

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

H. Jijib Mujiburrohman, S. Ag., M.M. Pd.
Guru Madrasah Aliyah Negeri 1 Subang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Deskripsi tentang proses pelaksanaan pembelajaran *inquiry* dalam pembelajaran penjasorkes untuk siswa Kelas XII-MIA 2 MAN Subang, (2) Deskripsi tentang besarnya peningkatan prestasi yang dicapai siswa Kelas XII-MIA 2 MAN Subang dalam pembelajaran penjasorkes setelah dikembangkan proses pembelajaran *inquiry* dalam pembelajaran penjasorkes. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan Model Pembelajaran *Inquiry*. Lokasi penelitian ini berada di MAN Subang, dan subyek penelitian ini adalah siswa kelas XII MIA 2 MAN Subang. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Pada penelitian ini menggunakan metode analisis model interaktif, dengan tiga komponen pokok dalam proses analisis data, yaitu: Reduksi Data, Sajian Data, dan Penarikan Kesimpulan. Hasil penelitian sebagai berikut : (1) Pelaksanaan pembelajaran penjasorkes dengan model pembelajaran *inquiry* secara baik dapat dilaksanakan dengan langkah: a) Tahap pembukaan melalui motivasi dan apersepsi yang serius, b) Tahap inti pelaksanaan dengan pembelajaran secara berkelompok, c) Tahap penutupan dilakukan dengan pembuatan kesimpulan oleh siswa dan guru atas hasil belajar yang dilakukan, serta pelaksanaan tes. (2) Pelaksanaan model pembelajaran *inquiry* terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar siswa, baik dilihat berdasarkan nilai rata-rata kelas siswa maupun ketuntasan belajar siswa.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Model Pembelajaran *Inquiry*.

LATAR BELAKANG

Pengembangan mutu pendidikan merupakan hal yang diyakini menjadi faktor penyokong meningkatnya daya saing suatu bangsa. Pendidikan merupakan ujung tombak dalam pembentukan sumberdaya manusia yang berkualitas, yang dikemudian hari akan berperan sebagai pengelola, pengendali, dan pelaksana dari kebijakan-kebijakan pemerintah dalam rangka meningkatkan daya saing nasional. Proses pembelajaran sebagai bagian utama dalam dunia pendidikan menjadi hal yang penting dan dituntut untuk mampu memaksimalkan perannya guna mencapai tujuan pendidikan di sekolah.

Menurut para ahli seperti Makmun (2000: 36), salah satu faktor pendukung berhasilnya proses pembelajaran adalah faktor suasana pembelajaran, yang termasuk didalamnya adalah penerapan strategi, model, maupun metode pembelajaran yang dikembangkan oleh guru. Pengembangan model, metode, maupun strategi pembelajaran yang efisien dan sesuai dengan kondisi siswa diyakini mampu mendukung tercapainya kualitas proses pembelajaran yang tinggi, sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Salah satu model pembelajaran modern yang dapat diimplementasikan di dunia pendidikan, khususnya di tingkat MAN Subang adalah model pembelajaran inkuiri-kontekstual. Carin (1985), menjelaskan bahwa inkuiri adalah suatu perluasan proses *discovery* yang digunakan dalam cara yang lebih dewasa. *Discovery* adalah suatu proses mental dimana anak atau individu

mengasimilasi konsep dan prinsip. Suchman (1992), mengembangkan model pembelajaran dengan pendekatan *inquiry*. Model pembelajaran ini melatih siswa dalam suatu proses untuk menginvestigasi dan menjelaskan suatu fenomena yang tidak biasa. Model pembelajaran ini mengajak siswa untuk melakukan hal yang serupa seperti para ilmuwan dalam usaha mereka untuk mengorganisir pengetahuan dan membuat prinsip. Pendekatan inkuiri tidak dapat dipisahkan dari pendekatan pemecahan masalah. Untuk menerapkan pendekatan ini guru atau pendidik harus berpikir dan berperilaku yang memfasilitasi peserta didik untuk dapat membuat identifikasi apa yang akan dipelajari. Guru atau pendidik membantu siswa dalam membuat pertanyaan, menentukan strategi mengumpulkan informasi dan mengolah informasi. Pendekatan ini memerlukan guru atau pendidik yang kreatif dalam menyusun pembelajaran dan bekerja dengan rencana yang baik. Ketika siswa belajar, mereka sudah mempunyai target yang jelas. Pendekatan ini memberikan tantangan yang cukup baik bagi pendidik ataupun peserta didik.

