

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERHADAP HASIL BELAJAR GERAK DASAR DRIBBLING DALAM PERMAINAN BOLA BASKET PADA SISWA PUTERA KELAS XI- RPL SMK KORPRI SUMEDANG TAHUN PELAJARAN 2018/2019

N.Siti Nur'aeni Sofa

Program Studi Pendidikan Jasmani STKIP Sebelas April Sumedang

Article Info

Kata Kunci:

Model pembelajaran inkuiri,
dribbling, bola basket.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan mengenai rendahnya hasil belajar gerak dasar *dribbling* dalam permainan bola basket, yang berdampak pada menurunnya hasil belajar siswa. Adapun tujuan melakukan penelitian ini yaitu untuk mengetahui gambaran tentang model inkuiri yang digunakan oleh seorang guru pendidikan jasmani dalam meningkatkan hasil belajar gerak dasar *dribbling* dalam permainan bola basket pada siswa putera kelas XI RPL SMK KORPRI Sumedang. Metode yang digunakan penulis yaitu metode eksperimen. Dalam penelitian ini penulis mengambil populasi dari semua siswa putera kelas XI-RPL sebanyak 23 orang dan penulis menggunakan teknik *purposive sampling* karena populasi tidak terlalu banyak dan kurang dari 30 orang, maka penulis mengambil semua populasi untuk dijadikan sampel. Instrumen penelitian yang penulis gunakan adalah tes menggiring bola (*dribble test*) melewati rintangan. Berdasarkan hasil penghitungan Uji t gerak dasar *dribbling* diperoleh t_{hitung} sebesar 17,24 yang lebih besar dari nilai t_{tabel} pada taraf nyata (α) 0,05 dengan derajat kebebasan 22 diperoleh 1,717 dan besarnya peningkatan yaitu 11,67%, artinya belajar gerak dasar *dribbling* menggunakan model pembelajaran inkuiri berpengaruh secara signifikan. Demikian juga hasil penghitungan Uji t keterampilan *dribbling* diperoleh t_{hitung} sebesar 22,98 yang lebih besar dari nilai t_{tabel} pada taraf nyata (α) 0,05 dengan derajat kebebasan 22 diperoleh 1,717 dan besarnya peningkatan yaitu 18,89%, artinya belajar gerak dasar *dribbling* menggunakan model pembelajaran inkuiri berpengaruh secara signifikan. Jadi kesimpulannya adalah bahwa model pembelajaran inkuiri mempunyai pengaruh yang besar terhadap hasil belajar gerak dasar *dribbling* dalam permainan bola basket pada siswa putera kelas XI RPL SMK KORPRI Sumedang tahun pelajaran 2018/2019.



Copyright © 2022 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

N.Siti Nur'aeni Sofa,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sebelas April,
Jl. Angkrek Situ No. 19, Sumedang.
Email: sitinuraeni@unsap.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani di sekolah merupakan landasan dasar yang diharapkan dapat menunjang prestasi olahraga nasional, karena sekolah adalah tempat persemaian yang strategis untuk pertumbuhan bibit olahraga. Pendidikan jasmani adalah suatu pengetahuan yang diberikan oleh guru secara sadar sebagai suatu pembentukan gerak dasar. 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*. Menurut Mulyana (2009: 4) pembelajaran adalah sebagai berikut.

Pembelajaran atau *instruction* merupakan kegiatan yang berpusat pada tujuan yang hendak dicapai berdasarkan perencanaan. Pembelajaran merupakan proses yang terjadi yang membuat seseorang atau sekelompok orang (peserta didik) melakukan proses belajar sesuai dengan rencana pengajaran yang telah diprogramkan. Kegiatan pembelajaran melibatkan beberapa komponen, yakni peserta didik, guru, tujuan, isi pembelajaran, metode, media, dan evaluasi. Salah satu materi yang diberikan di sekolah yaitu pembelajaran bola basket yang terpilih dilakukan secara sistematis, sesuai dengan peraturan pada permainan bola basket, untuk mendapatkan gerakan efektif dan efisien perlu didasarkan pada penguasaan teknik dasar yang baik. Di dalam permainan bola basket ada beberapa teknik dasar seperti, *passing*, *dribbling*, dan *shooting*.

