

PERBANDINGAN EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TGFU DAN INQUIRY DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN OLAH RAGA DI SDN 01 LUBUK ALUNG PADANG PARIAMAN

Syamsuar Abbas¹, Zainal Abidin²

¹PhD-Student of Universiti Teknologi Malaysia

²Lecturer of Universiti Teknologi Malaysia

ABSTRAK :Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbezaan efektivitas motivasi dan hasil belajar kesegaran jasmani siswa kelas rendah antara model TGFU dengan kelas Inquiry di SDN 01 Lubuk Alung. Sampel penelitian adalah SD Negeri unggulan kelas V SDN 1 Lubuk Alung yang berjumlah 33 orang siswa. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi, Angket, catatan lapangan dan wawancara. Analisa data penelitian menggunakan “sebaran frekuensi”, dan analisis Inferensial menggunakan uji independent t-test. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa 1) terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar antara kelas TGFU dengan Kelas Inquiry di SDN 01 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman, 2) terdapat perbedaan signifikan hasil belajar kecergasan fizikal antara kelas TGFU dengan Kelas Inquiry di SDN 01 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman dengan nilai signifikan 0.000. Model inquiri dapat memberikan kegiatan mengajar dengan konsep induktif yang mengarahkan siswa untuk mengamati dan memecahkan masalah dari apa yang ditemukannya selama proses pembelajaran dengan menstimulasi siswa banyak mengamati, bertanya dan meneliti untuk kemudian cakap dan percaya diri dalam menyampaikan ide-ide kreatif, ide-ide berlatih yang benar dan menanamkan sifat disiplin dan sportif dalam Kecergasan Fizikal sehingga siswa cakap dalam berolah raga, percaya diri dan mampu bekerja sama dengan kelompok kerja serta mampu menguasai teknik memegang, memukul, melempar, menghindar bola dalam pembelajaran kecergasan fizikal permainan roundes.

Kata Kunci: Efektivitas, Motivasi, Hasil Belajar, TGFU, Inquiry

Pendahuluan

Pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah mempunyai peranan penting untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesegaran yang terpilih dan dilakukan sistematis. Searah dengan yang dikemukakan oleh Hellison (2009), pendidikan jasmani memiliki potensi untuk mengembangkan nilai-nilai dan tanggung jawab sosial, gambaran umum tentang sikap sosial yang terdapat pada model yang dikembangkan oleh Hellison adalah hal sebagai berikut :: 1) level kontrol diri. Level ini menggambarkan pelajar mampu mengontrol perilaku, akan tetapi boleh tidak berpartisipasi dalam seluruh kegiatan.

Level 2) : Level keterlibatan. Dalam level ini pelajar telah berpartisipasi dalam pelajaran sejak awal hingga pencapaian tujuan pelajaran. Level 3) : level bertanggung jawab sosial pada diri sendiri dalam level ini pelajar dapat belajar secara efektif tanpa harus diawali langsung oleh gurunya. Level 4), level bertanggung jawab sosial pada orang lain, dalam level ini pelajar sudah tertarik untuk mendorong dan membantu temannya untuk belajar tanpa harus disuruh oleh guru untuk melakukannya.

Luthan (2001) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani adalah proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak. Di sini jelas bahwa pelajar diajarkan untuk belajar gerakan dasar pada tubuh manusia, yaitu gerakan kaki berjalan, berlari, melompat, melempar, menangkap, merayap, merangkak, loncat dan bentuk gerakan dasar lainnya. Oleh karenanya, pendidikan jasmani mempunyai kepuasan intelektual yang dapat menciptakan kegairahan seseorang agar mau bekerjasama, bekerja efektif dan terintegrasi dengan segala daya upaya untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Untuk menerapkan pendidikan efektif dalam pendidikan olah raga, diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk luaran kemahiran kognitif, afektif dan psikomotorik.. Sistem pengembangan pendidikan hendaknya dipilih dari kegiatan pendidikan yang paling