Selama ini proses pembelajaran penjasorkes di MAN Subang masih dikembangkan secara konvensional, yaitu dengan pendekatan yang berbasis pada aktifitas guru, dimana siswa hanya pasif mendengarkan dan menerima pengetahuan dari guru. Strategi ceramah dilaksanakan secara monotone, sehingga dianggap menjenuhkan bagi siswa. Dominasi guru dalam proses pembelajaran menyebabkan siswa lebih banyak menunggu sajian dari guru daripada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang mereka butuhkan. Hasil belajar pun masih sangat rendah. Nilai penguasaan materi permainan bola basket rata-rata dibawah 70, dengan ketuntasan belajar yang juga masih dibawah 70%, sedangkan target KKM yang ditetapkan guru adalah 75% siswa tuntas belajar. Hasil wawancara yang dilakukan kepada sejumlah siswa menunjukkan bahwa mayoritas kurang berminat dengan proses pembelajaran penjasorkes, lebih banyak tidak serius, dan sekedar melaksanakan kewajiban semata. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan adanya inovasi proses pembelajaran yang bersifat mampu meningkatkan antusias siswa, serta efektif dalam penyampaian pengalaman dan pengetahuan dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan atas uraian tersebut, maka dianggap perlu untuk dilaksanakannya penelitian tindakan kelas yang berjudul “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 ”Berdasarkan atas latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, dibuat rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakan proses pelaksanaan pembelajaran *inquiry* dalam pembelajaran penjasorkes pada permainan bola basket untuk siswa Kelas XII-MIA 2 MAN Subang
2. Seberapa besarkah peningkatan prestasi yang dicapai siswa Kelas XII-MIA 2 di MAN Subang dalam pembelajaran penjasorkes pada permainan bola basket setelah dikembangkan proses pembelajaran *inquiry* dalam pembelajaran penjasorkes?

KAJIAN TEORITIS

a. Model Pembelajaran *Inquiry*

Inquiry (inkuiri) adalah cara untuk menyampaikan sesuatu agar tercapai tujuan, cara melaksanakan, cara menyelidiki, taktik, siasat (Poerwadarminto, 1976). Model Inkuiri adalah menanyakan, meminta keterangan atau menyelidiki, penyelidikan (Soedanyo, 1990). Kata inkuiri dalam bahasa Inggris “*inquiry*”, berarti pertanyaan, pemeriksaan, atau penyelidikan (Gulo, 2002).

Model inkuiri adalah suatu pola untuk membantu para siswa belajar merumuskan dan menguji pendapatnya sendiri dan memiliki kesadaran akan kemampuannya. (Suchman, 1996). Model inkuiri adalah strategi mengajar yang memungkinkan para siswa mendapatkan jawabannya sendiri. (Jones, 1997). Model inkuiri adalah suatu model yang menekankan pengalaman-pengalaman belajar yang mendorong siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip (Widja, 1985). Model inkuiri adalah cara penyajian pelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan informasi dengan atau tanpa bantuan guru (Sumantri, 1998).

Model inkuiri merupakan perluasan model *discovery* yang artinya suatu proses mental yang lebih tinggi tingkatannya misalnya merumuskan problema, merancang eksperimen, melaksanakan eksperimen, mengumpulkan data, menganalisis dan membuat kesimpulan (Sri Anitah, 2001:4). Suchman (2002), menyatakan bahwa model pembelajaran inkuiri akan lebih menyadarkan siswa tentang proses penyelidikannya dan belajar tentang prosedur ilmiah secara langsung. Hilda (2002) menyatakan bahwa pendekatan belajar dengan model inkuiri terdiri atas lima tahapan, yaitu:

1. Tahap penyajian masalah atau menghadapkan siswa pada situasi yang memacu keingintahuan mahasiswa/peserta didik. Pada tahap ini guru membawa situasi masalah dan menentukan prosedur inkuiri kepada siswa (berbentuk pertanyaan yang hendaknya dijawab ya/tidak). Permasalahan yang diajukan adalah masalah yang sederhana yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik. Hal ini diperlukan untuk memberikan pengalaman kreasi pada siswa, tetapi sebaiknya didasarkan pada ide yang sederhana, yang dekat dengan lingkungan peserta didik.
2. Tahap pengumpulan dan verifikasi data. Peserta didik mengumpulkan data informasi tentang peristiwa yang mereka lihat atau alami.
3. Tahap eksperimen. Pada tahap ini peserta didik melakukan eksperimen untuk mengeksplorasi dan menguji secara langsung. Eksplorasi mengubah segala sesuatu untuk mengetahui pengaruhnya, tidak selalu diarahkan oleh suatu teori atau hipotesis. Pengujian secara langsung terjadi ketika peserta didik menguji hipotesis atau teori. Pada tahap ini guru berperan untuk mengendalikan siswa bila mengasumsikan suatu variabel yang telah disangkalnya, padahal pada kenyataannya tidak. Peran pendidik lainnya pada tahap ini adalah memperluas informasi yang telah diperoleh. Selama verifikasi peserta didik boleh mengajukan pertanyaan tentang objek, ciri, kondisi, dan peristiwa.
4. Tahap mengorganisasikan data dan merumuskan penjelasan. Pada tahap ini pendidik mengajak peserta didik merumuskan penjelasan. Kemungkinan besar akan ditemukan peserta didik yang mendapatkan kesulitan dalam mengemukakan informasi yang diperoleh menjadi uraian penjelasan. Peserta didik yang demikian didorong untuk dapat memberi penjelasan yang tidak begitu mendetail.
5. Tahap mengadakan analisis terhadap proses inkuiri. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk menganalisis pola penemuan mereka. Mereka boleh menentukan pertanyaan yang lebih efektif, pertanyaan yang produktif atau tipe informasi yang dibutuhkan dan tidak diperoleh. Tahap ini akan menjadi penting apabila dilaksanakan pendekatan model inkuiri dan dicoba memperbaiki secara sistematis dan independen. Konflik yang dialami peserta didik saat melihat suatu kejadian yang menurut pandangannya tidak umum dapat menuntun partisipasi aktif dalam penyelidikan secara ilmiah.

