

**Penerapan Model Pembelajaran CTL
yang diberi Penekanan pada Komponen Inkuiri
dalam Pembelajaran Lay-Up Shoot**

I Wayan Merta¹⁾, I Kadek Suardika²⁾

**¹⁾ SMA Negeri 4 Singaraja, ²⁾ STKIP Agama Hindu Singaraja
E-mail : ¹⁾ wayanmerta2012@gmail.com, ²⁾ deksuguard@gmail.com**

ABSTRAK

Model pembelajaran CTL ini di pilih mengingat hasil belajar PJOK siswa kelas X-IPS 1 SMA Negeri 4 Singaraja tahun pelajaran 2019/2020 pada awalnya masih rendah yaitu mencapai nilai rata-rata 69. Atas dasar itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar *lay-up shoot*, dan respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran CTL yang di beri penekanan pada komponen inkuiri. Penelitian ini menggunakan 2 (dua) siklus. Analisis data menggunakan statistik deskriptif. Pencapaian tingkat ketuntasan kompetensi dasar *lay-up shoot* dikonversikan dengan penguasaan tingkat kompetensi mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang berlaku di SMA Negeri 4 Singaraja. Dengan berdasarkan akumulasi nilai aspek psikomotor, aspek kognitif, dan aspek afektif yang diperoleh pada siklus I dan II, setelah di analisis dengan menggunakan statistik deskriptif, secara klasikal diperoleh nilai ketuntasan 95% atau berada pada predikat dengan nilai A (sangat baik). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model CTL yang diberi penekanan pada komponen inkuiri sangat efektif dan mendapat respon yang positif sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar *lay-up shoot* pada permainan bola basket pada siswa kelas X-IPS 1 SMA Negeri 4 Singaraja tahun pelajaran 2019/2020.

Kata kunci : metode inkuiri, hasil belajar, lay-up shoot

ABSTRACT

This CTL learning model was chosen considering the PJOK learning outcomes of students of class X-IPS 1 of Public High School Negeri 4 Singaraja in the 2019/2020 academic year were initially still low, reaching an average value of 69. On this basis, this study aimed at improving the result of achievement in *lay-up shoot* learning, and students' response toward the implementation of CTL teaching model which concerned to the component of Inquiry Method. The study was designed using two cycles. The data of this were analyzed using descriptive statistics. The achievement of basic competency completeness rate for lay-up shoot was converted with competency rate mastery for Physical and Health Education subject applied in Public High School 4 Singaraja. Based on score accumulation data of psychomotor aspect, cognitive aspect, and affective aspect acquired in cycle I and II, after being analyzed using descriptive statistics, it was classically achieved basic competency completeness rate 95% or A predicate (very good). Therefore, it can be concluded that the implementation of CTL teaching model which concerned to the component of Inquiry Method was very effective and gained a positive response as a learning method the achievement of *lay-up shoot* learning in basketball game toward the students of class X-IPS 1 Public High School 4 Singaraja in the Academic Year 2019/2020.

Keywords : Inquiry method, learning achievement, lay-up shoot

PENDAHULUAN

Pembelajaran Kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning*

(CTL) merupakan suatu konsep baru dalam proses belajar mengajar (Johnson, EB : 2002). Pembelajaran kontekstual

terjadi apabila siswa menerapkan dan mengalami apa yang sedang diajarkan dengan mengacu pada masalah-masalah dunia nyata yang berhubungan dengan peran dan tanggung jawab mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, siswa dan tenaga kerja. Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang beranggapan bahwa siswa akan belajar lebih baik jika lingkungan yang diciptakan secara alamiah, artinya belajar akan lebih baik, bermakna jika siswa "bekerja" dan "mengalami" sendiri apa yang dipelajari itu (Kanca : 2006). Pada penelitian ini kita berharap siswa dapat menemukan sendiri bagaimana belajar *lay-up shoot* yang sebenarnya. Oleh karena itu strategi belajar lebih utama dari sekadar hasil. Atas dasar itulah dipilih lebih diberi penekanan pada komponen inkuiri sebagai model pembelajaran dalam belajar *lay-up shoot* pada permainan basket di kelas X-IPS 1 SMA Negeri 4 Singaraja pada tahun pembelajaran 2019/2020.

