

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERHADAP HASIL BELAJAR DRIBBLING
DALAM PERMAINAN BOLA BASKET
(Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Kota Mojokerto)**

Naim Bey Khaqi Asmara Putra

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Sudarso

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Dribbling adalah membawa lari bola ke segala arah sesuai dengan peraturan yang ada. Seorang pemain diperbolehkan membawa bola lebih dari satu langkah asal di pantulkan ke lantai, baik dengan berjalan maupun berlari, dan *dribbling* harus dilakukan dengan satu tangan. Model pembelajaran digunakan agar dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar *dribbling* pada siswa. Akan tetapi dalam kenyataannya masih banyak siswa yang belum mampu menguasai gerak dasar *dribbling* dengan model yang sudah diterapkan oleh guru. Oleh karena itu diperlukan model pembelajaran lain salah satunya melalui model pembelajaran *inkuiri* agar mampu mengatasi kesulitan peserta didik khususnya pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kota Mojokerto dalam menguasai gerak dasar *dribbling* bolabasket.

Tujuan dari penelitian ini adalah : 1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *inkuiri* terhadap hasil belajar *dribbling* dalam permainan bolabasket pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kota Mojokerto. 2. Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pengaruh model pembelajaran *inkuiri* terhadap hasil belajar *dribbling* dalam permainan bola basket pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kota Mojokerto. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *inkuiri* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *dribbling* dalam permainan bolabasket yaitu sebesar 20,17 %.

Kata kunci : Gerak dasar *dribbling* dalam permainan bolabasket, model pembelajaran *inkuiri*

Abstract

Dribbling the ball is carried off in all directions in accordance with existing regulation. A player is allowed to carry the ball more than one step unless it bounces to the floor, either by walking or running, and *dribbling* should be done with one hand. The learning model is used in order to improve the basic *dribbling* ability on student movement. However, many students still have not been able to do *dribbling* motion with a model which has been applied. Therefore, we need another model of learning through inquiry learning model that is able to overcome the difficulties, especially in XI grader, student of SMAN 2 Mojokerto in mastering basic movement of basketball *dribbling*. Purpose of the study are: (1) To examine the influence of inquiry learning model towards basketball *dribbling* learning outcomes in Xi grader SMAN 2 Mojokerto. (2) To examine how much improvement of learning inquiry model towards basketball *dribbling* learning outcomes in XI grader SMAN 2 Mojokerto. Based on the study, it can be concluded that learning using inquiry learning model has significant impact on learning outcomes in the basketball *dribbling* which is equal to 20.17%.

Keywords: Basketball *dribbling* basic motion, inquiry learning model.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan salah satu bidang studi yang diberikan sekolah mulai dari SD, SMP, hingga SMA. Pembinaan Penjasorkes diusahakan untuk membentuk jasmani yang sehat mental yang baik, supaya menghasilkan manusia yang produktif. Sedangkan pembinaan olahraga disarankan untuk memupuk minat dan bakat siswa agar dapat mencapai prestasi olahraga yang optimal.

Pencapaian tujuan Penjasorkes sangat erat kaitannya dengan kemampuan guru dalam mengelola

kegiatan pembelajaran. Didalam mengajar diperlukan strategi dan metode yang menarik untuk memudahkan siswa dalam penguasaan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian diharapkan materi yang diterima dapat tersimpan dalam waktu yang relatif lama dalam ingatan siswa.

Untuk menjalankan proses penjasorkes, kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan suatu usaha yang amat strategis untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pergaulan yang bersifat mendidik itu terjadi melalui interaksi aktif antara siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik. Kegiatan belajar dilakukan oleh siswa

dan melalui kegiatan ini akan ada perubahan perilakunya, sementara kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi proses belajar, kedua peranan itu tidak akan lepas dari situasi saling mempengaruhi dalam pola hubungan antara dua subyek, meskipun disini guru lebih berperan sebagai pengelola atau *director of learning*. Pembelajaran merupakan sarana untuk memungkinkan terjadinya proses belajar dalam arti perubahan perilaku individu melalui proses mengalami sesuatu yang diciptakan dalam rancangan proses pembelajaran (Winatraputra, 1994: 4).

Kegiatan belajar merupakan masalah yang kompleks dan melibatkan keseluruhan aspek psiko dan fisik, bukan saja aspek kejiwaan tetapi juga aspek neuro-fisiologis. Pada tahap baru mengenal substansi yang dipelajari, baik yang menyangkut aspek pembelajaran kognitif, afektif dan psikomotor. Bagi siswa materi pembelajaran itu menjadi sesuatu yang asing pada mulanya. Namun, setelah guru berusaha untuk memusatkan dan menangkap perhatian siswa pada peristiwa pembelajaran maka sesuatu yang asing itu berangsur-angsur berkurang. Siswa sangat peduli dengan apa yang dilakukan oleh gurunya. Oleh karena itu, guru harus mengupayakan semaksimal mungkin penataan lingkungan belajar dan perencanaan materi agar terjadi proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Sebagai sebuah proses, belajar dan pembelajaran menjadi faktor sentral dalam meraih tujuan pengajaran dan pendidikan di sekolah (Husdarta, 2000: 2).

Upaya yang dilakukan guru saat ini dimaksudkan agar tujuan yang telah dirumuskan dapat dicapai. Menurut Chauhan dalam Husdarta (2000 : 3), mengajar adalah upaya guru dalam memberi rangsangan, bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Adapun arah yang akan dituju proses belajar adalah tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan guru dan diketahui oleh siswa.

Jadi, jelas disini bahwa aktifitas pembelajaran yang paling menonjol ada pada siswa. Peran guru disini cenderung sebagai fasilitator dan motivator agar siswa mau untuk belajar. Disinilah letak kerumitan pembelajaran bagi seorang guru. Guru dihadapkan pada benda hidup dengan karakteristik yang amat berbeda untuk masing-masing siswa. Oleh karena itu, disamping guru harus menguasai materi pelajarannya guru juga dituntut memiliki kesabaran dan kecintaan dalam memahami dan mengelola proses pembelajaran. Hal inilah yang menjadi kata kunci suksesnya proses belajar mengajar disekolah.

Model inkuiri adalah sebuah model pembelajaran yang mampu menciptakan peserta didik yang cerdas dan berwawasan. Dengan model ini peserta didik dilatih untuk selalu berpikir kritis karena membiasakan peserta

didik memecahkan suatu masalah sendiri. Model ini bertujuan untuk melatih kemampuan peserta didik dalam meneliti, menjelaskan fenomena, dan memecahkan masalah secara ilmiah. Dalam proses inkuiri guru dalam hal ini hanya bertindak sebagai fasilitator, nara sumber dan penyuluh kelompok. Para peserta didik didorong untuk mencari pengetahuan sendiri, bukan dijejali dengan pengetahuan (www.model-pembelajaran-inkuiri.html, diakses tanggal 28 maret 2014).

Salah satu masalah yang menyangkut bidang pendidikan yaitu perlunya dipikirkan Model-model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa disekolah melalui berbagai cara yang kreatif oleh pendidik atau pengajar. Pendidik juga harus menciptakan suasana nyaman, aman, gembira, dan bebas namun beraturan dan disiplin. keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran juga tidak lepas dari peran yang baik dari seorang guru. Karena dari seorang guru peserta didik akan dapat mencapai target suatu pembelajaran. Oleh karena itu hendaknya seorang guru harus mampu untuk membuat suatu model pembelajaran lain yang tidak membosankan. Dan juga seorang guru harus mempunyai koleksi beberapa model pembelajaran untuk membantu siswa mencapai keberhasilan dalam suatu pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti yang dulunya juga pernah menjadi siswa di SMA Negeri 2 Kota Mojokerto, bahwa pembelajaran pendidikan jasmani dilaksanakan secara monoton, sehingga siswa cenderung diam dan hanya menuruti perintah guru. Hal ini dikarenakan kurangnya pengawasan guru dalam memberikan tugas gerak pada siswa. Maka dari itu diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat merubah pembelajaran yang dulunya monoton menjadi pembelajaran yang menarik dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan merasakan perbedaan setelahnya.

Oleh sebab itu, seorang guru diharapkan mampu memberikan cara pembelajaran dalam mengajar penjasorkes dengan memberikan model pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi disekolah agar siswa tidak merasa jenuh pada saat pembelajaran. Dan pengambilan model pembelajaran inkuiri ini dimaksudkan dalam memperoleh keterampilan gerak, siswa tidak hanya menghafal atau mengingat tetap isiswa juga bisamenemukan sendiri permasalahannya. Dan saat ini apakah seorang guru pendidikan jasmani sudah berhasil dalam menyampaikan suatu pembelajaran salah satu teknik dasar bola basket? Dalam penelitian ini saya akan mencoba mengetahui hasil dari penerapan pengaruh model pembelajaran *inkuiri* terhadap peningkatan hasil belajar *dribbling* dalam permainan bola basket.

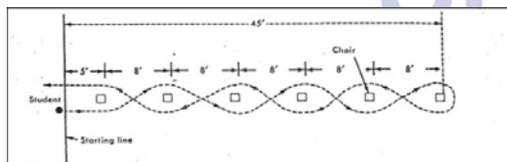
METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif, peneliti ingin mengetahui fakta-fakta yang diperoleh dari pembelajaran yang diterapkan. Selanjutnya peneliti menggunakan penelitian eksperimen yaitu hanya diberikan perlakuan (*treatment*) yang dikenakan kepada subjek atau objek penelitian (Maksum, 2009: 14).

Populasi adalah keseluruhan individu atau obyek yang dimaksud untuk di teliti dan nantinya akan dikenai generalisasi. Sedangkan generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau obyek yang lebih sedikit (Maksum,2009:40). Dalam penelitian ini populasi yang digunakan adalah keseluruhan siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Kota Mojokerto di mana terdiri 258 siswa.

Sampel secara sedrhana diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data sebenarnya dalam suatu penelitian. Artinya, sampel adalah bagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi atau sebagaian individu yang diselidiki (Maksum,2009:39). Teknik sampel yang di gunakan adalah *cluster sampling*, karena dalam *cluster sampling* yang dipilih bukan individu melainkan kelompok atau area (Maksum,2009:43). Sampel dari penelitian ini di ambil 1 kelas dari 9 kelas di SMA N 2 Kota Mojokerto yaitu kelas XI IPS 1 – XI IPS 4 dan Kelas XI IPA 1 – XI IPA 5 dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang dalam 1 kelas yang sudah di undi secara acak yang akan di jadikan subyek penelitian.

Instrumen penelitian adalah alat bantu untuk fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah di olah (Arikunto,2006:160).



Gambar 1. Drible Test

1. Pengambilan data *pre-test*
Langkah-langkah pengambilan data pre-test dilakukan setelah siswa melakukan pemanasan, siswa diinstruksikan untuk melakukan tes *dribbling* cepat untuk mengukur kecepatan menggunakan stopwatch yang sudah diuji terakan, hasil dari tes diambil sebagai data *pre-test*
2. Penerapan treatment
Treatment dilakukan 2 kali pertemuan , di mulai dari minggu ke 2 sampai minggu ke 3. Teknis pemberian

treatment yaitu semua siswa di beri materi dasar *dribbling* bola basket.

3. Pengambilan data *post-test*
Pengambilan data post-test dilakukan pada minggu ke 4 Langkah-langkah pengambilan data post-test di ambil setelah siswa melakukan pemanasan, siswa diinstruksikan untuk melakukan test menggiring cepat, untuk mengukur kecepatan menggunakan stopwatch yang sudah diuji terakan hasil dari tes diambil sebagai data post-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil tes *dribbling* bola basket sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran *inkuiri* adalah sebagai berikut:

Tabel 1.Deskripsi Data Sampel

| Deskripsi | Pretest | Posttest | Beda |
|----------------|---------|----------|-------|
| Rata-rata | 17.11 | 13.66 | 3.45 |
| SD | 3.87 | 2.78 | 2.90 |
| Varian | 15.01 | 7.73 | 8.41 |
| Nilai Maksimum | 24.51 | 19.71 | 12.54 |
| Nilai Minimum | 10.99 | 8.97 | 0.07 |
| Pengaruh | 20,17% | | |