Berdasarkan pengalaman pada saat kegiatan belajar mengajar di SMK KORPRI Sumedang, penulis mendapatkan beberapa permasalahan mengenai teknik atau kurangnya penguasaan gerak dasar *mendribble* dalam permainan bola basket, dikarenakan pada saat proses pembelajaran masih banyak siswa putera yang tidak mengikutinya dengan baik. Mereka kurang serius dan fokus untuk memahami materi pembelajaran sehingga teknik yang dilakukan masih banyak yang kurang tepat. Melihat fakta di lapangan sebagian besar masih banyak siswa yang belum memahami teknik dasar *dribbling* dan tidak melakukan teknik dasar dengan tepat dalam *mendribbling*, siswa masih terlihat kaku dalam melakukannya dan pandangan mata tidak memperhatikan laju bola. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang teknik dasar menggiring atau *mendribble* bola dalam permainan bola basket dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri agar siswa dapat lebih fokus dan dapat meningkatkan kemampuan berpikirnya dalam menyelesaikan suatu permasalahan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Model pembelajaran yang diterapkan oleh guru, merupakan salah satu faktor yang sangat menentukan bagi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. 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, narasumber dan penyuluh kelompok. Para peserta didik didorong untuk mencari pengetahuan sendiri, bukan dijejali dengan pengetahuan.

Pengambilan model pembelajaran inkuiri ini dimaksudkan dalam memperoleh keterampilan gerak, siswa tidak hanya menghafal atau mengingat tetapi siswa juga bisa menemukan sendiri permasalahannya. Dalam penelitian ini peneliti akan mencoba mengetahui hasil dari penerapan pengaruh model pembelajaran inkuiri terhadap peningkatan hasil belajar gerak dasar *dribbling* dalam permainan bola basket. Bertolak dari latar belakang yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Hasil Belajar Gerak Dasar Dribbling dalam Permainan Bola Basket pada Siswa Putera Kelas XI-RPL SMK KORPRI Sumedang Tahun Pelajaran 2018/2019*.

2. METODE

Bola basket adalah suatu permainan yang dapat dimainkan baik putri maupun putra yang terdiri dari lima orang dari masing-masing regu. Permainan bola basket dilakukan di atas permukaan lapangan yang keras. Permainan ini bisa dilakukan di dalam ruangan maupun di luar ruangan. Amber (2008: 4) mengemukakan sebagai berikut.

Permainan bola basket sangat menarik dan populer, oleh karena itu banyak diminati oleh masyarakat dan dapat dimainkan oleh semua golongan umur. Di samping itu juga karena dari para pemain dituntut keterampilan bermain, kesegaran fisik dan kekuatan daya tahan yang tinggi.

Dalam permainan ini dapat dikatakan hampir tidak begitu banyak kontak tubuh yang terjadi, jika dibandingkan dengan aneka permainan yang lain. Masing-masing pemain dari setiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dan mencegah lawan mencetak angka atau point. Dalam permainan ini diperlukan partisipasi yang maksimal dimana para pemainnya akan terus terlibat dalam permainan tersebut.

Inti dari permainan bola basket cukup sederhana, yaitu satu permainan antara dua regu dimana masing-masing regu saling menggiring bola, melempar bola dan memasukkannya ke dalam keranjang basket lawan untuk mendapatkan angka atau point. Permainan bola basket hanya boleh dimainkan menggunakan satu tangan saja secara bergantian.

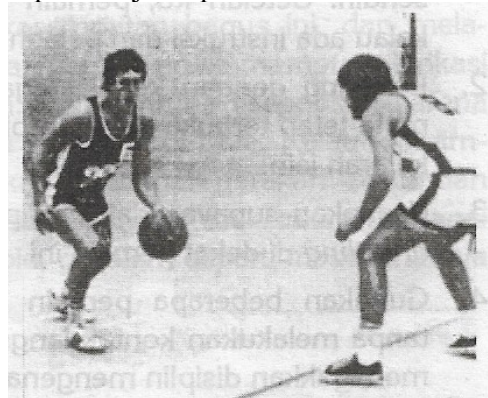
Teknik Dasar Dribbling Bola Basket

Permainan bola basket memiliki kelebihan yaitu tergantung situasi pemain di dalamnya. Hal ini dipengaruhi oleh bagaimana pemain melatih teknik dasar secara baik dan tepat maka akan mendapatkan hasil yang maksimal.