Model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan CTL mempunyai tujuh komponen utama, salah satunya adalah inkuiri (Trianto, 2011). Model pembelajaran inkuiri ini berpenekanan pada pengamatan, perumusan masalah, analisa, dan kemampuan apa yang diajar guru agar pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai dengan baik. Hal tersebut berarti pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta. Dalam pembelajaran CTL guru harus selalu merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan menemukan, apa pun materi yang diajarkannya. Kata kunci dari strategi inkuiri adalah siswa menemukan sendiri. Sehubungan dengan teori dari pembelajaran inkuiri

tersebut, maka judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah "Penerapan model pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) yang diberi penekanan pada komponen inkuiri dalam pembelajaran *lay-up Shoot* pada siswa Kelas X-IPS 1 tahun pelajaran 2019/2020". Model pembelajaran CTL ini di pilih mengingat hasil belajar siswa kelas X-IPS 1 pada awalnya masih rendah yaitu mencapai nilai rata-rata 69 (Nilai PJOK Kelas X-IPS 1 SMA Negeri 4 Singaraja Tahun 2019).

Bertolak dari latar belakang tersebut di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan : apakah penerapan model pembelajaran CTL yang diberi penekanan pada komponen inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar *lay-up shoot* pada siswa kelas X-IPS 1 SMA Negeri 4 Singaraja tahun pelajaran 2019/2020? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model penerapan pembelajaran CTL yang diberi penekanan pada komponen inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar *lay-up shoot* pada siswa kelas X-IPS 1 SMA Negeri 4 Singaraja tahun pelajaran 2019/2020.

Manfaat penelitian yang diharapkan dari PTK ini adalah : 1) *Bagi siswa* diharapkan dapat meningkatkan sendiri kemampuan berpikir tingkat tinggi, belajar aktif dan mandiri. Serta dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar, sehingga tumbuhnya kreativitas, kerjasama, dan tanggung jawab siswa untuk saling berbagi pengalaman dalam belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan umumnya dan belajar *lay-up shoot* khususnya. 2) *Bagi Guru* diharapkan dapat dipergunakan sebagai bahan informasi dan pedoman yang tepat dalam rangka memilih salah satu

model pembelajaran yang lebih menarik, sehingga siswa dapat menghubungkan antara materi yang dipelajari dengan situasi dunia nyata siswa, serta mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari untuk lebih termotivasi dalam belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Serta dapat juga digunakan dalam membuat program yang tepat berdasarkan permasalahan yang muncul pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

Trianto : 2007 dalam Indrawati (1999) menyatakan, bahwa suatu pembelajaran pada umumnya akan lebih efektif bila diselenggarakan melalui model-model pembelajaran yang termasuk rumpun pemrosesan informasi. Hal ini disebabkan model-model pemrosesan informasi menekankan pada bagaimana seseorang berpikir dan bagaimana dampaknya terhadap cara-cara mengolah informasi.

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa inti dari berpikir yang baik adalah kemampuan untuk memecahkan masalah. Dasar dari pemecahan masalah adalah kemampuan untuk belajar dalam situasi proses berpikir. Dengan demikian kepada siswa akan diajarkan bagaimana belajar *lay-up shoot* dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri. Pada kesempatan inilah siswa akan belajar *lay-up shoot* melalui suatu proses dan berpikir untuk melakukan gerakan *lay-up shoot*. Salah satu yang termasuk dalam model pemrosesan informasi adalah model pembelajaran inkuiri.

Tembakan *lay-up shoot* adalah tembakan yang dilakukan dengan sangat dekat dengan keranjang basket, hingga seolah-olah bola itu diletakkan ke dalam keranjang basket yang didahului dengan

gerakan dua langkah (Ahmadi : 2007). Tembakan ini disebut gaya tembakan langkah tiga. Gerakan melangkah dapat dilakukan dari gerakan menggiring bola. Melangkahkan kaki dua kali, dan menembakkan bola merupakan unsur yang sangat penting dalam gerakan *lay-up shoot*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini tergolong Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian tindakan kelas, menurut versi Kemis dan Taggart (1982) dalam Kanca (2006). Hal ini disebabkan karena penelitian dilaksanakan oleh guru sebagai peneliti di dalam kelas dan dilaksanakan secara perorangan. Penelitian Tindakan Kelas pada umumnya dilakukan oleh guru untuk memperbaiki kinerja dalam melaksanakan tugas kesehariannya sebagai seorang guru dan bersifat kontekstual dan hasilnya tidak untuk digeneralisasi (Kunandar, 2007). Namun demikian hasil penelitian tindakan dapat saja diterapkan oleh orang lain yang mempunyai latar belakang yang mirip dengan peneliti. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional (Kanca, 2006).

Menurut Oja SN dalam Kanca, (2006) menyebutkan terdapat empat bentuk penelitian tindakan kelas, yaitu : (1) guru sebagai peneliti, (2) penelitian tindakan kolaboratif, (3) simultan-terintegrasi dan (4) administrasi sosial eksperimental. Dalam penelitian ini, bentuk penelitian tindakan kelas yang digunakan adalah guru sebagai peneliti.

Guru dalam hal ini sebagai peneliti memiliki peranan penting dalam proses penelitian tindakan kelas. Guru atau peneliti terlibat secara penuh dalam proses perencanaan, aksi (tindakan), dan refleksi (Kanca, 2006). Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 2 siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama untuk pemberian tindakan dan pengamatan aktivitas belajar siswa dan pertemuan kedua diberikan pengulangan untuk memantapkan penguasaan materi yang sebelumnya sudah diberikan pada pertemuan pertama dan kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan evaluasi hasil belajar.

Rancangan PTK ini pada masing-masing siklus terdiri dari 4 (empat) tahapan, yaitu : (1) rencana tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi/evaluasi dan (4) refleksi. Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus. Tiap siklus yang akan dilakukan terdiri atas kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi/evaluasi, dan refleksi.

Subjek penelitiannya adalah semua siswa kelas X-IPS 1 SMA Negeri 4 Singaraja yang berjumlah 40 Orang siswa. Objek penelitiannya adalah peningkatan hasil belajar *lay-up shoot* setelah di beri tindakan menggunakan

model pembelajaran CTL yang di beri penekanan pada komponen inkuiri. Data hasil belajar siswa dalam melakukan *lay-up shoot* dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi yang sudah berisikan indikator pencapaian hasil belajar siswa. Pengambilan data hasil belajar siswa dilakukan pada setiap siklus (pertemuan I) pada setiap proses pembelajaran. Pengumpulan data hasil belajar siswa dilakukan oleh peneliti selaku guru penjaskes di SMA Negeri 4 Singaraja. Guru memberikan skor berdasarkan pengamatan secara langsung sesuai dengan indikator hasil belajar *lay-up shoot*. Data yang diperoleh dari hasil pengamatan hasil belajar oleh guru kemudian dikonversikan dengan pedoman penggolongan hasil belajar siswa yang berlaku di SMA Negeri 4 Singaraja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan proses pembelajaran *lay-up shoot* dengan menggunakan penerapan model pembelajaran CTL yang diberi penekanan pada komponen inkuiri pada siklus I dan II , maka diperoleh hasil penilaian untuk aspek psikomotor, kognitif dan afektif seperti pada tabel 1 berikut.

Tabel 1
Data Hasil Penilaian Aspek Psikomotor, Kognitif dan Afektif siklus I dan II

| Nilai | Siklus I | | | Siklus II | | |
|---------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| | Psikomotor | Kognitif | Afektif | Psikomotor | Kognitif | Afektif |
| 90-100 | 11 Orang (27,50%) ** | 6 Orang (15,00%) ** | 6 Orang (15,00%) ** | 15 Orang (37,50%) ** | 14 Orang (35,00%) ** | 13 Orang (32,50%) ** |
| 80-89 | 8 Orang (20,00%) ** | 30 Orang (75,00%) ** | 30 Orang (75,00%) ** | 13 Orang (32,50%) ** | 24 Orang (60,00%) ** | 18 Orang (45,00%) ** |
| 76-79 | 12 Orang (30,00%) ** | - | - | 12 Orang (30,00%) ** | - | 9 Orang (22,50%) ** |
| 62-75 | 5 Orang (12,50%)* | - | - | - | - | - |
| 52-61 | 4 Orang (10,00%)* | 4 Orang (10,00%)* | 4 Orang (10,00%)* | - | 2 Orang (05,00%)* | - |
| <51 | - | - | - | - | - | - |
| Jumlah | 40 Orang (100%) |