mendesak dan sentral yang akan menjadi model dasar untuk pemilihan yang mengarah pada penguatan fisik dan intelektual siswa. Salah satunya adalah model TGFU dan Inquiry. Eggen dalam Wardani (2005) menyatakan bahwa teaching games for understanding merupakan taktik permainan untuk mengembangkan kesegaran fisik anak-anak dan diharapkan dapat meningkatkan motivasi untuk dapat berpartisipasi, serta meningkatkan kesehatan psikis dan kesegaran jasmani model pembelajaran teaching games for understansing (TGFU) bukan merupakan konsep baru bagi guru pendidikan jasmani dalam mengembangkan kesegaran jasmani pada pelajar disekolah. TGFU dapat diterapkan pada pengalaman aktivitas anak disekolah untuk meningkatkan kesegaran jasmani serta meningkatkan kesehatan fisik. Holt (2002) menyatakan pemiihan TGFU dalam pembelajaran olah raga di sekolah diakrenakan anak-anak: a) kurang memperhatikan penampilannya, b) mengetahui sangat sedikit tentang permainan, c) sebagian yang mencapai daya tahan d) tergantung pada guru pendidikan jasmani, e) kurangnya pengembangan pada pemahaman sebagai penonton dan pengetahuan atministrasi. Meskipun demikian TGFU belum seimbang dalam memberikan porsi kegiatan dimana porsi aktivitas lebih banyak dibanding porsi aktualisasi diri dalam permainan olah raga.

Sementara itu, model inquiry adalah model yang memberikan arahan khusus sehingga pelajar dapat mengeksplorasi diri secara efektif dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani disekolah. Seperti yang disampaikan oleh Toto, Tite dan Yudiana (2011), inquiry sebagai suatu pencarian makna untuk menciptakan pengalaman. Inquiry berarti suatu rangkaian kegiatan belajar melibatkan aktualisasi seluruh pelajar untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Dari penjelasan ini dapat dikatakan bahwa model inquiry adalah sebuah model dimana kegiatan pembelajaran berpusat pada pelajar.

Berdasarkan uraian tersebut diatas untuk mendidik siswa yang yang memiliki kemampuan mengenali hakikat dirinya, potensi dan bakat-bakat terbaiknya, memiliki motivasi yang tinggi untuk mengaktualisasikan segenap potensi diri yang dimiliki, dapat mengekspresikan diri dengan baik dalam setiap pembelajaran kecergasan fizikal, menguasai pembelajaran dengan baik, maka penerapan model TGFU dan Inquiry sebenarnya sangat cocok diterapkan, namun diantara kedua model ini perlu mengetahui mana yang paling efektif. Untuk itu perlu dilakukan pengukuran efektivitas antara model TGFU dan Inquiry

terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar olah raga siswa. Kegiatan membandingkan efektivitas antara model TGFU dengan Inquiry adalah untuk melihat mana yang lebih efektif diantara kedua model ini yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasial belajar olah raga siswa kelas V SDN 01 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman.

A. Tinjauan Pustaka

1. Pendidikan Jasmani

Ikhsan (1988) kesegaran jasmani adalah kemampuan seseorang melaksanakan tugas sehari-hari dengan penuh kesungguhan dan tanggung jawab tanpa ada rasa kelelahan dan penuh semangat untuk untuk menikmati penggunaan waktu luang dan menghadapi kemungkinan berbagai bahaya datang tidak teduga, kesegaran jasmani mempunyai suatu hal yang dipengaruhi oleh motivasi, fisik dan latihan yang dilakukan seseorang, maka semakin baik pula tingkat kegaran jasmaninya. Berdasarkan keterangan diatas melakukan aktifitas fisik dapat meningkatkan kemampuan tubuh dalam mengkonsumsi oksigen secara maksimum.

Sudirman (2008) kesegaran jasmani adalah suatu aspek yaitu aspek fsik dari kesegaran jasmani yang menyeluruh (*total fitnes*) yang memberikan kesanggupan kepada seseorang untuk menjalankan hidup yang produktif dapat menyesuaikan

diri pada tiap-tiap pembebanan fisik atau *physical stres* dalam hal ini berarti kesegaran jasmani merupakan kemampuan tubuh seseorang untuk melaksanakan tugas dalam kehidupan sehari-hari tanpa mengalami kelelahan berarti memiliki tenaga untuk menghadapi keadaan darurat yang datang sewaktu-waktu. Dapat disimpulkan bahwa kesegaran jasmani adalah kemampuan tubuh untuk menyesuaikan fungsi alat-alat tubuh batas fisiologi terhadap lingkungan (ketinggian, kelembapan, suhu) atau kerja fisik dengan cukup efisien tanpa lelah secara berlebihan.