Menurut Joyce dan Weil (1996), model pembelajaran dikelompokkan menjadi empat jenis, yang salah satunya adalah model pemrosesan informasi

seperti model pembelajaran inkuiri. Hofstein dan Woldberg (2005), menyatakan bahwa pembelajaran inkuiri melatih siswa untuk belajar mulai dari menemukan permasalahan, menyusun hipotesis, merencanakan eksperimen, menganalisa data, dan menggambarkan kesimpulan tentang masalah ilmiah. Pembelajaran inkuiri dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi.

Berfikir kritis menggunakan dasar proses berfikir untuk menganalisis argumen dan memunculkan wawasan terhadap tiap makna dan interpretasi, untuk mengembangkan pola penalaran yang kohesif dan logis, memahami asumsi dan bias yang mendasari tiap posisi (Liliyasi, 2005). Berfikir kritis merupakan cara berfikir reflektif yang masuk akal atau berdasarkan nalar yang difokuskan untuk menentukan apa yang harus diyakini dan apa yang harus dilakukan. Indikator keterampilan berfikir kritis dibagi menjadi lima kelompok: memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, membuat penjelasan lebih lanjut, serta mengatur strategi dan taktik. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002), belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Belajar adalah suatu perilaku.

Ada beberapa tingkatan inkuiri berdasarkan variasi bentuk keterlibatannya dan intensitas keterlibatan siswa, yaitu (Sri Anitah, 2001:4):

1. Inkuiri tingkat pertama

Inkuiri tingkat pertama merupakan kegiatan inkuiri dengan masalah dikemukakan oleh guru atau bersumber dari buku teks kemudian siswa bekerja untuk menemukan jawaban terhadap masalah tersebut di bawah bimbingan yang intensif dari guru. Inkuiri tipe ini, tergolong kategori inkuiri terbimbing (*guided Inquiry*) menurut kriteria Bonnstetter (2000), sedangkan Marten Hansen (2002), Oliver - Hoyo, et al (2004) dan Orlich, et al (1998) menyebutnya sebagai pembelajaran penemuan (*discovery learning*) karena siswa dibimbing secara hati-hati untuk menemukan jawaban terhadap masalah yang dihadapkan kepadanya.

Dalam inkuiri terbimbing kegiatan belajar harus dikelola dengan baik oleh guru dan keluaran pembelajaran sudah dapat diprediksikan sejak awal. Inkuiri jenis ini cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran mengenai konsep-konsep dan prinsip-prinsip yang mendasar dalam bidang ilmu tertentu. Orlich, et al (1998) menyatakan ada beberapa karakteristik dari inkuiri terbimbing yang perlu diperhatikan yaitu:

- a. Siswa mengembangkan kemampuan berpikir melalui observasi spesifik hingga membuat inferensi atau generalisasi.
- b. Sasarannya adalah mempelajari proses mengamati kejadian atau obyek kemudian menyusun generalisasi yang sesuai.
- c. Guru mengontrol bagian tertentu dari pembelajaran misalnya kejadian, data, materi dan berperan sebagai pemimpin kelas.
- d. Tiap-tiap siswa berusaha untuk membangun pola yang bermakna berdasarkan hasil observasi di dalam kelas.
- e. Kelas diharapkan berfungsi sebagai laboratorium pembelajaran.
- f. Biasanya sejumlah generalisasi tertentu akan diperoleh dari siswa.
- g. Guru memotivasi semua siswa untuk mengkomunikasikan hasil generalisasinya sehingga dapat dimanfaatkan oleh seluruh siswa dalam kelas.