Salah satu teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain yaitu menggiring bola atau mendribble bola. Dribbling adalah suatu teknik dasar yang paling penting untuk dikuasai. Oleh karena itu, teknik dribbling ini harus dipelajari dan dikuasai agar mendapatkan hasil yang baik dalam permainan bola basket. Salim (2008: 58) menyatakan “Dribbling adalah untuk mengontrol dan menggiring bola”.

Untuk mendapatkan kualitas dribbling yang baik maka seorang pemain harus menguasai teknik dasar ini. Amber (2008: 13) memberikan petunjuk cara untuk melakukan dribbling sebagai berikut. Usahakan agar posisi tubuh rileks dan seimbang. Bola dilemparkan ke lantai, jangan dipukul atau dibantingkan, tetapi usahakan untuk menjatuhkan bola tadi. Kalau anak sudah menguasai teknik dribbling ini dengan baik (dribbling di tempat dulu), kemudian ajari untuk melihat kemana arah bola pergi. Ini penting sekali untuk melakukan kontrol bola secara dini terhadap perubahan gerak tangan.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat dijelaskan bahwa dribbling adalah suatu cara untuk membawa bola dengan cara dipantulkan atau memantulkan ke dasar lapangan dengan menggunakan tangan kiri ataupun tangan kanan secara bergantian. Maka dari itu teknik dasar dribbling sangat penting sekali dipelajari dalam pembelajaran permainan bola basket.



Gambar 1. *Dribble* (Amber, 2008: 31)

Model Pembelajaran Inkuiri

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gerakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe,

program-program media komputer, dan kurikulum (sebagai kursus untuk belajar). Setiap model mengarahkan kita untuk mendesain pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai berbagai tujuan.

Model pembelajaran inkuiri diciptakan oleh Suchman pada 1962, dengan alasan ingin memberikan perhatian dalam membantu siswa menyelidiki secara independen, namun dalam suatu cara yang teratur. Ia menginginkan agar siswa menanyakan mengapa sesuatu peristiwa itu terjadi, memperoleh dan mengolah data secara logis, dan agar siswa mengembangkan strategi intelektual mereka untuk mendapatkan sesuatu yang baru.

Inkuiri dalam bahasa Inggris inquiry berarti pertanyaan, atau pemeriksaan, penyelidikan. Secara sederhana, inkuiri dapat diartikan sebagai sebuah pencarian kebenaran, informasi, atau pengetahuan, atau juga dapat diartikan bahwa inkuiri adalah mencari informasi dengan menyusun sejumlah pertanyaan. Trianto (Juliantine, dkk, 2011: 79) menjelaskan sebagai berikut.

Inkuiri sebagai suatu proses umum yang dilakukan manusia untuk mencari atau memahami informasi. Selain itu, inkuiri berarti suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri.

Pendapat lain, dikemukakan Ellis (Juliantine, dkk, 2011: 80) sebagai berikut. "The process of selecting, gathering, and processing data related to a particular problem in order to make inferences from those data". Maksud dari penjelasan tersebut adalah inkuiri merupakan suatu proses menyeleksi, mengumpulkan dan memproses data yang berhubungan dengan suatu masalah tertentu untuk menarik kesimpulan berdasarkan data-data tersebut. Beyer (Juliantine, dkk, 2011: 80) memberi penjelasan sebagai berikut. "Inkuiri sebagai suatu pencarian makna yang mensyaratkan seseorang untuk melakukan sejumlah kegiatan intelektual untuk menciptakan pengalaman". Sedangkan Trianto (Juliantine, dkk, 2011: 81) mengemukakan sebagai berikut.

