembelajaran <i>dribbling</i> estafet ambil dan simpan bola	Pada saat simpan bola, bola nya bisa disimpan di dalam keranjang.
5.	Model Pembelajaran <i>dribbling</i> estafet hulahoop	Pada saat estafetnya menggunakan tongkat agar permainan lebih sportif
6.	Model Pembelajaran <i>dribbling</i> zig zag tic tac toe	Lapangan permainan tic tac toe tidak hanya menggunakan ring/hulahoop,

7.	Model Pembelajaran <i>dribbling zig zag</i> lempar gelang	bisa menggunakan lakban ataupun tepung. Media sasaran lempar agar di jauhkan lagi supaya lebih seru dan menyenangkan
8.	Model Pembelajaran <i>dribbling zig zag cone racing</i>	Jarak media sasaran cone racing di jauhkan lagi supaya lebih seru dan menyenangkan.

DESKRIPSI DATA PENELITIAN

Data yang dikumpulkan dan dianalisis adalah data hasil tes *dribbling* yang diperoleh dari subjek penelitian. Untuk dapat mengetahui peningkatan kemampuan model pembelajaran *inquiry* dalam *dribbling* sepak bola berbasis permainan yang telah dikembangkan akan diuji sesuai dengan hipotesis penelitian. Adapun data yang akan diuji adalah: Apakah ada peningkatan model pembelajaran *inquiry* dalam *dribbling* sepak bola berbasis permainan yang telah dikembangkan. Pengujian hipotesis dilakukan dengan mencari perbedaan antara data pre test dengan data post test pada kemampuan *dribbling* melalui model yang telah dikembangkan. Hasil pengembangan model model pembelajaran *inquiry* dalam *dribbling* sepak bola berbasis permainan ini ditulis dalam bentuk naskah atau pedoman pelaksanaan yang dapat disajikan dan dibaca untuk meningkatkan semangat belajar pada siswa sekolah dasar dan menjadikan refrensi mengajar bagi guru dan penelitian selanjutnya.

Berikut hasil analisis deskriptif data penelitian yang dapat disajikan;

1. Pre-Test

Deskripsi data pre-test merupakan data kemampuan *dribbling* yang diambil sebelum responden menerapkan model *dribbling* berbasis permainan yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hasil pre-test subjek penelitian pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel beriku.

Tabel Hasil Pre-test Siswa

No	Nama Siswa	Gerakan Awalan	Dribbling	Gerakan akhiran	Total skor	Nilai
1	Aliando Syarif	2	2	1	5	56
2	Nizam Khairi	1	1	2	4	44
3	M. Athar Rizky	1	2	1	4	44
4	M. Nizam Muddin	1	2	2	5	56
5	M. Munzir	1	2	2	5	56
6	M. Syawal	1	2	2	5	56

7	M. Sibran	2	1	2	5	56
8	Muzibur Rahman	1	2	1	4	44
9	Nabila Maulida	1	1	2	4	44
10	Al nisa	1	1	1	3	33
11	Putri Raisya	1	1	1	3	33
12	Rika Adinda	1	1	1	3	33

Keterangan

Sangat Baik (3)

Baik (2)

Cukup (1)

Pengolahan Skor

Skor Maksimum = 9

Skor Prolehan Siswa = Sp

Rumus nilai = $\frac{\text{Skor prolehan siswa} \times 100}{9}$

Hasil pre-test yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai maksimum sebesar 56 diperoleh pada 5 (Lima) orang siswa, nilai minimum sebesar 33 diperoleh pada 3 (tiga) orang siswa, sedangkan 4 (empat) orang pemain mendapatkan nilai sebesar 44.

2. Post-Test

Deskripsi data post-test merupakan data kemampuan *dribbling* pada siswa yang diambil setelah responden menerapkan model pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hasil post-test subjek penelitian pada penelitian ini dapat dilihat pada berikut.

Tabel Hasil Post-test Siswa

No	Nama Siswa	Gerakan Awalan	Dribbling	Gerakan akhiran	Total skor	Nilai
1	Aliando Syarif	3	3	3	9	100
2	Nizam Khairi	2	3	2	7	78
3	M. Athar Rizky	3	3	2	8	89
4	M. Nizam Muddin	3	2	3	8	89
5	M. Munzir	3	2	2	7	78
6	M. Syawal	3	3	3	9	100
7	M. Sibran	3	3	3	9	100
8	Muzibur Rahman	3	2	3	8	89

9	Nabila Maulida	2	2	3	7	78
10	Al nisa	3	2	2	7	78
11	Putri Raisya	2	2	3	7	78
12	Rika Adinda	3	2	2	7	78

Hasil Posttest yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan *dribbling* berbasis permainan pada siswa. Berdasarkan data diatas dapat dilihat bahwa 3 (tiga) orang siswa mendapatkan skor ideal 100, nilai minimum pada post test sebesar 78 diperoleh pada 6 (enam) orang siswa, sedangkan 3 (tiga) orang siswa mendapatkan nilai 89.