Keterangan :

** = Tuntas

* = Tidak Tuntas

Berdasarkan data hasil penelitian yang di peroleh pada siklus I, ada 4 orang yang belum tuntas dan pada siklus II masih ada 2 orang yang belum tuntas, maka akumulasi nilai ketuntasan pada kompetensi dasar *lay-up shoot* sebesar 95% atau berjumlah 38 orang yang telah tuntas mengikuti pembelajaran *lay-up shoot* dengan memperoleh nilai ketuntasan minimal 76. Jika nilai akumulasi ketuntasan siswa yang diperoleh pada siklus I dan II di dikonversikan dengan kriteria tingkat penguasaan kompetensi mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang berlaku di SMA Negeri 4 Singaraja, maka nilai ketuntasan secara klasikal berada pada rentang nilai 90% -

100%, atau pada siklus I baru mencapai kategori nilai B dan pada siklus II telah mencapai kategori nilai A dengan predikat sangat baik, karena tingkat ketuntasan secara klasikal diperoleh angka sebesar 95%. Ini berarti hipotesis tindakan yang diajukan pada Penelitian Tindakan Kelas ini dapat diterima.

Berdasarkan data dari 40 orang siswa yang diobservasi dalam penerapan pembelajaran CTL yang diberi penekanan pada komponen inkuiri, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Implikasi yang muncul adalah siswa lebih gampang belajar, dapat melakukan gerakan *lay-up shoot* lebih cepat, suasana belajar lebih mudah, lebih baik, menyenangkan. Ternyata pada siklus II

Tabel 2
Data Rekapitulasi Hasil Angket Siswa

| No | Pernyataan | Frekuensi | | | | | Jumlah |
|----|--------------------------|-------------------|-------------------|-----------------|----|-----|-----------------|
| | | SS | S | TT | TS | STS | |
| 1 | Mudah | 11 Or (27,50%) | 28 Or (70,00%) | 1 Or (2,50%) | - | - | 40 Or (100%) |
| 2 | Lebih Baik | 15 Or (37,50%) | 25 Or (62,50%) | - | - | - | 40 Or (100%) |
| 3 | Menyenangkan | 24 Or (60,00%) | 16 Or (40,00%) | - | - | - | 40 (100%) |
| 4 | Penggunaanya dilanjutkan | 27 Or (67,50%) | 13 Or (32,50%) | - | - | - | 40 Or (100%) |

Keterangan : SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TT = Tidak Setuju,
TS = Tidak Tahu, STS = Sangat Tidak Setuju

diperoleh hasil data observasi siswa, seperti pada tabel 2 berikut.

Dengan berdasarkan data pada tabel 2 tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran CTL yang diberi penekanan pada komponen inkuiri dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar *lay-up shoot* karena mendapat dukungan yang baik atau respon positif dari siswa, sehingga penggunaan model pembelajaran tersebut dapat dilanjutkan penggunaannya.

Berdasarkan data hasil penelitian tersebut di atas, implikasi kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam belajar melalui CTL yang diberi penekanan pada komponen inkuiri dapat disampaikan sebagai berikut. Siswa yang biasa belajar menghafal apa yang dipelajari, mereka susah sekali merangkum kalimat dalam membuat kesimpulan dari temuan apa yang dipelajari, kemudian siswa yang tidak pernah belajar secara bersama-sama

dalam kelompok belajar, cenderung diam tidak mampu melakukan komunikasi dengan baik, bahkan menonton temannya yang sedang bergerak, bahkan sebaliknya siswa yang aktif cenderung memonopoli dalam memberikan argumentasi sebagai hasil analisa terhadap pemecahan permasalahan, serta aktivitas belajar antara siswa yang aktif dengan yang pendiam diawal pembelajaran susah mengadakan komunikasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa : Model pembelajaran CTL yang diberi penekanan pada komponen inkuiri terbukti sangat efektif meningkatkan proses dan hasil pencapaian batas minimal nilai ketuntasan kompetensi dasar belajar *lay-up shoot* pada siswa kelas X-IPS 1 SMA Negeri 4 Singaraja tahun pelajaran 2019/2020. Dari hasil