Sasaran utama kegiatan pembelajaran inkuiri adalah (1) keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses kegiatan belajar, (2) keterarahan kegiatan secara logis dan sistematis pada tujuan pembelajaran, dan (3) mengembangkan sikap percaya diri siswa tentang apa yang ditemukan dalam proses inkuiri.

Model pembelajaran inkuiri dalam penjas merupakan model yang mengedepankan siswa agar berpikir dan berusaha untuk mempraktikkan gerakan yang ditugaskan atau dijelaskan guru penjas terlebih dahulu. Husdarta (2013: 52) mengemukakan "Inkuiri dirumuskan sebagai proses belajar yang memberikan kesempatan pada siswa untuk aktif menguji dan menafsirkan berbagai persoalan secara ilmiah (setara dengan penelitian yang sangat sederhana)".

Model pembelajaran ini juga menekankan pada pemecahan masalah dimana pemecahannya harus diungkapkan oleh siswa itu sendiri. Menurut Metzler (Juliantine, dkk, 2011: 83) "Tujuan digunakannya model pembelajaran inkuiri dalam pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan pemikiran siswa, memecahkan masalah dan memberi kebebasan pada siswa untuk bereksplorasi".

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli, dapat dijelaskan bahwa pada prinsipnya model inkuiri merupakan model yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa di samping juga pada guru. Hal utama dalam model inkuiri adalah siswa didorong untuk terlibat secara aktif dalam menyelesaikan suatu topik permasalahan sampai pada suatu kesimpulan.

Metode adalah cara atau jalan yang harus ditempuh untuk mencapai satu penelitian. Tujuan penelitian yaitu untuk mengungkapkan, menggambarkan, dan menyimpulkan hasil pemecahan masalah melalui cara-cara tertentu sesuai dengan prosedur penelitian. Menurut Margono (Suherman, 2011: 33) metode penelitian adalah sebagai berikut.

Metode penelitian adalah semua kegiatan pencarian, penyelidikan, dan percobaan secara alamiah dalam suatu bidang tertentu, untuk mendapatkan fakta-fakta prinsip-prinsip baru yang bertujuan untuk mendapatkan tujuan. Tujuan penelitian yaitu untuk mengungkapkan, menggambarkan, dan menyimpulkan hasil pemecahan melalui cara-cara tertentu sesuai dengan prosedur pengertian baru dan menaikkan tingkat ilmu serta teknologi.

Berkaitan dengan masalah yang penulis kemukakan tentang pengaruh dari model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar gerak dasar dribbling dalam permainan bola basket, maka penulis perlu menentukan suatu metode yang tepat untuk meningkatkan kemampuan siswa itu. Oleh karena itu penulis menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Suherman (2009: 45) "Metode

eksperimen merupakan metode yang digunakan dengan mengadakan manipulasi terhadap objek penelitian serta adanya kontrol". Tujuan dari metode eksperimen adalah untuk menyelidiki ada tidaknya, berhasil atau tidaknya model penulis gunakan. Metode eksperimen merupakan metode yang melibatkan peserta didik dengan mengalami dan membuktikan sendiri proses dan hasil percobaan itu. Sugiyono (Suherman, 2001: 55) menyatakan "Populasi adalah wilayah generalisasi terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan". Sedangkan Arikunto (Suherman, 2002: 108) menyatakan "Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian". Dalam penelitian ini yang dijadikan populasi adalah siswa putra kelas XI-RPL yang berjumlah 23 siswa.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan sampling purposive. Alasannya karena untuk memudahkan peneliti menjelajah objek situasi sosial yang diteliti. Sugiyono (Suherman, 2011: 74) mengemukakan "Sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu". Selain itu, teknik pengambilan sampel yang penulis gunakan yaitu total sampling, artinya seluruh populasi penelitian diambil dan dijadikan sampel. Alasan menggunakan total sampling, Sugiyono (2013: 85) mengemukakan, "Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil". Jadi sampel dalam penelitian ini sebanyak 23 orang.