2. Inkuiri Bebas

Inkuiri tingkat kedua dan ketiga Callahan et al, dan Bonnstetter mengkategorikan sebagai inkuiri bebas (*unguided Inquiry*). Menurut Orlich, et al inkuiri bebas merupakan kegiatan siswa yang difasilitasi untuk dapat mengidentifikasi masalah dan merancang proses penyelidikan. Siswa

dimotivasi untuk mengemukakan gagasannya dan merancang cara untuk menguji gagasan tersebut. Siswa diberi motivasi untuk melatih keterampilan berpikir kritis seperti mencari informasi, menganalisis argumen dan data, membangun dan mensintesis ide-ide baru, memanfaatkan ide-ide awalnya untuk memecahkan masalah serta menggeneralisasikan data. Guru berperan dalam mengarahkan siswa untuk membuat kesimpulan tentatif yang menjadikan kegiatan belajar lebih menyerupai kegiatan penelitian seperti yang biasa dilakukan oleh para ahli. Beberapa karakteristik yang menandai kegiatan inkuiri bebas ialah:

- a. Siswa mengembangkan kemampuannya dalam melakukan observasi khusus untuk membuat inferensi.
- b. Sasaran belajar adalah proses pengamatan kejadian, obyek dan data yang kemudian mengarahkan pada perangkat generalisasi yang sesuai
- c. Guru hanya mengontrol ketersediaan materi dan menyarankan materi inisiasi.
- d. Dari materi yang tersedia siswa mengajukan pertanyaan-pertanyaan tanpa bimbingan guru
- e. Ketersediaan materi di dalam kelas menjadi penting agar kelas dapat berfungsi sebagai laboratorium
- f. Kebermaknaan didapatkan oleh siswa melalui observasi dan inferensi serta melalui interaksi dengan siswa lain
- g. Guru tidak membatasi generalisasi yang dibuat oleh siswa.
- h. Guru mendorong siswa untuk mengkomunikasikan generalisasi yang dibuat sehingga dapat bermanfaat bagi semua siswa dalam kelas.

Model pembelajaran inkuiri di samping mengantarkan siswa pada tujuan instruksional tingkat tinggi, tetapi dapat juga memberi tujuan iringan (*nutrunant effect*) sebagai berikut:

1. Memperoleh keterampilan untuk memproses secara ilmiah (mengamati, mengumpulkan dan mengorganisasikan data, mengidentifikasi variabel, merumuskan, dan menguji hipotesis, serta mengambil kesimpulan).
2. Lebih berkembangnya daya kreativitas anak.
3. Belajar secara mandiri.
4. Lebih memahami hal-hal yang mendua.
5. Perolehan sikap ilmiah terhadap ilmu pengetahuan yang menerimanya secara tentatif (Gulo, 2002:101)

Ciri-ciri model pembelajaran inkuiri menurut Klarkson (2003: 51) adalah sebagai berikut:

1. Strategi inkuiri menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan. Artinya strategi inkuiri menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pelajaran itu sendiri.
2. Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (*self belief*). Dengan demikian, strategi pembelajaran inkuiri menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, akan tetapi sebagai fasilitator dan motivator belajar siswa. Aktivitas pembelajaran biasanya dilakukan melalui proses tanya jawab antara guru dan siswa. Karena itu kemampuan guru dalam menggunakan teknik bertanya merupakan syarat utama dalam melakukan inkuiri.

3. Tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian, dalam strategi pembelajaran inkuiri siswa tak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya. Manusia yang hanya menguasai pelajaran belum tentu dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara optimal. Sebaliknya, siswa akan dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya manakala ia bisa menguasai materi pelajaran.

Model pembelajaran inkuiri merupakan bentuk dari model pembelajaran yang berorientasi kepada siswa (*student centered approach*). Dikatakan demikian, sebab dalam strategi ini siswa memegang peran penting yang sangat dominan dalam proses pembelajaran (Klarkson, 2003: 58).

b. Pembelajaran Permainan Bola Basket

Bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Bola basket sangat cocok untuk ditonton karena biasa dimainkan di ruang olahraga tertutup dan hanya memerlukan lapangan yang relatif kecil. Selain itu, bola basket mudah dipelajari karena bentuk bolanya yang besar, sehingga tidak menyulitkan pemain ketika memantulkan atau melempar bola tersebut.

Basket dianggap sebagai olahraga unik karena diciptakan secara tidak sengaja oleh seorang guru olahraga. Pada tahun 1891, Dr. James Naismith, seorang guru Olahraga asal Kanada yang mengajar di sebuah perguruan tinggi untuk para siswa profesional di YMCA (sebuah wadah pemuda umat Kristen) di Springfield, Massachusetts, harus membuat suatu permainan di ruang tertutup untuk mengisi waktu para siswa pada masa liburan musim dingin di New England. Terinspirasi dari permainan yang pernah ia mainkan saat kecil di Ontario, Naismith menciptakan permainan yang sekarang dikenal sebagai bola basket pada 15 Desember 1891. Menurut penjelasan ahli, setelah menolak beberapa gagasan karena dianggap terlalu keras dan kurang cocok untuk dimainkan di gelanggang-gelanggang tertutup, dia lalu menulis beberapa peraturan dasar, menempelkan sebuah keranjang di dinding ruang gelanggang olahraga, dan meminta para siswa untuk mulai memainkan permainan ciptaannya itu (Jonathan, 1997: 16).

Pertandingan resmi bola basket yang pertama, diselenggarakan pada tanggal 20 Januari 1892 di tempat kerja Dr. James Naismith. Basket adalah sebutan yang diucapkan oleh salah seorang muridnya. Olahraga ini pun segera terkenal di seantero Amerika Serikat. Penggemar fanatik ditempatkan di seluruh cabang di Amerika Serikat. Pertandingan demi pertandingan pun dilaksanakan di seluruh kota-kota negara bagian Amerika Serikat (Amelia, 1999: 19).

Bola basket adalah salah satu olahraga yang paling digemari oleh penduduk Amerika Serikat dan penduduk di belahan bumi lainnya, antara lain di Amerika Selatan, Eropa Selatan, Lithuania, dan juga di Indonesia.

Lapangan bola basket berbentuk persegi panjang dengan dua standar ukuran, yakni panjang 28,5 meter dan lebar 15 meter untuk standar National Basketball Association dan panjang 26 meter dan lebar 14 meter untuk standar Federasi Bola Basket Internasional. Tiga buah lingkaran yang terdapat di dalam lapangan basket memiliki panjang jari-jari yaitu 1,80 meter. Jumlah pemain dalam permainan bola basket adalah 5 orang dalam satu regu dengan cadangan 5 orang. Sedangkan jumlah wasit dalam permainan bola basket adalah 2 orang. Wasit 1 disebut Referee sedangkan wasit 2 disebut Umpire. Waktu permainan 4 X 10 menit. Di antara babak 1, 2, 3, dan babak 4 terdapat waktu istirahat selama

10 menit. Bila terjadi skor yang sama pada akhir pertandingan harus diadakan perpanjangan waktu sampai terjadi selisih skor. Di antara dua babak tambahan terdapat waktu istirahat selama 2 menit. Waktu untuk lemparan ke dalam yaitu 5 detik (Andrian, 2001: 45).

Keliling bola yang digunakan dalam permainan bola basket adalah 75 cm - 78 cm. Sedangkan berat bola adalah 600 - 650 gram. Jika bola dijatuhkan dari ketinggian 1,80 meter pada lantai papan, maka bola harus kembali pada ketinggian antara 1,20 - 1,40 meter. Panjang papan pantul bagian luar adalah 1,80 meter sedangkan lebar papan pantul bagian luar adalah 1,20 meter. Dan panjang papan pantul bagian dalam adalah 0,59 meter sedangkan lebar papan pantul bagian dalam adalah 0,45 meter. Jarak lantai sampai ke papan pantul bagian bawah adalah 2,75 meter. Sementara jarak papan pantul bagian bawah sampai ke ring basket adalah 0,30 meter. Ring basket memiliki panjang yaitu 0,40 meter. Sedangkan jarak tiang penyangga sampai ke garis akhir adalah 1 meter. Panjang garis tengah lingkaran pada lapangan basket adalah 1,80 meter dengan ukuran lebar garis yaitu 0,05 meter. Panjang garis akhir lingkaran daerah serang yaitu 6 meter. Sedangkan panjang garis tembakan hukuman yaitu 3,60 meter (Andrian, 2001: 47).

Cara memegang bola basket adalah sikap tangan membentuk mangkok besar. Bola berada di antara kedua telapak tangan. Telapak tangan melekat di samping bola agak ke belakang, jari-jari terentang melekat pada bola. Ibu jari terletak dekat dengan badan di bagian belakang bola yang menghadap ke arah tengah depan. Kedua kaki membentuk kuda-kuda dengan salah satu kaki di depan. Badan sedikit condong ke depan dan lutut rileks (Andrian, 2001: 51).

Dalam menangkap bola harus diperhatikan agar bola berada dalam penguasaan. Bola dijemput telapak tangan dengan jari-jari tangan terentang dan pergelangan tangan rileks. Saat bola masuk di antara kedua telapak tangan, jari tangan segera melekat ke bola dan ditarik ke belakang atau mengikuti arah datangnya bola. Menangkap bola (*catching ball*) terdiri dari dua macam cara yaitu menangkap bola di atas kepala dan menangkap bola di depan dada (Andrian, 2001: 52).

Mengoper atau melempar bola terdiri atas tiga cara yaitu melempar bola dari atas kepala (*over head pass*), melempar bola dari depan dada (*chest pass*) yang dilakukan dari dada ke dada dengan cepat dalam permainan, serta melempar bola memantul ke tanah atau lantai (*bounce pass*) (Andrian, 2001: 53).

Menggiring bola (*dribbling ball*) adalah suatu usaha membawa bola ke depan. Caranya yaitu dengan memantul-mantulkan bola ke lantai dengan satu tangan. Saat bola bergerak ke atas telapak tangan menempel pada bola dan mengikuti arah bola. Tekanlah bola saat mencapai titik tertinggi ke arah bawah dengan sedikit meluruskan siku tangan diikuti dengan kelenturan pergelangan tangan. Menggiring bola dalam permainan bola basket dapat dibagi menjadi dua cara, yaitu menggiring bola rendah dan menggiring bola tinggi. Menggiring bola rendah bertujuan untuk melindungi bola dari jangkauan lawan. Menggiring bola tinggi dilakukan untuk mengadakan serangan yang cepat ke daerah pertahanan lawan (Andrian, 2001: 53).

Pivot atau memoros adalah suatu usaha menyelamatkan bola dari jangkauan lawan dengan salah satu kaki sebagai porosnya, sedangkan kaki yang lain dapat berputar 360 derajat. Shooting adalah usaha memasukkan bola ke dalam keranjang atau ring basket lawan untuk meraih poin. Dalam melakukan *shooting* ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan shooting dengan dua tangan serta shooting dengan satu tangan. Lay-up adalah usaha memasukkan bola ke ring atau keranjang basket dengan dua langkah dan meloncat agar dapat meraih poin. Lay-up disebut juga dengan tembakan melayang (Andrian, 2001: 47).

RANCANGAN PENELITIAN

Rancangan penelitian tindakan kelas yang dilakukan adalah dengan prosedur siklus yang dilakukan dengan dua tahapan atau siklus, yang setiap siklusnya dilakukan melalui tahap identifikasi dan perumusan masalah, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, yaitu:

1. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Identifikasi dan perumusan masalah dilakukan untuk mengetahui masalah-masalah awal yang berkaitan dengan proses pembelajaran dan kondisi siswa. Dengan masalah-masalah riil yang ditemukan, maka diharapkan akan dapat dilakukan proses pembelajaran yang benar-benar berorientasi pada masalah riil di sekolah. Pada siklus II, identifikasi dan perumusan masalah dibuat berdasarkan hasil refleksi dalam siklus I.

Identifikasi masalah dilakukan dengan melakukan observasi terhadap masalah-masalah siswa dalam proses pembelajaran, masalah-masalah yang dialami guru dalam mengajar, observasi terhadap masalah kurikulum dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dikembangkan, serta observasi terhadap hal-hal lain yang terkait dengan pelaksanaan proses pembelajaran. Hasil observasi tersebut diidentifikasi sehingga terlihat adanya permasalahan yang jelas, dan dapat ditentukan masalah-masalah yang lebih penting untuk diprioritaskan dalam penelitian ini.

2. Perencanaan tindakan (*planning*)

Perencanaan tindakan merupakan kegiatan mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan penelitian, mulai dari perangkat pembelajaran, bahan ajar, menyusun lembar observasi guru, menyusun format catatan kejadian, menyusun format kegiatan refleksi, serta menyusun alat-alat evaluasi. Perencanaan tindakan dilakukan berdasarkan identifikasi dan perumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya. Perencanaan tindakan dilakukan dengan membuat daftar langkah-langkah pelaksanaan proses pembelajaran berdasarkan RPP yang dikembangkan sekolah yang disesuaikan dengan pendekatan inquiry, perencanaan test yang akan digunakan, perencanaan poin-poin observasi, dan perencanaan lainnya yang berkaitan tindakan penelitian.

3. Pelaksanaan tindakan (*action*)

Pelaksanaan tindakan merupakan implementasi dari perencanaan penelitian yang telah ditetapkan dalam setiap siklus, yaitu melaksanakan tahapan-tahapan dalam model pembelajaran *inquiry* dalam pembelajaran, melaksanakan test untuk pengukuran hasil belajar (*assessment*), dan melakukan perbaikan-perbaikan pelaksanaan pembelajaran *inquiry*. Tahap tindakan (*action*) dilakukan untuk menemukan langkah-langkah *inquiry* yang paling baik dan sesuai dengan kondisi siswa dan guru, untuk menemukan kendala-kendala yang muncul, dan tindakan solusi yang diperlukan.

4. Pengamatan tindakan (*observasi*)

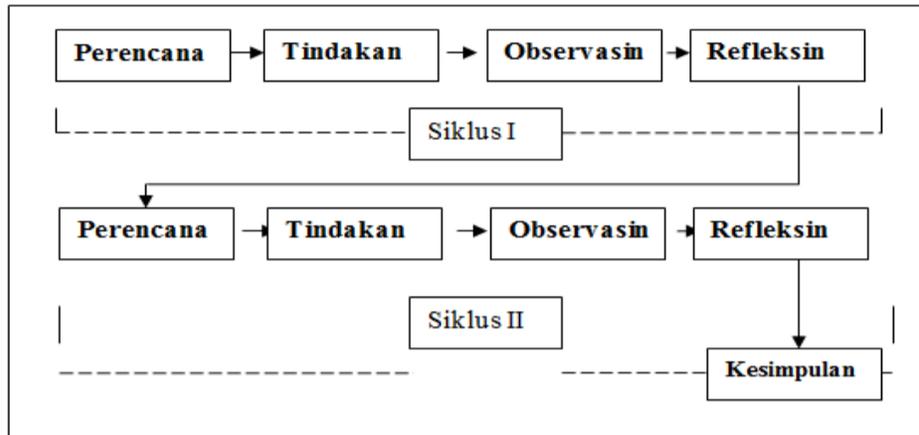
Merupakan pengamatan-pengamatan selama tahap penelitian yang bertujuan untuk merekam (*recording*) kondisi-kondisi yang ada disaat penelitian serta hasil dari pelaksanaan tindakan penelitian. Observasi dilakukan terkait dengan respon siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran dengan pendekatan inquiry, cara guru dalam menyajikan pembelajaran dengan pendekatan inquiry, tingkat keaktifan siswa, kendala-kendala yang dialami guru dan siswa, dan dampak-dampak yang ditimbulkan selama pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan inquiry, dan kemampuan siswa dalam membuat solusi permasalahan-permasalahan yang disampaikan guru terkait dengan materi pembelajaran.

5. Refleksi

Merupakan tindak lanjut dari perolehan informasi dari observasi. Dalam refleksi ini dilakukan analisis berdasarkan data observasi guna menghilangkan elemen yang tidak diperlukan atau merugikan penelitian, serta untuk mempertahankan sisi positif yang mempengaruhi hasil penelitian. Refleksi dilakukan terkait dengan langkah-langkah pelaksanaan proses pembelajaran dengan pendekatan inquiry, aspek-aspek yang perlu dipertahankan dan dikurangi atau dihilangkan dalam proses pembelajaran dengan pendekatan *inquiry* sehingga respon siswa menjadi lebih baik dan kendala-kendala yang dihadapi siswa dan guru dapat terpecahkan, serta terkait

dengan bagaimana meningkatkan kualitas inquiry untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil refleksi siklus I akan menjadi bahan pertimbangan untuk perencanaan pada siklus berikutnya, sedangkan hasil refleksi dalam siklus II sebagai siklus terakhir menjadi bahan untuk penarikan kesimpulan.



Gambar 3.2. Diagram Rancangan Penelitian

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi
Observasi merupakan pengamatan langsung yang dilakukan peneliti dengan dibantu oleh tim observer guna melakukan recording terhadap segenap kondisi yang terjadi dalam proses pembelajaran, termasuk aspek-aspek yang dilaksanakan dalam proses pembelajaran, sistematisa atau langkah-langkah pelaksanaan, cara penyajian guru dan respon siswa, serta hal-hal lain yang ditemukan saat penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan untuk observasi adalah lembar observasi yang diisi oleh observer teman sejawat.
2. Test
Test dilakukan untuk mengukur prestasi belajar siswa dalam aspek nilai rata-rata dan ketuntasan belajar siswa.
3. Wawancara
Wawancara dilakukan kepada informan penelitian, melalui tanya jawab yang memberi kesempatan kepada responden untuk menjawab secara mengembang. Hasil wawancara diharapkan akan dapat mendukung analisis hasil temuan penelitian.
4. Dokumentasi
Dokumentasi dilakukan dengan memanfaatkan dokumen-dokumen yang ada untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian, seperti RPP dan silabus, profil sekolah, serta dokumen lainnya.

Metode Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan metode kualitatif, dimana data yang dihimpun disusun secara sistematis kemudian diinterpretasikan dan dianalisis sehingga dapat menjelaskan pengertian dan pemahaman tentang gejala yang diteliti. Pada penelitian ini menggunakan metode analisis model interaktif, dengan empat komponen pokok dalam proses analisis data, yaitu :

1. Reduksi Data
Reduksi data merupakan proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan dan abstraksi data kasar yang ada dalam suatu catatan khusus (*field note*). Dengan melakukan reduksi, data dapat disederhanakan dan ditransformasikan melalui seleksi ketat, ringkasan serta penggolongan satu pola.
2. Sajian Data

Adalah rakitan organisasi informasi yang memungkinkan kesimpulan riset yang dilakukan sehingga peneliti akan mudah memahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan.

3. Penarikan Kesimpulan / verifikasi

Dari awal pengumpulan data peneliti perlu mengerti apa arti hal-hal yang ditelitinya dengan cara pencatatan, pola-pola, pernyataan konfigurasi yang mapan dan arahan sebab akibat sehingga memudahkan dalam pengambilan keputusan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan model pembelajaran *inquiry* sangat memperhatikan aktivitas ssiwa dalam proses pembelajaran. Pembentukan kelompok memungkinkan siswa untuk melakukan pembelajaran secara mandiri, melakukan pendalaman materi melalui aktivitas *sharing* dengan rekan rekan dalam satu kelompok, serta melakukan pelatihan eksplorasi pengetahuan secara bersama-sama. Pembelajaran *inquiry* yang dilakukan sekolah cukup memperhatikan bagaimana proses yang baik dalam pembelajara, yang ditunjukkan dengan langkah-langkah motivasi yang terarah yaitu dengan menunjukkan manfaat dan harapan terhadap manfaat bagi siswa dalam mempelajari materi, sehingga minat, keingintahuan, dan motivasi dapat dipupuk dari awal, dan siswa lebih mudah memasuki zona belajar dengan nyaman, bukan dengan kejenuhan dan keterpaksaan.

Pembelajaran yang diawali dengan pemberian contoh contoh riil dan menarik mampu meningkatkan minat tersendiri, dimana siswa banyak yang menganggap perlu untuk mengetahui proses pembuatannya ataupun desain pengembangannya. Hal ini merupakan tahap awal dalam menggiring siswa untuk berfikir aktif selama proses pembelajaran. Siswa diberi kesempatan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan yang dianggapnya menarik, selanjutnya siswa bereksplorasi mencari data dari literature maupun internet. Hal ini menumbuhkan semangat belajar yang tinggi dan aktivitas belajar yang tinggi dimana siswa seolah-olah mencari jawaban atas apa yang ingin diketahuinya. Eksperimen yang dilakukan siswa meningkatkan pendalaman atas pengalaman dan pengetahuan secara baik. Siswa juga diberi kesempatan mengembangkan inovasi-inovasi atas konsepnya, sehingga pengetahuan siswa lebih meluas dan kebutuhan imajinatif siswa lebih terpenuhi. Akhir dari pembelajaran adalah proses demonstrasi untuk memuaskan kebutuhan siswa akan penghargaan dari guru dan rekan, sehingga proses pembelajaran terkesan menyenangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran siswa terkesan lebih relax, lebih aktif, dan mampu menemukan konsep-konsep secara baik dan mendalam. Peningkatan prestasi belajar siswa ini dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 4.9. Resume Prestasi Belajar Penjasorkes Siswa Kelas

	Pra PTK	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-Rata	61,44	71,81	82,11
Ketuntasan Belajar	32%	56%	94%

(Sumber: Hasil Test Siswa)

Peningkatan prestasi belajar siswa tersebut dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 4.1. Grafik Peningkatan Prestasi Belajar Penjasorkes Siswa Kelas XII-IPA 2

Prestasi belajar siswa sebagaimana dalam table dan grafik tersebut menunjukkan peningkatan yang teratur dari tahap pra pelaksanaan penelitian tindakan kelas hingga akhir siklus II, yang mengindikasikan bahwa terjadi perbaikan kualitas proses pembelajaran selama pelaksanaan PTK.

Daftar Pustaka

- Umedi, 1999. *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah*, Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum, Depdikbud
- Nurochim. *Peningkatan Mutu Sekolah*. online. <http://nurochim.multiply.com/journal/item/1>
- Hanusek, Eric. 1981. *Why Quality Matter in Education*. New York: Harvard University
- Isjoni.2009.*Cooperative Learning*. Bandung : Alfabeta
- Carin and Sund, 1980. *Teaching Science Through. Discovery*. Fourth Edition. Charles Merry. Publishing Co. Ohio. Coburn
- Surachman, 1992. *Pengajaran Inquiry*. Jakarta: Rineka Cipta
- Efrain, Turban. (1995). *Decision support systems and expert system (4th ed.)*. Prentice-Hall International, Inc.
- Ahmad Ochan, 2010. *Pelaksanaan Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wina Senjaya. 2008. *Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Soedanyo, 1990. *Pembelajaran Inquiry*. Bandung: Rosda Karya