2. Motivasi

Motivasi adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri pelajar yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai (Sardiman, 2007)

Maslow (1989) mengemukakan teori motivasi berdasarkan teori kebutuhan yang diturunkan secara deduktif, teori ini bertitik tolak dari 3 asumsi dasar, yaitu : (1) manusia adalah makhluk hidup yang selalu berkeinginan, keinginan tidak selalu terpenuhi semuanya, (2) kebutuhan atau keinginan yang sudah terpenuhi tidak akan jadi pendorong, (3) kebutuhan manusia tersusun menurut hirarki tingkat penting.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah kondisi-kondisi yang mengaktifkan atau member dorongan kepada seseorang untuk bertingkah laku dalam mencapai tujuan yang ditimbulkan oleh motivasi. Berdasarkan uraian tersebut bahwa motivasi adalah suatu keadaan yang memberi dorongan kepada seseorang untuk bertingkah laku mencapai tujuan yang diinginkannya

3. Hasil Belajar

Nana Sudjana (2008) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Mulyono Abdurrahman (1999), hasil belajar adalah “kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melalui kegiatan belajar”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah penguasaan keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki peserta didik setelah melalui kegiatan belajar, berupa dampak pengajaran (kognitif) yang ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai yang diberikan guru dan dampak pengiring (afektif dan psikomotorik) yang ditunjukkan dengan perubahan tingkah laku atau peningkatan kemampuan, hal ini dimaksudkan bahwa hasil belajar berhubungan dengan kemampuan yang diperoleh seseorang dalam bentuk yang saling berkaitan antara pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan.

4. Model Pembelajaran

Menurut Oliva (1992) models of teaching are strategies based on theories (and of ten the research) of educator, psychologist, philosopner, and other who question how individual learn. Artinya setiap model mengajar atau pembelajarn harus mengandung suatu rasional yang didasarkan pada teori, berisi serangkaian langkah strategi yang dilakukan guru maupun pelajar, didukung dengan sistem penunjang atau fasilitas pembelajaran dan metode untuk meguasai kemajuan belajar pelajar

Sukmadinata (2009) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu desai yang menggambarkan atau suatu proses rincian perencanaan situasi lingkungan yang memungkinkan pelajar berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri pelajar.

Sudrajat (2010) mengatakan model pembelajaran merupakan bungkus atau

bingkai dari : (1) pendekatan pembelajaran, (2) strategi pembelajaran, (3) metode pembelajaran, (4) tekhnik pembelajaran, (5) taktik pembelajaran. Karena ada pengaruh perkembangan teknologi dan informasi (information technology) model pembelajaran berbasis internet atau learning, merupakan pilihan alternative dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran.

5. Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGFU)

Model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGFU) terangkum dalam model pembelajaran taktikal dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Menurut Merlen (2002) pendekatan taktikal adalah suatu proses yang terencana untuk menyempurnakan dalam permainan didalam tergabung unsur kesadaran taktis dan pelaksanaan keahlian. Sedangkan Abizar (2008) menjelaskan bahwa model pembelajaran taktikal menggunakan minat pelajar dalam suatu struktur permainan untuk pengembangan ketrampilan dan pengetahuan taktikal dalam penampilan bermain.

Ma'mun dan subrota (2011), menjelaskan bahwa dasar-dasar permainan pendekatan dalam teaching games for understanding, adalah sebagai berikut : (a) Memupuk minat dan kegembiraan, (b) merangsang untuk

berfikir dan (c) pengalihan pemahaman melalui bermain.

6. Model Pembelajaran Inquiry

Model pembelajaran inquiry merupakan sebuah model memanfaatkan keinginan mencari tahu pelajar, memberikan arahan khusus sehingga pelajar dapat mengeksplorasi secara efektif dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani disekolah. Seperti yang disampaikan oleh Toto, Tite dan Yudiana (2011), inquiry sebagai suatu pencarian makna untuk menciptakan pengalaman. Inquiry berarti suatu rangkaian kegiatan belajar melibatkan secara maksimal seluruh pelajar untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Metzier (2000), model pembelajaran inquiry berbasis kepada teori kognitif, dimana setiap teori memiliki strategi dan aktifitas pelajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Lebih lanjut Metzier mengemukakan asumsi-asumsi tentang pengajaran inquiry. pertama fungsi pedagogis ada pada guru untuk merangsang pemikiran pelajar, kemudian mengarahkan kepengembangan domain psikomotor, kedua memberikan pertanyaan yang digunakan sebagai jenis yang paling menonjol menstransfer pengetahuan guru kepada pelajar. Ketiga guru sebagai fasilitator pembelajaran, meberikan

pertanyaan aggar pelajar dapat berfikir secara lebih terbuka. Empat pertanyaan-petanyaan guru harus sesuai dengan kemampuan intelektual pelajar. Dan kelima peran guru adalah kombinasi langsung dan tidak langsung. Langsung, ketika guru berencana dan memimpin pelajar untuk terlibat dalam permasalahan tertentu.