Adapun instrumen penelitian yang penulis gunakan adalah tes gerak dasar dari Komarudin. (2016: 112) dan tes menggiring bola (dribble test) melewati rintangan dari Nurhasan dan Cholil (2013: 243) dengan langkah-langkah sebagai berikut. Sebelum tes dimulai, testee dikumpulkan untuk diberi penjelasan terlebih dahulu mengenai jenis tes yang akan dilakukan dan diberi pengarahan cara melakukannya. Para testee diberi juga penjelasan mengenai sistem penilaian dalam tes ini. Disarankan agar setiap testee memakai seragam olahraga.

Tes Gerak Dasar *Dribbling* dalam Permainan Bola Basket

Tabel 1. Rubrik Penilaian

No	Gerak yang Diamati	4	3	2	1
Persiapan					
1	Kedua kaki dibuka selebar bahu, salah satu kaki di depan lutut ditekuk.				
2	Bola dipegang di bawah ketinggian dada dengan kedua tangan.				
3.	Jari-jari dibuka lebar, kedua tangan atau jari-jari di samping belakang bola, pandangan ke depan.				
Pelaksanaan					
1.	Bola dipantul-pantulkan di depan samping kaki kanan dengan tangan kanan.				
2.	Bola dipantulkan oleh dorongan pergelangan tangan melalui jari tangan bukan dipukul, dan perkenaan bola pada jari-jari tangan.				
3.	Lengan atas tegak lurus dengan tanah, saat memantulkan bola lengan bawah sejajar dengan tanah, pandangan ke depan.				
Sikap Akhir					
1.	Pergelangan tangan digerakkan ke bawah.				
Jumlah					
Skor Perolehan					
Skor Maksimum					

Kriteria:

1. Sangat kompeten bila mendapatkan nilai 91 sampai dengan 100.
2. Kompeten bila mendapatkan nilai 71 sampai dengan 90.
3. Cukup kompeten bila mendapatkan nilai 61 sampai 70.
4. Tidak kompeten bila mendapatkan nilai kurang dari 61.

Penskoran pada penilaian tersebut menggunakan rumus sebagai berikut.

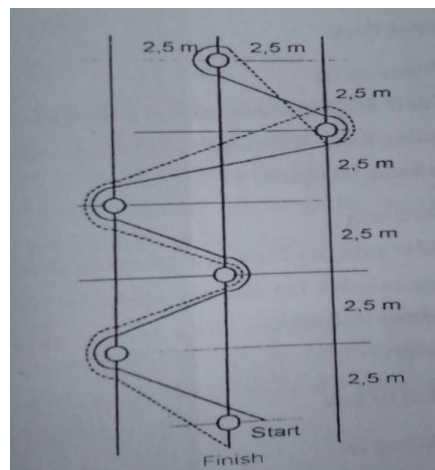
$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai Perolehan}}{\text{Nilai Maksimal}} \times 100$$

Tes *Dribbling* dalam Permainan Bola Basket

1. Tujuan Tes
Untuk mengukur waktu atau kecepatan menggiring bola (*dribble*) bola basket melewati cone/corong.
2. Bahan Perlengkapan Tes
 - a. Bola basket sebanyak 3 buah.
 - b. Cone/corong.
 - c. Stopwatch.
 - d. Peluit.
 - e. Alat tulis.
3. Petugas Pelaksanaan
 - a. Seorang pencatat hasil *dribbling*.
 - b. Seorang pengawas waktu.
 - c. Seorang petugas mengabsen giliran siswa untuk melakukan *dribbling*
4. Petunjuk Pelaksanaan Tes
5. Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka digunakan alat pengukur sebagai pengumpul data. Seperti dikemukakan oleh Nurhasan dan Cholil (2013: 5) "Dalam proses pengukuran membutuhkan alat pengukur". Pada penelitian ini alat pengumpul data yang digunakan adalah tes dan pengukuran, sebagai berikut.
 - a. Pengukuran hasil kecepatan. Dalam mengukur hasil kecepatan penulis menggunakan test *dribbling* bola basket dengan validitas 0,69 dan realibilitas 0,80.

Sebelum tes dilakukan, terlebih dahulu dilakukan persiapan-persiapan administrasi. Selain itu dipersiapkan segala fasilitas yang berkenaan dengan pelaksanaan tes dan pengukuran sebelumnya dijelaskan kepada sampel tentang tata cara pelaksanaan tes yang dilakukan.