NILAI KETUNTASAN PRE-TEST DAN POST-TEST SISWA

Hasil dari nilai ketuntasan pretest dan posttest yang dijumlahkan secara manual dengan jumlah nilai pretest sebanyak 46,25. Dan jumlah nilai posttest sebanyak 86,25. Hasil nilai ketuntasan pretest posttest subjek penelitian pada penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel Nilai Ketuntasan Pretest Dan Posttest Siswa

No	Nama Siswa	PRETEST	POSTEST
1	Aliando Syarif	56	100
2	Nizam Khairi	44	78
3	M. Athar Rizky	44	89
4	M. Nizam Muddin	56	89
5	M. Munzir	56	78
6	M. Syawal	56	100
7	M. Sibran	56	100
8	Muzibur Rahman	44	89
9	Nabila Maulida	44	78
10	Al nisa	33	78
11	Putri Raisya	33	78
12	Rika Adinda	33	78
Ketuntasan		46,25	86,25

Untuk mencari nilai ketuntasan

Nilai keseluruhan pretes dibagi di bagi 12

Nilai keseluruhan posttes dibagi di bagi 12.

HASIL ANALISIS UJI N-GAIN

Uji N-Gain dimaksudkan untuk melihat peningkatan kemampuan *dribbling* yang diberikan pada siswa dengan model *dribbling* berbasis permainan yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui skor N-gain, hasil pre-test dan post-test diolah menggunakan software SPSS. Kemampuan *dribbling* berbasis permainan kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel berikut ini.

Tabel Uji N-Gain

Perhitungan n-gain score							
No.	Nama	post test	pretest	postpre	Score ideal (100pre)	n gain score	n gain score %
1	AliandoSyarif	100	56	44	44	1	100
2	Nizam Khairi	78	44	34	56	0,60714286	60,714286
3	M. Athar Rizky	89	44	45	56	0,80357143	80,357143
4	M. Nizam Muddin	89	56	33	44	0,75	75
5	M. Munzir	78	56	22	44	0,5	50
6	M. Syawal	100	56	44	44	1	100
7	M. Sibran	100	56	44	44	1	100
8	Muzibur Rahman	89	44	45	56	0,80357143	80,357143
9	Nabila Maulida	78	44	34	56	0,60714286	60,714286
10	Al nisa	78	33	45	67	0,67164179	67,164179
11	Putri Raisya	78	33	45	67	0,67164179	67,164179
12	Rika Adinda	78	33	45	67	0,67164179	67,164179
Mean		86,25	46,25	40	53,75	0,75719616	75,719616

Tabel Descriptive Statistics

Descriptive Statistics

		N	Mi nimu m	Ma ximu m	Me an	Std. Deviation
UJI	pretest	12	33. 00	56. 00	46. 2500	9.64012
	posttes t	12	78. 00	100 .00	86. 2500	9.52628
	NGain	12	.50	1.0 0	.75 72	.16905
	Valid N (listwise)	12				

EFEKTIFITAS

Berdasarkan kegiatan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar yang telah melalui revisi produk, maka dianjurkan dengan uji efektifitas yang dilakukan sebanyak 12 orang siswa terdiri dari (Kelompok Eksperimen) dan 12 Siswa (Kelompok Kontrol) untuk mengetahui efektifitas produk pengembangan model pembelajaran *inquiry* dalam *dribbling* sepak bola berbasis permainan dengan kelompok kontrol, dilakukan proses implementasi dengan menggunakan rancangan penelitian Pra-Eksperimen berbentuk “pretest-posttest with control group”. langkah – langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut: (1) menetapkan kelompok subjek penelitian: (2) melaksanakan pre-test, (3) mencobakan model pembelajaran *dribbling* sepak bola berbasis Permainan, (4) melaksanakan post-test (5) mencari skor rata – rata hasil pretest dan posttest, lalu membandingkan dengan kelompok kontrol, (6) mencari selisih perbedaan kedua rata –rata tersebut melalui metode statistik (uji-t) pengamatan ulang untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan pengembangan model pembelajaran *inquiry* dalam *dribbling* sepak bola berbasis permainan. Adapun hasil penilaian dari efektifitas pengembangan pembelajaran *inquiry* dalam *dribbling* sepak bola berbasis permainan adalah sebagai berikut