Dalam penelitian ini uji beda rata-rata (uji mean) dengan menggunakan analisis *uji-t one sample t-test*. Nilai yang digunakan dalam penghitungan adalah nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 2.Hasil Uji Normalitas Data

| | Pretest | Posttest |
|------------------------|---------|----------|
| N | 23 | 23 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | .509 | .853 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .958 | .461 |

Berdasarkan pada tabel 2 di atas menunjukkan bahwa besarnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 5% (0,05), hal ini dapat dikatakan bahwa sebaran data hasil belajar *dribbling* bola basket pada kelompok, baik *pretest* maupun *posttest* adalah merupakan data yang berdistribusi normal, sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

Tabel 3.Hasil Uji Beda Rata-Rata Sampel Sejenis

| Dribbling Bolabasket | | Mean | Mean Differences | t hitung | t tabel | Keterangan |
|----------------------|----------|-------|------------------|----------|---------|------------|
| Model inkuiri | Pretest | 17.11 | 3.45 | 5,71 | 2,12 | Signifikan |
| | Posttest | 13.66 | | | | |

Pembahasan

Pembahasan di sini membahas penguraian hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *inkuiri* dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest dribbling* bola basket yang dilakukan siswa dengan menggunakan *dribbling* tes Frank M Verducci. Dari data *pretest* diperoleh rata-rata sebesar 17,11 dengan standar deviasi sebesar 3,87. Dari data *posttest* diperoleh rata-rata sebesar 13,66 dengan standar deviasi 2,78.

Untuk melihat apakah ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar keterampilan *dribbling* bola basket kelompok *T-Test dependent sample* sebagai uji beda. Kriteria pengujiannya adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} (5,71) dan t_{tabel} (1,71) dengan taraf signifikan 0,05 yang bermakna bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua kelompok, yang berarti hipotesis yang diajukan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Selanjutnya untuk mengetahui besarnya pengaruh model pembelajaran *inkuiri* terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket dihitung dengan cara rata-rata selisih hasil *pretest* dan *posttest (MD)* dibagi rata-rata hasil *pretest (Mpre)* dikalikan 100%. Berdasarkan hasil olah data dari hasil penelitian dijelaskan bahwa model pembelajaran yang diterapkan memberikan pengaruh terhadap peserta didik, yaitu sebesar 20,17 %.

PENUTUP

Simpulan

1. Ada pengaruh yang signifikan dalam pemberian model pembelajaran *inkuiri* terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa kelas X I SMA Negeri 2 Kota Mojokerto. Dibuktikan dengan hasil hitung uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} 1,94 < t_{tabel} 2,12 dengan taraf signifikan 0,05.
2. Besarnya pengaruh model pembelajaran *inkuiri* terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket berdasarkan hasil analisis penghitungan statistik manual dan menggunakan program komputer IBM *Statistical Package for the Social Science (SPSS) Statistics 20* terdapat pengaruh sebesar 20,17%.

Saran

1. Sesuai dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka sebaiknya penerapan model *inkuiri* pada pembelajaran pendidikan jasmani terutama materi *dribbling* bola basket bisa dijadikan acuan bagi para guru pendidikan jasmani, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah

karena sarana dan prasarana yang dimiliki sudah mendukung.

2. Agar kemampuan siswa dalam pembelajaran gerak dasar bola basket dapat meningkat guru harus bisa mengetahui karakteristik siswa dan menggunakan berbagai model pembelajaran yang cocok untuk siswa.
3. Bagi penulis selanjutnya, pengembangan model pembelajaran perlu diadakan penelitian sejenis dengan menerapkan model *inkuiri* pada pembelajaran pendidikan jasmani pada pokok bahasan dan materi yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- B.uno, Hamzah. 2007. *Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumiaksara.
- Husdarta.dkk.2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mahardika, I Made Sriundy. 2010 *Pengantar evaluasi pengajaran*. Surabaya Unesa university Press.
- Maksum, A. 2007. *Buku ajar matakuliah statistic dalam olahraga*. Surabaya: FIK Unesa.
- Maksum, A. 2009. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa.
- Oliver, Jon, 2007. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung: Pakar Raya.
- Sodikun, Imam. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta: Debdikbud RI
- Verducci, Frank. 1980. *Measurement Concept in Physical Education*. St.Louis: C.V Mosby company.