B. Metode Penelitian

1. Metode Penelitian

Kajian ini dijalankan dengan reka bentuk kajian perbandingan efektivitas model pembelajaran TGFU dengan Inquiry menggunakan pendekatan kuantitatif dengan *comparative research method*. Kajian peneltian menitik beratkan pada perbandingan efektivitas motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran olah raga di SDN 01 Lubuk Alung menggunakan analisis statistik non parametrik. Instrumen penelitian menggunakan test, angket, wawancara dan dokumentasi. Test materi olah raga dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa, angket dibagikan kepada siswa untuk mengukur motivasi siswa setelah mengikuti pembelajaran di kelas. Kedua data ini didukung dengan data wawancara dan dokumentasi lapangan. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menghitung persetnase sebaran frekunesi motivasi dan hasil belajar siswa serta analisis independent t-test untuk melihat perbandingan pengaruh dari masing-masing model yang diterapkan.

2. Lokasi, Waktu, Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah rendah di Kabupaten Padang Pariaman yaitu di SDN 01 Lubuk Alung. Masa penelitian dilakukan dari Bulan Januari 2015 sampai Juli 2015. Populasi penelitian adalah keseluruhan siswa kelas V sekolah rendah di SDN 01 Lubuk Alung yang berjumlah 33 orang.

3. Instrumen Penelitian

Pengumpulan data adalah prosedur sistematis untuk memperoleh data yang diperlukan. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen Test Kesegaran Jasmani, yaitu tes kesegaran jasmani indonesia (TKJI) merupakan alat ukur untuk mengukur kualitas kesegaran jasmani. Test ini berisi rangkaian tes neomotorik yang terdiri dari beberapa kebiasaan. Seluruh butir tersebut merupakan satu kesatuan untuk melakukan penilaian terhadap kesegaran jasmani.
2. Observasi merupakan suatu proses yang kompleks yang tersusun dari berbagai proses biologis maupun psikologis, dengan adanya obserfasi langsung diharapkan akan lebih melengkapi temuan penelitian secara naturalistik. Dalam penelitian ini obserfasi dilakukan pada setiap tahapan penelitian mulai dari tahap pra pembelajaran, tahap pembelajaran dan paska pembelajaran.

3. Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, dalam penelitian ini untuk mengukur respon motivasi siswa setelah mengikuti pembelajaran di kelas dari masing-masing model.
4. Wawancara menurut Sugiyono (2010) adalah peneliti melakukan tanya jawab dengan responden baik menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis atau tidak untuk pengumpulan data
5. Dokumentasi, teknik ini merupakan proses pengumpulan data melalui pencatatan data yang diperlukan dari sumber-sumber penulis baik berupa laporan maupun monografi dalam membantu menyempurnakan data yang didapat dimasing-masing sekolah rendah (SR) dikabupaten padang pariaman

4. Analisa Data

a. Analisa Konten Analisis

Analisa data penelitian dilakukan melalui proses-proses analisa kandungan. Prosedur analisa kandungan mencakup beberapa aspek :

- a) Angket dapat dipergunakan untuk memperoleh data dari jumlah responden besar yang dijadikan sampel

- b) Angket merupakan alat pengumpul data yang relatif efisien, baik ditinjau dari segi waktu, biaya maupun tenaga
- c) Responden dapat menjawab lebih mudah dan leluasa dalam pengisiannya karena tanpa dipengaruhi oleh sesuatu yang mengikat, sehingga jawabannya sesuai dengan apa yang diharapkan

b. Analisa Kuantitatif

Analisis kuantitatif dalam penelitian ini meliputi analisis sebaran frekuensi, dan analisis statistik inferensial

1. Statistik Deskriptif

- a. Teknik statistik “sebaran frekuensi” dipakai untuk menganalisis hasil survei awal, yaitu ingin melihat kecenderungan guru berpendapat tentang aktualisasi diri, pengembangan berpikir siswa di sekolah, pengembangan rencana pengajaran, imple-mentasi pengajaran, sarana dan prasarana/ fasilitas/lingkungan, dan pendapat siswa tentang bersekolah serta respon motivasi siswa setelah mengikuti model pembelajaran yang diberikan di kelas oleh guru.
- b. Teknik analisis kuantitatif dipakai untuk menganalisis hasil pengamatan kelas terhadap penerapan model pembelajaran yang diterapkan baik TGFU maupun Inquiry dengan cara membandingkan kegiatan-kegiatan pembelajaran dari kedua model