analisis data statistik deskriptif pada siklus I nilai ketuntasan secara klasikal yang di peroleh adalah sebagai berikut : untuk aspek psikomotor memperoleh nilai ketuntasan 77,50%, untuk aspek kognitif memperoleh nilai ketuntasan 90%, dan untuk aspek apektif memperoleh nilai ketuntasan 100%. Sedangkan pada siklus II nilai ketuntasan yang diperoleh secara klasikal adalah sebagai berikut : untuk aspek psikomotor memperoleh nilai ketuntasan 87,50 %, untuk aspek kognitif memperoleh nilai ketuntasan 95%, serta untuk aspek apektif memperoleh nilai ketuntasan 100%. Dengan berdasarkan data akumulasi nilai aspek psikomotor, aspek kognitif dan aspek afektif yang diperoleh pada siklus I dan II, setelah dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif maka secara klasikal diperoleh nilai ketuntasan sebesar 95%.

Dengan demikian pada siklus II pencapaian tingkat ketuntasan kompetensi dasar *lay-up shoot* setelah dikonversikan dengan penguasaan tingkat kompetensi mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang berlaku di SMA Negeri 4 Singaraja, maka nilai ketuntasan berada pada rentang nilai 90 % - 100 % atau berada pada predikat dengan nilai A (sangat baik).

Penerapan CTL yang diberi penekanan pada komponen inkuiri ternyata mendapat tanggapan dan respon yang positif dari siswa, karena dianggap lebih mudah, lebih menarik/baik, dan menyenangkan, sehingga sangat baik untuk dilanjutkan penggunaannya. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi terhadap 40 orang siswa, sebanyak 97,50% menyatakan sangat setuju dan setuju bahwa penerapan CTL yang diberi penekanan pada komponen inkuiri

sebagai model pembelajaran *lay-up shoot* adalah sangat mudah, menarik/lebih baik, menyenangkan dan sangat setuju untuk dilanjutkan penggunaannya. Sedangkan sebanyak 2,50% menyatakan tidak tahu, dan 0% menyatakan tidak setuju penggunaannya dilanjutkan. Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa penerapan CTL yang diberi penekanan pada komponen inkuiri sebagai model pembelajaran *lay-up shoot* mendapat respon yang sangat positif dari siswa kelas X-IPS 1 SMA Negeri 4 Singaraja untuk tahun pelajaran 2019/2020.

Model pembelajaran CTL yang diberi penekanan pada komponen inkuiri adalah sebuah model pembelajaran ketrampilan yang sangat efektif di gunakan sebagai model dalam belajar. Sehingga dapat membantu dan memudahkan siswa dalam belajar *lay-up shoot*. Hal ini dapat di buktikan dari hasil penilaian pada siklus I dan II serta respon dan antusiasnya siswa kelas X-IPS 1 SMA Negeri 4 Singaraja tahun pelajaran 2019/2020 dalam mengikuti pembelajaran *lay-up shoot*.

Saran yang ingin disampaikan melalui penulisan hasil penelitian ini adalah : diharapkan kepada guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada jenjang SMA dapat menerapkan model CTL yang diberi penekanan pada komponen inkuiri sebagai model pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, mengingat model ini sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Para guru hendaknya mau membangun budaya membaca buku tentang model-model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai model pembelajaran pada siswa, sehingga dapat meningkatkan gairah siswa dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. 2007. *Permainan Bola Basket*. Surakarta : Era Intermedia.
- Johnson, E.B. 2002. *Contextual Teaching And Learning*. Bandung : MLC.
- Kanca, I Nyoman. 2006. *Metodologi Penelitian Keolahragaan*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kunandar. 2007. *Guru professional Implentasi Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Trianto. 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstuktif, Konsep, Landasan Teoritis Praktis dan Implementasinya*. Jakarta : Prestasi Pustaka Publisher.
- , 2011, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Prenada Media.