Setelah peneliti mengetahui rata rata hasil pretest dan posttest, selanjutnya, untuk mengetahui efektivitas siswa meningkat setelah menggunakan model maka dilakukanlah uji N-Gain persen serta uji T menggunakan uji independent sample t test. Adapun hasil uji N-Gain Persen diperoleh sebagai berikut

Tabel Uji N-Gain

No	Kelas	N-Gain Persen	Interprestasi
1	Kontrol	53,75	Kurang Efektif
2	Eksperimen	75,71	Efektif

PEMBAGIAN N GAIN SCORE	
NILAI N GAIN	KATEGORI
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

KATEGORI TAFSIRAN EFEKTIFITAS N GAIN	
PERSENTASE (100%)	TAFSIRAN
<40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

Sumber : Hake, R.R,1999

Berdasarkan hasil N-gain Persen tersebut, menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada kelompok eksperimen dari pada kelompok kontrol, diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 75.71 atau 76% termasuk dalam kategori Efektif. Sementara untuk nilai rata-rata N-Gain score kelompok kontrol adalah sebesar 53,75 atau 54% termasuk dalam kategori kurang efektif. maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan efektifitas yang signifikan (nyata) antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam meningkatkan dribbling sepak bola berbasis permainan. Berdasarkan dari hasil efektifitas tersebut menurut pendapat Nieveen yang dikutip oleh (Trianto, 2007), bahwa model dikatakan baik apabila memenuhi kriteria yaitu salah satunya validitas rasional teoritik yang logis. Begitu juga pendapat yang sama menurut (Widdiharto, 2004) menyatakan bahwa model yang baik, salah satunya adalah mempunyai ciri rasional teoritis yang logis dan tujuan yang hendak dicapai. Dari hasil tes di atas menunjukkan bahwa mengalami peningkatan yang signifikan.

PEMBAHASAN

Mengembangkan model pembelajaran *inquiry* dalam *dribbling* sepak bola peneliti hanya mengembangkan penerapan dribbling melalui model pembelajaran *inquiry* lebih banyak inovasi *dribbling* berbasis permainan sehingga pelaksanaan pembelajaran lebih menarik dan siswa menjadi lebih aktif. Guru pendidikan jasmani pada sekolah dasar harus aktif dan kreatif mengajar dan memberikan pengalaman gerak pada siswa. Proses pembelajaran dapat berjalan lancar jika difasilitasi dengan sarana media pembelajaran. Model permainan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani karena didalamnya terdapat kegiatan aktivitas fisik. Model permainan yang baik tentunya akan memperlancar jalannya proses pembelajaran dan membuat siswa mengalami peningkatan hasil belajar, selain itu siswa juga mendapatkan pengetahuan serta pengalaman gerak yang baru. Tujuan Pengembangan Model Pembelajaran *Inquiry* Dalam *Dribbling* sepak Bola Berbasis Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar yang lain yaitu untuk melihat apakah kompetensi hasil belajar menggunakan model pembelajaran *inquiry* berbasis permainan lebih tinggi daripada kompetensi hasil belajar tanpa permainan. Diperoleh hasil Uji N Gain menunjukkan nilai n gain score dengan nilai 75,71% dengan kategori efektif. Artinya kompetensi hasil belajar menggunakan model pembelajaran *inquiry* dalam *dribbling* sepak bola berbasis permainan lebih tinggi daripada kompetensi hasil belajar tanpa menggunakan model pembelajaran berbasis permainan, dan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran pembelajaran *inquiry* dalam *dribbling* sepak bola berbasis permainan layak digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti dapat mengambil kesimpulan dari validasi para ahli dan hasil uji coba yang telah di dilakukan, penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk model pembelajaran *inquiry* khususnya pada pembelajaran *dribbling* sepak bola berbasis permainan yang berhubungan untuk meningkatkan

semangat belajar dan menciptakan 8 (delapan) model pembelajaran dribbling berbasis permainan pada siswa SD Negeri Sungai Lueng yang sudah di validasi 3 ahli yaitu ahli Materi, ahli Design, ahli Pembelajaran. Buku produk model dapat digunakan guru sebagai salah satu pedoman atau refrensi dalam melakukan proses pembelajaran di kelas. Selain itu dapat digunakan sebagai bahan informasi guru dalam keterampilan mengembangkan model pembelajaran inquiry dalam dribbling sepak bola berbasis permainan yang lain.

REFERENCES

- Alfarisi, M., Jasmani, P., Rekreasi, K., & Ilmu, F. (2023). Pengaruh Pendekatan Keterampilan Proses terhadap Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola Siswa Kelas VIII SMPN 2 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 29800–29809.
- Andrian, B. B., & Yuwono, H. C. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Dengan Permainan “Balangka” Dalam Penjasorkes Kelas Viii Smp Negeri 1 Kota Semarang Tahun Pelajaran 2013/2014. *E-Jurnal Physical Education, Sport(Health and Recreation)*, 2106–2111.
- Apriyani, N. (2021). Metode Bermain Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 126–140. <https://doi.org/10.19109/ra.v5i2.8933>
- Arifin, T. Z. A. (2023). Sepak bola Evaluasi Keterampilan Teknik Mengoper Bola Pada Permainan Sepakbola Klub MUTIARA RAYA FC Beureunuen Kabupaten Pidie Tahun 2022: Evaluasi Keterampilan Teknik Mengoper Bola Pada Permainan Sepakbola Klub MUTIARA RAYA FC Beureunuen Kabupaten Pidie. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 4(1), 1–12.
- Assyauqi, M. I. (2020). Model Pengembangan Borg and Gall. *Institut Agama Islam Negeriegeri, December*, 2–8.
- Aswar, A. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Menggiring Bola Pada Permainan Sepakbola Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Siswa Kota Makassar. *SPORTIVE: Journal Of Physical Education, Sport and Recreation*, 1(2), 36. <https://doi.org/10.26858/sportive.v1i2.5635>
- Ezpinoza Juanillo, N. C., & Rupa Huayllapuma, A. (2018). *No UPAYA Meningkatkan tehnik shooting pada model permainan tradisional Title*. 1–26.
- Irfan, M., Yenes, R., Irawan, R., & Oktavianus, I. (2020). Kemampuan teknik dasar sepakbola. *Jurnal Patriot*, 12(3), pp.1-12.
- Isa, Y. (2018). Pengembangan Model Blended Learning Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(2), 73–83.
- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052–1065. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>
- Kurniawati, putri. (2017). membangun minat bermain. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 01, 1–7.
- Mahfud, I., Gumantan, A., & Nugroho, R. A. (2020). Pelatihan Pembinaan Kebugaran Jasmani Peserta Ekstrakurikuler Olahraga. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*,

3(1), 56. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5374>

- Mulyatiningsih, E. (2015). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121.
- Nasution, A. (2018). Survei Teknik Dasar Berman Sepak Bola pada Siswa Smkt Somba Opu Kabupaten Gowa. *Ilmu Keolahrgaan*, 1–10.
- Nizam, M. F. (2023). Pengembangan alat bantu bola tali untuk latihan dribbling dan heading futsal pacitan. *STKIP PGRI Pacitan*, 11–42.
- Prakoso, D. A., & Sembiring, I. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola Melalui Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 2(2), 107–116. <https://doi.org/10.55081/jumper.v2i2.556>
- Putra, N. B. K. A., & Sudarso. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Dribbling Dalam Permainan Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan Volume*, 02(03), 761–764.
- Sari, D. Y. (2017). Peran Guru dalam Menumbuhkan Literasi Melalui Bermain Pada Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2). <https://doi.org/10.29313/ga.v1i2.3316>
- Sugiyono. (2019). Model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Lima Tahap (Mantap). *Riset & Pengembangan*, 38.
- Suprianto, S., & Nurwirhanuddin, N. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Dribble Bola Dalam Permainan Sepakbola Melalui Metode Mengajar Secara Inkuiri Siswa kelas XI Madrasah Aliyah Madani Alauddin Paopaoka Kabupaten Gowa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(2), 290–298. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i2.1086>
- Susiana, W. (2019). Pengembangan ADDIE. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Trianto, Y., & Jayati, R. D. (2007). Validitas Modul Biologi Berbasis Kearifan Lokal. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 1(2), 136–142. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v1i2.366>
- Yusril, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Menggiring Bola Dengan Metode Inquiry. *Jurnal Panrita*, 1(2), 76–86. <https://doi.org/10.35906/panrita.v1i2.13>