tersebut saat guru mengimplemen-
tasikannya di kelas

2. Statistik Inferensial

Teknik analisis statistik inferensial menggunakan Uji Independent t-test yang guna membandingkan efektivitas kedua model pembelajaran yang diuji yaitu antara TGFU dan Inquiry dengan menghitung: 1) perbandingan hasil pretes dan *Pascates* kelompok TGFU dan Inquiry. 2) Uji perbedaan *pascates* antara kelompok TGFU dan Inquiry. Proses analisa data menggunakan kaidah dan rumusan statistik independent t-test dan uji Analisis of Variance (ANOVA). ANOVA atau analisis sidik ragam adalah suatu metode untuk menguraikan keragaman total data menjadi komponen-komponen yang mengukur berbagai sumber keragaman. Teknik analisis sidik ragam dapat digunakan untuk menguji kesamaan beberapa nilai tengah secara sekaligus.

Pengujian berdasarkan atas keyakinan 0,5 perseratus bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua model pembelajaran yang di uji bila nilai $\alpha = 0,05$, sekiranya nilai signifikasi $\alpha > 0.05$ maka hipotesis 0 diterima, yang artinya tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua model yang diuji, namun bila nilai $\alpha < 0,05$ maka hipotesis 0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan signifikan antara kedua model yang diuji.

C. Hasil Perbandingan Model TGFU Ke Atas Model Inquiry

1. Kesan Motivasi

a. Model TGFU di SDN 01 Lubuk Alung

Pengukuran kesan motivasi model TGFU SDN 01 Lubuk Alung pada penelitian ini disusun atas 20 pertanyaan yang diberikan melalui angket motivasi pada siswa kelas V SD Negeri 01 Lubuk Alung

Berdasarkan data terlihat bahwa skor rata-rata untuk variabel motivasi belajar dengan model TGFU di SD Negeri 1 Lubuk Alung adalah sebesar 4,22 dengan tingkat capaian responden (TCR) sebesar 33,5%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel motivasi belajar olah raga siswa SD Negeri 1 Negeri Lubuk Alung masih rendah.

Dari data ditemukan skor rata-rata tertinggi diperoleh oleh indikator minat dan indikator rajin dan kesungguhan yang masing-masingnya untuk pertanyaan nomor 5 yaitu *“Saya selalu bergairah mengikuti kegiatan olah raga di sekolah”* dan pertanyaan nomor 8 yaitu *‘ Saya senang berlatih walaupun di luar jam pelajaran”* dengan skor rata-rata masing-masingnya sebesar 2,3 dan tingkat capaian responden (TCR) sebesar 44,5%. Selanjutnya Indikator Semangat belajar dan berlatih mendorong motivasi belajar siswa tinggi untuk pertanyaan nomor 15 yaitu *“Saya senang mengajari teman tentang teknik yang benar ketika berlatih”* dengan skor rata-rata sebesar 2,2 dan tingkat capaian responden (TCR) sebesar

43,3%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator Semangat belajar dan berlatih berada dalam kategori motivasi rendah hingga cukup saat mengikuti pelajaran olah raga di sekolah. Sedangkan skor rata-rata terendah diperoleh pada pernyataan keingintahuan untuk pertanyaan nomor 14 *“Saya berupaya mencari cara mudah untuk menguasai teknik permainan rondes”* dengan nilai skor rata-rata sebesar 1,4 dan tingkat capaian responden (TCR) yang dihasilkan sebesar 22,0%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator minat siswa mengikuti pembelajaran olah raga di sekolah sangat rendah.

Secara keseluruhan data hasil penelitian pada variabel motivasi belajar siswa SD Negeri I Lubuk Alung dengan metode TGFU diperoleh skor rata-rata sebesar 1,86 dengan tingkat capaian responden sebesar 33,5%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator motivasi belajar siswa SD Negeri I Lubuk Alung dalam mengikuti pelajaran olah raga dengan metode TGFU masih rendah.

b. Kesan Motivasi Model Inquiry SDN 01 Lubuk Alung

Pengukuran kesan motivasi model Inquiry SDN 01 Lubuk Alung pada penelitian ini disusun atas 20 pertanyaan yang diberikan melalui angket motivasi pada siswa kelas V SD Negeri 01 Lubuk Alung. Semakin besar skor rata-rata variabel motivasi menunjukkan semakin

tinggi motivasi belajar siswa. Berdasarkan data pada tabel 2 diatas terlihat bahwa skor rata-rata untuk variabel motivasi belajar dengan model Inquiry di SD Negeri 1 Lubuk Alung adalah sebesar 2,79 dengan tingkat capaian responden (TCR) sebesar 49,8%. Hal ini menunjukkan bahwa variabel motivasi belajar siswa SD Negeri 1 Negeri Lubuk Alung masuk kedalam kategori cukup.