Sebelum melakukan tes, *testee* berdiri dengan bola di belakang garis *start*. Setelah aba-aba "ya", *tastee* menggiring bola melalui enam rintangan dengan rute seperti terlihat di gambar. *Tastee* diberikan waktu 30 detik untuk melewati rintangan sebanyak mungkin. Apabila setelah *taste* mencapai titik start kembali waktu 30 detik belum selesai, maka *taste* melanjutkan *dribblenya* dengan rute seperti semula. Skor ditentukan oleh jumlah rintangan yang mampu dilalui *tastee*. Apabila *taste* melakukan salah *dribble* atau melalui rute yang salah, maka tes harus diulang.



Gambar 2. *Dribble Test* (Nurhasan dan Cholil, 2013: 243)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL

Mengumpulkan data merupakan langkah dalam setiap penelitian. Data yang diperoleh melalui pengetesan baik itu tes awal maupun tes akhir masih merupakan skor mentah dan masih memerlukan pengolahan data secara statistik agar data yang didapat mempunyai makna. Untuk mengetahui data secara jelas gambaran keberhasilan hasil belajar gerak dasar dribbling dalam permainan bola basket, penulis telah melakukan penelitian kepada 23 orang siswa putera.

Nilai Rata-Rata, Simpangan Baku dan Peningkatan

Tabel 2. Tes Gerak Dasar *Dribbling* Dalam Permainan Bola Basket

Jenis Tes	Rata-Rata	Standar Deviasi
Tes Awal <i>Dribbling</i>	68,87	8,30
Tes Akhir <i>Dribbling</i>	76,91	8,33
Peningkatan	8,04	2,14

Tabel 3. Tes Keterampilan *Dribbling* Dalam Permainan Bola Basket

Jenis Tes	Rata-Rata	Standar Deviasi
Tes Awal <i>Dribbling</i>	12,65	2,23
Tes Akhir <i>Dribbling</i>	15,04	2,25
Peningkatan	2,39	0,50

Hasil Pengujian Normalitas Data Setiap Tes

Untuk menguji normalitas data, penulis menggunakan uji Liliefors pada taraf nyata (α)0,05. Hasil pengujian normalitas data tersebut dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4. Tes Gerak Dasar *Dribbling* Dalam Permainan Bola Basket

Jenis Tes	L_{hitung}	L_{tabel}	Hasil
Tes Awal <i>Dribbling</i>	0,1800	0,190	Normal
Tes Akhir <i>Dribbling</i>	0,0970	0,190	Normal

Tabel 5. Tes Keterampilan *Dribbling* Dalam Permainan Bola Basket

Jenis Tes	L_{hitung}	L_{tabel}	Hasil
Tes Awal <i>Dribbling</i>	0,1321	0,190	Normal
Tes Akhir <i>Dribbling</i>	0,1602	0,190	Normal

Hasil Uji Signifikan

Pengujian ini bermaksud mengetahui apakah sampel mengalami peningkatan yang signifikan atau tidak setelah mereka mendapat perlakuan. Hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Tes Gerak Dasar *Dribbling* Dalam Permainan Bola Basket

T_{hitung}	T_{tabel}	Hasil
17,24	1,717	Signifikan

Hal ini juga dibuktikan dengan uji peningkatan yang menunjukkan hasil yang signifikan. Besarnya peningkatan adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 &= \frac{MD}{MP_{pre}} \times 100\% \\
 &= \frac{8,04}{68,87} \times 100\% \\
 &= 0,1167 \times 100\% \\
 &= 11,67\%
 \end{aligned}$$

Tabel 7. Tes Keterampilan *Dribbling* Dalam Permainan Bola Basket

T_{hitung}	T_{tabel}	Hasil
22,98	1,717	Signifikan

Hal ini juga dibuktikan dengan uji peningkatan yang menunjukkan hasil yang signifikan. Besarnya peningkatan adalah sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 &= \frac{MD}{MP_{pre}} \times 100\% \\
 &= \frac{2,39}{12,65} \times 100\% \\
 &= 0,1889 \times 100\% \\
 &= 18,89\%
 \end{aligned}$$

3.2. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen terhadap hasil belajar gerak dasar *dribbling* dalam permainan bola basket pada siswa putra kelas XI-RPL SMK KORPRI Sumedang tahun pelajaran 2018/2019 diperoleh keterangan bahwa model pembelajaran inkuiri membawa pengaruh positif yang besar terhadap hasil belajar gerak dasar *dribbling* dalam permainan bola basket.