Dari data ditemukan skor rata-rata tertinggi diperoleh oleh indikator Keingintahuan dan indikator Semangat belajar dan berlatih yang masing-masingnya untuk pertanyaan nomor 5 yaitu *"Saya selalu bergairah mengikuti kegiatan olah raga di sekolah"* dan pertanyaan nomor 8 yaitu *' Saya senang berlatih walaupun di luar jam pelajaran"* dengan skor rata-rata masing-masingnya sebesar 3,5 dan tingkat capaian responden (TCR) sebesar 66,1%. Selanjutnya Indikator keingintahuan yang mendorong motivasi belajar siswa tinggi adalah untuk pertanyaan nomor 15 yaitu *"Saya senang mengajari teman tentang teknik yang benar ketika berlatih"* dengan skor rata-rata sebesar 3,3 dan tingkat capaian responden (TCR) sebesar 64,2%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keingintahuan teknik latihan olah raga dalam mengikuti pembelajaran olah raga di SD Negeri 1 Lubuk Alung dengan metode Inquiry sudah tinggi yang mendorong motivasi belajar mereka cukup baik.

Sedangkan skor rata-rata terendah diperoleh pada indikator keingintahuan untuk pertanyaan nomor 14 *"Saya berupaya mencari cara mudah untuk menguasai teknik permainan rondes"* dengan nilai skor rata-rata sebesar 2,1 dan tingkat capaian responden (TCR) yang dihasilkan sebesar 32,7%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator keingintahuan mencari trik mudah menguasai permainan rondes dalam mengikuti pembelajaran olah raga masih rendah. Selain itu untuk pernyataan No. 17 indikator Semangat belajar dan berlatih juga masih rendah yaitu *"saya mengikuti latihan olah raga di lapangan bila diminta guru yang artinya bahwa pernyataan siswa menunjukkan motivasi mengikuti olah raga tinggi diawasi oleh guru mereka.."*

Secara keseluruhan data hasil penelitian pada variabel motivasi belajar olah raga siswa di SD Negeri I Lubuk Alung diperoleh skor rata-rata sebesar 2,79 dengan tingkat capaian responden sebesar 49,8%. Hal ini menunjukkan bahwa indikator motivasi belajar olah raga siswa di SD Negeri I Lubuk Alung masih dalam kategori cukup.

1.3. Hipotesis Pertama (Perbandingan Kesan Motivasi model TGFU vs Inquiry di SDN 01 Lubuk ALung)

Setelah dipastikan lewat uji normalitas data, bahwa data kedua metode sudah dinyatakan normal, maka

tindakan uji t-test untuk mengetahui adanya perbedaan motivasi antara kelas yang diberikan metode pembelajaran TGFU dengan kelas yang diberikan metode Inquiry. Hasil uji statistik non parametrik terhadap perbandingan kesan motivasi kedua kelas menggunakan uji independentt-test diperoleh hasil seperti yang disajikan dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3

Uji Hipotesis Independent t Test

Data	t- hitung	Sig	Df	Keterangan
Kel. Eksperimen	3.703	0.000	52	0.017 < 0,05 Signifikan

Hasil *output* SPSS 17.0

menunjukkan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$, yang artinya terdapat perbedaan motivasi yang signifikan antara kelas TGFU dengan kelas Inquiry. Artinya Inquiry yang diterapkan pada mata pembelajaran Kecergasan Fizikal di kelas V semester II SDN 01 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman memberikan kesan motivasi yang lebih tinggi dari pada model TGFU.

2. Hasil Belajar

a. Hasil Belajar Model TGFU SDN 01 Lubuk Alung

Melalui perhitungan dengan komputer menggunakan program SPSS versi 16.0 diketahui bahwa skor rata-rata (*mean*) sebesar 10,61; *modus* sebesar 8,00; skor tengah (*median*) sebesar 11,00; dan standar deviasi sebesar 2,091.

Berdasarkan data statistik yang diperoleh dapat disajikan kategori kecenderungan perolehan skor pembelajaran Kecergasan Fizikal menggunakan model TGFU oleh siswa kelas V SDN 01 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman berada pad arentang nilai 7-14 dengan nilai rata-rata 10.61 pada kategori rendah.

b. Hasil Belajar Model Inquiry SDN 01 Lubuk Alung

Melalui perhitungan dengan komputer menggunakan program SPSS versi 16.0 diketahui bahwa skor rata-rata (*mean*) sebesar 13,27; *modus* sebesar 12,00; skor tengah (*median*) sebesar 13,00; dan standar deviasi sebesar 2,897.

Berdasarkan data statistik yang diperoleh dapat disajikan kategori kecenderungan perolehan skor pembelajaran Kecergasan Fizikal dengan model Inquiry oleh siswa kelas V SDN 01 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman berada pada rentang nilai 8-20 dengan nilai rata-rata 16.27 pada kategori tinggi.

c. Uji Hipotesis Perbandingan Hasil belajar kecergasan fizikal model TGFU vs Inquiry di SDN 01 Lubuk Alung

Uji-t post-test efektifitas pembelajaran Kecergasan Fizikal antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen di SDN 01 Lubuk Alung. Tujuan pengujian ini adalah untuk

mengetahui perbedaan Hasil belajar kecergasan fizikal antara kelompok yang diajarkan dengan model pembelajaran TGFU (kelompok kontrol) dan kelompok yang diajarkan dengan model pembelajaran Inquiry (kelompok Tabel 6. Rangkuman Hasil Uji-t Post-test Efektifitas Pembelajaran Kecergasan Fizikal antara kelompok Kontrol dan kelompok Eksperimen di SDN 01 Lubuk Alung

Data	t-hitung	Sig	df	Keterangan
Kel. Eksperimen	6.288	0.017	64	0,017 < 0,05 Signifikan

Dari tabel di atas dapat diketahui besarnya t-hitung adalah 6,288 dengan df 64. Nilai t hitung tersebut dikonsultasikan dengan nilai t-tabel pada taraf signifikansi 5% dan df 64. Skor t-tabel pada taraf signifikansi 5% dan df 64 adalah 0,017. Hal tersebut menunjukkan nilai signifikan lebih kecil dari 0.005 ($0.017 < 0,05$). Dengan demikian hasil uji-t pada skor post-test kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan adanya perbedaan signifikan, yaitu terjadi peningkatan pada skor post-test kemampuan efektivitas pembelajaran Kecergasan Fizikal menggunakan model Inquiry. Dengan kata lain model pembelajaran inquiry lebih efektif dalam meningkatnya Hasil belajar kecergasan

eskperimen), apakah terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok dari hasil capaian skor hasil belajar (post-test) siswa SDN 01 Lubuk Alung . Hasil uji t disajikan dalam tabel 6 berikut ini.

fizikal dibanding model TGFU pada siswa kelas V SDN 01 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman.

Pembahasan

Berdasarkan uji hipotesis variabel motivasi belajar siswa sekolah dasar kelas V dalam pembelajaran pendidikan Kecergasan Fizikal di SDN 1 Lubuk Alung Kab. Padang Pariaman. Hasil uji hipotesis motivasi belajar siswa kelas V pada sekolah yang diuji tersebut memperlihatkan bahwa ada perbedaan signifikan skor motivasi belajar dari masing-masing metode pembelajaran yang diterapkan di kelas yaitu TGFU dan Inquiry. Hasil analisis hipotesis terbukti bahwa Inquiry lebih efektif dibanding model TGFU dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar olah raga siswa kelas V SDN 01 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa secara peningkatan skor motivasi dari masing-masing metode yang diuji terbukti Inquiry bersifat linearitas dimana terjadi kenaikan rata-rata nilai skor TCR motivasi seperti yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 7 Kesan Motivasi Rata-Rata
Masing-Masing Metode

	Sekolah	Motivasi		Kategori
		Skor Rata-rata	TCR	
Metode TGFU	SDN 1 Lubuk Alung	1,86	33,5	Rendah
Metode Inquiry	SDN 1 Lubuk Alung	2,79	49,8	Cukup

Dari tabel di atas terlihat terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Kecergasan Fizikal dari masing-masing model pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar yang diteliti di Kabupaten Kapdang Pariaman dimana Inquiry dapat memperbaiki motivasi belajar siswa kelas V SDN 01 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman dengan nilai TCR 49.8%, lebih tinggi dari TGFU yang memiliki skor 33.5%.

Dari hasil hipotesis terlihat bahwa uji t-test antara metode TGFU dan Inquiry menggunakan SPSS 17.0 di SDN 01 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman menghasilkan signifikansi $0,000 < 0,05$, yang artinya ada perbedaan yang signifikan antara metode TGFU dengan metode Inquiry dalam meningkatkan motivasi belajar Kecergasan Fizikal siswa, dimana metode Inquiry jauh lebih baik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibanding metode TGFU.

Sementara itu, perbandingan hasil belajar antara metode TGFU dengan Inquiry terlihat bahwa metode Inquiry lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibanding TGFU seperti terlihat pada tabel berikut:

Tabel 8 Hasil Belajar Kecergasan
Fizikal Siswa Masing-Masing Metode

Metode	Sekolah	Skor		Kategori
		Skor Rata-rata	SD	
Metode TGFU	SDN 1 Lubuk Alung	10,61	2,091	Kurang
Metode Inquiry	SDN 1 Lubuk Alung	16,27	2,897	Baik

Dari dua analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan Hasil belajar kecergasan fizikal siswa kelas rendah yang diajarkan dengan model TGFU dan Model Inquiry, dimana model Inquiry lebih baik dalam capaian hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata 16.27 lebih tinggi dari capaian nilai model TGFU yang hanya 10.61.

Setelah dilakukan uji perbandingan independent t-test didapatkan bahwa ada perbedaan signifikan antara model TGFU dengan Inquiry dengan nilai signifikan $\alpha = 0.000 < 0.005$, maka dapat disimpulkan bahwa model inquiry lebih efektif dibanding model TGFU dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran olah raga di

kelas V SDN 01 Lubuk Alung Kab.
Padang Pariaman.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar antara kelas TGFU dengan Kelas Inquiry yang artinya model inquiry lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 01 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman dengan nilai signifikan 0.000. Begitu juga dengan hasil belajar, dimana model Inquiry lebih efektif dibanding model TGFU dalam meningkatkan hasil belajar olahraga siswa kelas V SDN 01 Lubuk Alung Kabupaten Padang Pariaman dengan nilai signifikan 0.000.

Daftar Pustaka

- Abizar (2008) Strategi Instruksional. Padang : IKIP Padang Pres.
- Eggen dalam Wardani (2005) Model Belajar Mengajar. Padang; FPTK – IKIP Padang.
- Hellison (2009) Pembelajaran Sikap Bertanggung Jawab dan Sikap Sosial Melalui Pendidikan Jasmani di Sekolah rendah (Online) [Http://file.Upi.edu](http://file.Upi.edu).
- Holt. N. L, strean, willian B, benggoecha, E.G. (2002). Expanding the teahing games for understanding model : new avenues for future research and practise. Joornal for teaching in physical education. Canada of alberta.
- Ichsan, M. (1998). Pendidikan kesehatan dan olahraga. Bandung : percetakan advent indonesia.
- Luthan Rusli. (2001) Olahraga dan etika. fair play. jakarta direktorat pembudayaan ilmu pengetahuan dan teknologi olahraga. Direktorat jendral olahraga. Departeman pendidikan nasional.
- Maslow, A. H. (1989) motivasi dan personality newyork. Harper & row puliser.
- Ma'mun dan subrota (2004), Perkembangan moral pada masa anak, jakarta : direktorat jendral olahraga departeman pendidikan jasmani.
- Merlen (2002) belajar dan pembelajaran. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Metzler.(2000). Instructional models for physical education. USA : allyn and bacon.
- Mulyono Abdurrahman (1999), Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar, Jakarta: Rineka Cipta.

- Nana Sudjana, (1999) *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, Cet. VI.
- Olivia, P.F. (1992). *Devoloping the curriculum*. New york : harper collins.
- Sardiman. A.M., (2007). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Press.
- Slavin. R. E., (2009). *Psikologi Pendidikan : Teori dan Praktik*. (Penyerapan Marianto Samosir), Indek (Buku Asli Tahun 2006).
- Sudirman (2008). *Interaksi motivasi belajar dalam mengajar*. Jakarta : raja grafindo persada
- Sudrajad, (2010). *Pengertian dan Pendekatan Strategi metode – teknik-taktik dan model pembelajaran* (online) tersedia : [http : www.psb-psm.org / content / blog](http://www.psb-psm.org/content/blog).
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Bandung alfa beta.
- Sukmadinata, NS. (2009). *Kurikulum pembelajaran kompetensi*. Bandung : kesuma karya.
- Toto Subroto (2009) Titin Juliantine dan Yuyun Yudiana. *Model-model Pembelajaran Jasmani*. Bandung : FPOK UPI.