Setelah nilai pretest dan posttest didapat dan peneliti mengolahnya, peneliti melihat adanya peningkatan. Hal ini berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa yaitu dapat ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa. Ketika pretest dilakukan siswa memperoleh nilai rata-rata tes gerak dasar 68,87 dan tes keterampilan 12,65. Setelah siswa mendapatkan perlakuan, peneliti melakukan posttest. Dari hasil posttest siswa memperoleh kenaikan nilai rata-rata tes gerak dasar menjadi 76,91 dan tes keterampilan menjadi 15,04. Artinya penerapan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar gerak dasar *dribbling* dalam permainan bola basket membawa pengaruh positif yang besar. Berdasarkan uji peningkatan (signifikansi) keduanya memperoleh *thitung* lebih besar dari *ttabel* (tes gerak dasar *dribbling* = 17,24 > 1,717) dan (tes keterampilan *dribbling* = 22,98 > 1,717). Hal ini juga dibuktikan dengan uji peningkatan yang menunjukkan hasil yang signifikan dalam tes gerak dasar *dribbling* pada taraf nyata (α) 0.05 yaitu sebesar 11,67% dan tes keterampilan *dribbling* pada taraf nyata (α) 0.05 yaitu sebesar 18,89%.

Dengan demikian dari data tersebut diketahui adanya peningkatan yang signifikan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar gerak dasar *dribbling* dalam permainan bola basket pada siswa putra kelas XI-RPL SMK KORPRI Sumedang tahun pelajaran 2018/2019.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data mengenai rumusan masalah yang penulis kemukakan, maka simpulan hasil dari penelitian ini adalah Model pembelajaran inkuiri berpengaruh positif terhadap hasil belajar gerak dasar *dribbling* dalam permainan bola basket pada siswa putra kelas XI RPL SMK KORPRI Sumedang tahun pelajaran 2018/2019. Model pembelajaran inkuiri berpengaruh positif yang besar terhadap hasil belajar gerak dasar *dribbling* dalam permainan bola basket pada siswa putra kelas XI RPL SMK KORPRI Sumedang tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dibuktikan dengan uji peningkatan yang menunjukkan hasil yang signifikan pada taraf nyata (α) 0.05 yaitu sebagai berikut.

Tes gerak dasar *dribbling* dalam permainan bola basket: *thitung* > *ttabel* = 17,24 > 1,717.

Besar peningkatan tes gerak dasar *dribbling* dalam permainan bola basket: 11,67%.

Tes keterampilan *dribbling* dalam permainan bola basket: *thitung* > *ttabel* = 22,98 > 1,717.

Besar peningkatan tes keterampilan *dribbling* dalam permainan bola basket: 18,89%..

DAFTAR PUSTAKA

Amber, V. (2008). *Petunjuk untuk Pelatih dan Pemain Bola Basket*. Bandung: Pionir Jaya

-
- Husdarta, J.S., dan Saputra, Y. M. (2013). Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Bandung: Alfabeta
- Juliantine, dkk. (2013). Model-model Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Komarudin. (2016). Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Maksum, A. (2012). Statistika Dalam Olahraga. Surabaya: Unesa Univ Press
- Mulyana, Y. (2009). Pengantar Pembelajaran Penjas. Sumedang: STKIP Press
- Nurhasan dan Chaolil, H. (2013). Tes dan Pengukuran Keolahragaan. Bandung: Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan: Universitas Pendidikan Indonesia
- Salim, A. (2008). Buku Pintar Bola Basket. Bandung: NUANSA
- Suherman, A. (2011). Penelitian Pendidikan. Sumedang: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang
- Suherman, A. (2014). Statistik Pendidikan Jasmani. Sumedang: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang