



JUARA : Jurnal Olahraga 2 (2) (2017)

JUARA : Jurnal Olahraga

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN KETERAMPILAN DASAR PERMAINAN BOLA BASKET

Handayani Nila Praja
Universitas 17 Agustus 1945 Cirebon
email: handa07nila@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran PSI dan Inkuiri terhadap keterampilan sosial dan keterampilan dasar permainan bola basket pada siswa kelas VIII. Metode penelitian yang digunakan untuk mengungkapkan permasalahan tersebut melalui metode eksperimen dengan desain *randomize pretest-posttest group design*. Sampel penelitian ini adalah sebagian siswa dari kelas A dan C yang diambil secara *two stage random sampling* pada seluruh siswa kelas VIII di SMPN 2 Lemahabang Kab.Cirebon. Pengundian acak dilakukan sebanyak dua kali, yang pertama dengan *cluster random sampling* untuk menentukan kelompok kelas dari enam kelas yang akan diundi dan pengundian yang kedua dengan pemilihan secara individu dari kelas yang telah terpilih yaitu A dan C. Penelitian dilakukan 3 kali pertemuan setiap minggunya selama 4 minggu, sebanyak 12 kali pertemuan. Instrumen yang digunakan untuk keterampilan sosial adalah SSRS (*social skill ratings system*) dan tes keterampilan dasar permainan seperti (*dribbling, passing, dan shooting*) untuk keterampilan bola basket yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Data yang diperoleh diolah menggunakan SPSS 16 melalui uji hipotesis dengan menggunakan MANOVA. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa 1) Terdapat perbedaan keterampilan sosial antara model pembelajaran *Personalized System Instruction* dan model pembelajaran Inkuiri. 2) Terdapat perbedaan keterampilan dasar permainan bola basket antara model pembelajaran *Personalized System Instruction* dengan model pembelajaran Inkuiri. 3) Terdapat perbedaan keterampilan sosial dan keterampilan dasar permainan bola basket antara model pembelajaran *Personalized System Instruction* dengan model pembelajaran Inkuiri.

Kata Kunci: Model, pembelajaran, Psi, Inkuiri, sosial.

Abstract

Forms of training that are created there are using tools, media, or without tools. Researchers in this opportunity try two forms of exercise that use tools or media. The media are boxes and triangles. The box and triangle are marked. The author's intended mark may be a number, letter, or color. The purpose of the sign is to set in which direction the player is at the time of passing up. The experimental method used in this study, the population is the students of SMA Negeri 1 Cikatomas son as many as 20 students of the son. The sample of research used in this study is the total sample or the entire population used as a sample of research that is as many as 20 students son. The sample after being treated with between the colored box and triangular exercise. The conclusions of the research that the authors do is as follows: 1) Color box color

exercise to give a significant effect on the increase of passing up in the game of volleyball; 2) The triangular media exercise gives a significant effect on the increase of the upper passing in the game of volleyball; And 3) Colored box exercises have a more significant effect on increasing the upper passing in the game of volleyball than the triangle.

Keywords: *PSI, teaching, model, Inquiry, Social.*

© 2017 STKIP Muhammadiyah Kuningan

PENDAHULUAN

Salah satu disiplin ilmu yang memiliki peranan penting dalam pendidikan dan menentukan masa depan siswa, bangsa dan negara adalah Pendidikan Jasmani. Pendidikan jasmani menyediakan pendidikan melalui aktifitas jasmani yang tidak dimiliki oleh disiplin ilmu lainnya dalam rangka mengembangkan potensi peserta didik secara holistik. Adanya kurikulum 2013 yang menekankan pada pembelajaran untuk mengedepankan pengalaman personal akan mengalihkan sistem belajar berbasis *teacher centered* ke arah *student centered*. Kurikulum tersebut dirancang untuk memperkuat kompetensi siswa dari sisi pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara utuh, mengambil pola pembelajaran secara aktif. Pemaknaan pembelajaran aktif yaitu pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kerangka kerja suatu masalah yang sebenarnya, dan dengan menempatkan tanggung jawab untuk solusi atas anak didik, memberikan pembelajaran yang penuh makna dan pengaruhnya akan bisa segera dirasakan, Boeree (2006, hlm. 62). Ini menjadi permasalahan baru bagi guru untuk dapat mengajar penjas sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 yang berbasis *science*. Pengemasan bahan materi pengajaran harus dikemas oleh guru untuk dapat mengantarkan pembelajaran penjas yang aktif.

Terjadi banyak perubahan yang ada pada kerangka kurikulum 2013, yang

mengacu pada delapan standar Nasional Pendidikan, perubahan itu diantaranya harus memperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya pendidikan jasmani. Salah satunya yaitu harus memenuhi standar dalam pembelajaran. Kedelapan standar itu meliputi standar pengelolaan, standar biaya, standar sarana prasarana, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar isi, standar proses, standar penilaian, dan standar kompetensi lulusan. Prinsip pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum tersebut yang sesuai dengan standar kompetensi lulusan dan standar isi, menurut PERMENDIKBUD No.65 tahun 2013 yaitu: Dari peserta didik diberi tahu sehingga menuju pada peserta didik yang mencari tahu sendiri, dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar, dari pendekatan kontekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah, dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi, dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif, pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ing ngarso sungtulodo*), membangun kemauan (*ingmadyo mangun karso*), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (*tutwurihandayani*). salah satunya dengan memanfaatkan teknologi informasi dan

komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran dalam menciptakan pribadi siswa yang baik.

Salah satu upaya pemerintah untuk mengkaji kualitas pendidikan jasmani melalui proses pembelajaran bermutu adalah mengimplikasikan kurikulum 2013. Pada pelaksanaan pembelajaran, guru penjas sedianya menyiapkan perencanaan pembelajaran untuk mencapai kompetensi inti dan kompetensi dasar yang tertuang dalam silabus kurikulum tersebut. Kompetensi inti merupakan gambaran secara menyeluruh mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran. Sedangkan kompetensi dasar merupakan kemampuan spesifik yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terkait muatan atau mata pelajaran. menurut Peraturan MENDIKBUD No.65 Tahun 2013 tentang standar proses.

Untuk menuangkan beberapa rencana pembelajaran dari hasil pengembangan silabus, dibutuhkan model dan gaya mengajar dalam pembelajaran untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai Kompetensi Inti yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan Kompetensi Dasar yang akan dicapai. Setelah dilakukan pengamatan pada beberapa sekolah yang telah menggunakan kurikulum 2013, guru

pendidikan jasmani sering menganggap perubahan kurikulum yang terjadi tidak akan berpengaruh terhadap model, strategi ataupun pendekatan pengajaran penjas. Padahal, perubahan kurikulum 2013 ini menuntut untuk melakukan suatu inovasi dalam pengajaran agar dapat mengimbangi pembelajaran dengan tujuan yang diharapkan sesuai pada kurikulum 2013 tersebut. Selaras dengan itu, Lutan at.al (2002:13) dalam Budiana (2012:5) memaparkan bahwa; “Studi Harmdan juga menunjukkan kesenjangan antara kurikulum pendidikan jasmani sebagai dokumen dan implementasinya; hanya 25% dari kasus di Afrika yang memenuhi kurikulum yang dimaksud, Asia 33%, Amerika Latin 50%, Oceana 70%, Amerika utara 72%, Timur Tengah 82% dan Eropa 87%”.

Penelitian Thanh Hong (2010:34) menjelaskan bahwa: ‘*While student-centered learning strongly encourages interactions between students, the Confucius approach does not encourage face-to-face discussions to come up with new ideas*’. Ketika pengajaran yang berpola student centered dilakukan dalam pengajaran, apabila siswa tidak memahami apa yang akan dilakukannya tidak akan mendatangkan ide baru. Pengajaran pendidikan jasmani yang mengarah pada kurikulum 2013 disajikan dengan cara membantu siswa untuk mengembangkan seluruh aspek yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotor. Dibutuhkan suatu

model pembelajaran agar siswa dapat belajar keterampilan gerak sekaligus dapat mengembangkan keterampilan sosial dengan kemampuan untuk dapat memecahkan masalah yang pada akhirnya akan menumbuhkan motivasi belajar dan menciptakan cara berpikir siswa untuk dapat menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran dan dalam kehidupannya kelak.

Meskipun rujukan dalam kurikulum sekarang siswa harus bisa lebih aktif namun pada kenyataannya masih banyak guru pendidikan jasmani yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional (*teaching centered*) dalam menyampaikan materi pembelajaran, siswa lebih banyak melakukan aktivitas jasmani dengan instruksi yang diberikan oleh guru, keadaan yang seperti ini menunjukkan bahwa pembelajaran menjadi pasif. Menurut Ching & Gallow (dalam Amir, 2002, hlm. 3) menyebutkan bahwa “pembelajaran yang berpola *teacher centered* masih konvensional dan harus diubah”.

Kelemahan dalam pembelajarannya yaitu pengetahuan hanya dipindahkan dari guru kepada siswa, siswa menerima informasi secara pasif, belajar dan penilaian adalah hal yang terpisah, penekanan pada pengetahuan diluar konteks aplikasinya, dan hanya fokus pada satu bidang disiplin ilmu. Pelaksanaan pendidikan jasmani yang berpusat pada *teacher center* sebenarnya

akan membatasi kesempatan dan kemampuan siswa dalam mengeksplorasi pembelajaran melalui gerak dalam aktivitas jasmani. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam pengajaran pendidikan jasmani yang berpola pada *student centered* agar pembelajaran menjadi lebih aktif dan siswa dapat mengembangkan kemampuan eksplorasi, kreativitas, proses berfikir dan pemecahan masalah. Namun guru juga harus pandai memilih berbagai macam model dan strategi pembelajaran yang berbasis *student centered* agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik sehingga dapat pula menghasilkan siswa yang produktif, kreatif, inovatif melalui sikap, keterampilan dan pengetahuan sesuai rujukan dari konsep kurikulum 2013. Perkembangan aspek sosial seperti halnya kerjasama, penegasan, pengendalian diri dan empati merupakan bagian interaksi dalam proses pembelajaran di sekolah, keterampilan sosial dalam pembelajaran pendidikan jasmani tidak dipandang sebagai dampak pengiring belaka, melainkan dapat dibina secara sengaja dan terarah sehingga menjadi bagian dari scenario dalam proses belajar mengajar. Tetapi apabila siswa tidak dapat mencapai keterampilan sosialnya secara matang maka dampak sikapnya akan kurang sesuai dengan tujuan pendidikan secara utuh seperti dikemukakan Yusuf (2011, hlm. 126) yaitu 1) bersifat minder, 2) senang mendominasi orang lain, 3) bersifat egois/*selfish* 4) senang mengisolasi diri/

menyendiri, 5) kurang memiliki perasaan tenggang rasa dan 6) kurang peduli dalam norma berperilaku. Keterampilan sosial juga dapat dikembangkan melalui penjas salah satunya melalui pembelajaran permainan bola besar seperti Bola Basket merupakan salah satu materi yang terdapat dalam Kompetensi Dasar mata pelajaran penjas di SMP, seringkali guru hanya menyajikan pembelajaran tersebut dengan bermain tanpa ada proses belajar siswa.

Salah satu tujuan yang sering disebutkan dari pembelajaran adalah untuk menyediakan pengajaran individu setiap siswa dalam suatu kelas. Ini juga salah satu tujuan yang paling sering dicapai dari pembelajaran, kelas yang jumlah siswanya banyak, perlengkapan dan fasilitas yang terbatas, beranekaragam kemampuan siswa yang memaksa guru untuk berusaha membuat rencana pembelajaran dan menerapkan program pembelajaran individu untuk siswa dan butuh waktu yang lama untuk guru dapat memahami kemampuan secara individu sedangkan waktu dalam pembelajaran penjas di sekolah sangat terbatas. Salah satu model pembelajaran yang didesain untuk memberikan para siswa waktu belajar yang tidak terbatas oleh batasan kelas dan lamanya akademik adalah *Personalized System of Instructions* (PSI) yang merupakan pembelajaran berbasis personal atau individu siswa yang sudah dimodifikasi dengan sistem cooperative

learning, merupakan pembelajaran yang menggunakan sistem modular dimana siswa dibantu oleh seorang tutor yang dapat berupa guru atau teman satu kelasnya. Sistem pengajaran *Personalization System of Instruction* (PSI) diterapkan pada suatu pelajaran yang lengkap, umumnya berdasarkan pada sebuah buku ajar dengan satuan pelajaran yang terdiri atas bacaan, pertanyaan, dan soal. Setelah mempelajari setiap bagian bahan dan menjalankan seperangkat pertanyaan yang berkaitan atau menyelesaikan berbagai kegiatan, siswa melaporkan kepada pengawas atau tutor bahwa siap untuk diuji tentang bagian tertentu dari bahan ajar, dalam pelaksanaannya sudah mencerminkan sistem pembelajaran individual, dengan beberapa modifikasi.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam pembelajaran sangat memperhatikan perbedaan individual, bagian yang terpenting dalam PSI adalah membolehkan siswa untuk belajar dengan dirinya sendiri dan mengembangkan aktivitasnya sendiri, dimana suatu gagasan tidak harus diberikan oleh guru namun yang membawa pembelajaran adalah siswanya sendiri atau didesain untuk membolehkan masing-masing siswa agar meningkatkan langkah-langkah urutan dari tugas pembelajaran yang telah ditentukan, tugas pembelajaran diperoleh dari analisis tugas untuk masing-masing keterampilan dan pengetahuan agar dapat dikuasai, menentukan urutan

konten/isi untuk memasuki suatu unit pembelajaran. Setiap modul tugas pembelajaran termasuk informasi pada tugas penampilan, tugas struktur, analisis error, dan kriteria penampilan yang diberikan pada siswa dalam bentuk tulisan atau format mediasi. Hal ini membebaskan guru dari keharusan menghabiskan waktunya di dalam kelas, namun memungkinkan dirinya untuk memiliki banyak waktu interaksi dan memberikan *feedback* pembelajaran kepada siswa. Model pembelajaran lain dalam penelitian ini adalah model pembelajaran inkuiri, Metzler (2000, hlm. 310) mengungkapkan bahwa; “Model pembelajaran inkuiri dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah karena pada pembelajaran inkuiri, guru memberikan permasalahan dengan memberikan pertanyaan, siswa diberikan kesempatan untuk menciptakan dan mengeksplorasi satu atau lebih solusi dari pertanyaan yang telah diberikan, dan kemudian siswa mendemonstrasikan solusi mereka ke dalam bentuk gerakan yang dilakukan”.

Dengan jawaban siswa yang bervariasi dan sesuai dengan kemampuan mereka, maka siswa akan merasakan bahwa dirinya bisa melakukan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik. Keterampilan sosial dalam pembelajaran model inkuiri terdapat pada suasana terbuka

yang tercipta di dalam kelas sehingga mengundang siswa berdiskusi.

METODE

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP N 2 Lemahabang kelas VIII sebanyak 232 Orang. siswa. Alasannya, mengacu pada teori Metzler (2000:206) tentang grade-level adaptation for PSI in Physical Education. Untuk peneliti mengambil objek klasifikasi yang di jadikan populasi adalah tingkat SMP karena ingin menegetahui pemahaman dan kemampuan afektif, kognitif serta psikomotor baik secara individu ataupun kelompok meskipun desain pengajaran pada presentasi tugasnya harus sederhana.

Sampel ditentukan dengan random sampling melalui tahap two stage randome sampling yaitu dengan cluster sampling dan individual random sampling, Frangkel & Walen (2006, hlm. 98) mengemukakan mengenai *two stage randome sampling* “*It is often useful to combine cluster sampling with individual randome sampling.*” Cara ini dilakukan karena tidak memungkinkan untuk dilakukan secara acak pada seluruh kelas untuk memperoleh jumlah sampel yang diinginkan, alasan pengambilan sampel seperti ini adalah karena adanya aturan sekolah tentang penjadwalan mata pelajaran yang harus dipatuhi, artinya jadwal pembelajaran yang sudah ada tidak dapat digeser atau diubah.

Langkah-langkah dalam menentukan sampel pada penelitian ini yaitu:

- 1) Tahap pertama, melakukan pengundian menggunakan cluster random dengan cara mengundi ke enam kelas VIII yang akan di ambil dua kelompok sebagai populasi yang berjumlah 232 peserta didik, terdiri dari kelas A 40 peserta didik, kelas B 36 peserta didik, kelas C 38 peserta didik, kelas D 40 peserta didik dan kelas E 40 peserta didik. Dan kelas F 38.
- 2) Setelah pengundian dilakukan secara random, maka diperoleh kelas A sebagai kelompok eksperimen model pembelajaran PSI dan kelas C kelas eksperimen model pembelajaran inkuiri.
- 3) Setelah terpilih dilakukan pemilihan kembali terhadap individu yang ada di dalam kelas tersebut sebanyak masing-masing 20 orang pada setiap kelompok eksperimen

Sampel yang diambil pada penelitian ini yaitu 40 siswa yang terdiri dari kelompok A 20 siswa sebagai kelompok eksperimen yang diberikan model pembelajaran PSI dan kelompok B 20 siswa

di beri model pembelajaran Inkuiri. Penentuan jumlah sampel berdasarkan pendapat Fraenkel dan Wallen (1993) dalam Maksum (2012, hlm. 2) bahwa “Tidak ada ukuran yang pasti berapa jumlah sampel yang representatif itu”

Desain yang digunakan dalam penelitian ini *Randomize Pretest-Posttest Group Design*. Menurut Fraenkel *etal* (2012, hlm. 272) pada desain *Randomize Pretest-Posttest Group Design* dua kelompok subjek diukur atau diamati dua kali. Pengukuran pertama berfungsi sebagai pretest, yang kedua sebagai posttest. Tugas random (R) digunakan untuk membentuk kelompok. Pengukuran atau pengamatan dilakukan pada saat bersamaan untuk kedua kelompok. Pengukuran pertama dilakukan pada kelompok yang diberikan model pembelajaran PSI dengan inkuiri, selanjutnya setelah diberikan perlakuan dilakukan kembali pengukuran ke dua pada kelompok yang diberikan model pembelajaran PSI dengan inkuiri. Adapun gambaran mengenai desain tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

<i>Treatment group</i>	<u>R</u>	<u>O</u>	<u>X₁</u>	<u>O</u>
	<u>R</u>	<u>O</u>	<u>X₂</u>	<u>O</u>

Gambar 3.1 The Randomized Pretest-Posttest Group Design
(Sumber: Fraenkel *et al.* (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York : McGraw Hill)

Pre test dilakukan sebelum perlakuan diberikan yaitu pembelajaran penjas dengan menggunakan model pembelajaran PSI

dengan model pembelajaran Inkuiri pada materi permainan bola basket, pre test dilakukan untuk melihat sejauh mana

kemampuan pemahaman yang telah dimiliki oleh siswa pada kelompok eksperimen. Untuk melihat skor perolehan pre test, siswa yang telah menjadi anggota kelompok diberikan tes seperti keterampilan dasar dengan menggunakan Bola basket menggunakan tes *dribling*, lempar tangkap (*passing*) dan *shooting*.

Perlakuan dilakukan pada kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran PSI dengan model inkuiri dalam materi pembelajaran yang sama bolabasket. Perlakuan ini dilaksanakan 3 kali seminggu pada setiap hari senin, rabu dan hari sabtu. Perlakuan ini dilaksanakan selama 12 kali pertemuan, alasannya adalah peningkatan belajar keterampilan motorik akan mendapatkan hasil yang baik bilamana sering dilakukan sesuai dengan hasil penelitian "*Effects of Increased Physical Activity and Motor Training on Motor Skills, Attention and Learning An intervention study in school years 1–3 in Sweden*". Ingegerd Ericsson Ph.D hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa keterampilan motorik anak-anak membaik dan lebih meningkat dengan aktivitas gerak diperpanjang dari pelatihan motorik pada setiap minggunya menjadi dua hingga tiga pelajaran per minggu dibandingkan dengan anak yang hanya satu kali pertemuan dalam per minggu, serta diperlukan satu pelajaran tambahan (45 menit) jika memungkinkan.

Post test dilakukan sesudah perlakuan diberikan yaitu pembelajaran

penjas dengan menggunakan model pembelajaran PSI dengan model pembelajaran Inkuiri pada materi permainan bola basket, post test dilakukan untuk melihat sejauh mana hasil pembelajaran kemampuan pemahaman yang telah dimiliki oleh siswa pada kelompok eksperimen. Untuk melihat skor perolehan post test, siswa yang telah menjadi anggota kelompok eksperimen diberikan tes seperti angket untuk mengetahui hasil keterampilan social dan tes keterampilan dasar dengan menggunakan Bola basket menggunakan test *dribling*, lempar tangkap (*passing*) dan *shooting*.

Instrumen yang digunakan untuk keterampilan sosial siswa SMP kelas VIII, dengan *social skill rating system* (SSRS) yang dikembangkan oleh Eliot, Husse an Gresham (1993), menggunakan skala likert yang telah di uji validitas dan reliabilitasnya dan Instrumen untuk keterampilan dasar permainan bola basket tes yang akan digunakan dalam penelitian ini terdiri *dribling*, lempar tangkap (*passing*) dan *shooting* bola dengan tingkat r validitasnya 0,89 yang diperoleh dari hasil perhitungan multiple korelasi dengan metode Werry Doelittle dalam Nurhasan (2001, hlm. 184-187) yaitu. "tes melempar dan menangkap bola, tes menggiring bola dan tes menembakan bola ke dalam keranjang.

HASIL PENELITIAN

Terdapat perbedaan keterampilan sosial antara model pembelajaran *Personalized*

System Instruction dan model pembelajaran Inkuiri

Tabel 1 Hasil Uji Manova Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Keterampilan Basket	2.025 ^a	1	2.025	.231	.033
	Keterampilan Sosial	378.225 ^b	1	378.225	17.368	.000
Intercept	Keterampilan Basket	38.025	1	38.025	4.340	.044
	Keterampilan Sosial	1729.225	1	1729.225	79.404	.000
X	Keterampilan Basket	2.025	1	2.025	.231	.033
	Keterampilan Sosial	378.225	1	378.225	17.368	.000
Error	Keterampilan Basket	332.950	38	8.762		
	Keterampilan Sosial	827.550	38	21.778		
Total	Keterampilan Basket	373.000	40			
	Keterampilan Sosial	2935.000	40			
Corrected Total	Keterampilan Basket	334.975	39			
	Keterampilan Sosial	1205.775	39			

a. R Squared = .006 (Adjusted R Squared = -.020)

b. R Squared = .314 (Adjusted R Squared = .296)

Hasil Uji Manova untuk variabel menunjukkan sig 0,033 dan 0.000. Karena signifikansi berada dibawah 0,05 maka Ho ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan ketrampilan sosial antara model pembelajaran *Personalized System Instruction* dan model pembelajaran Inkuiri.

Perbedaan keterampilan dasar permainan bola basket antara model pembelajaran *Personalized System Instruction* dengan model pembelajaran Inkuiri. Berikut adalah hasil data pengujian dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Hasil Uji Manova Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	Keterampilan Basket	2.025 ^a	1	2.025	.231	.033
	Keterampilan Sosial	378.225 ^b	1	378.225	17.368	.000
Intercept	Keterampilan Basket	38.025	1	38.025	4.340	.033
	Keterampilan Sosial	1729.225	1	1729.225	79.404	.000
X	Keterampilan Basket	2.025	1	2.025	.231	.033
	Keterampilan Sosial	378.225	1	378.225	17.368	.000
Error	Keterampilan Basket	332.950	38	8.762		
	Keterampilan Sosial	827.550	38	21.778		
Total	Keterampilan Basket	373.000	40			
	Keterampilan Sosial	2935.000	40			
Corrected Total	Keterampilan Basket	334.975	39			
	Keterampilan Sosial	1205.775	39			

Hasil Uji Manova untuk variabel model menunjukkan sig 0,033 dan 0,000. Karena signifikansi berada dibawah 0,05 maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan keterampilan dasar permainan bola basket antara model pembelajaran *Personalized*

System Instruction dan model pembelajaran Inkuiri.

Perbedaan keterampilan sosial dan keterampilan dasar permainan bola basket antara model pembelajaran *Personalized System Instruction* dengan model pembelajaran Inkuiri.

Tabel 3 Hasil Uji Multivariate Tests

Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.689	40.973 ^a	2.000	37.000	.000
	Wilks' Lambda	.311	40.973 ^a	2.000	37.000	.000
	Hotelling's Trace	2.215	40.973 ^a	2.000	37.000	.000
	Roy's Largest Root	2.215	40.973 ^a	2.000	37.000	.000
X	Pillai's Trace	.316	8.547 ^a	2.000	37.000	.001
	Wilks' Lambda	.684	8.547 ^a	2.000	37.000	.001

Hotelling's Trace	.462	8.547 ^a	2.000	37.000	.001
Roy's Largest Root	.462	8.547 ^a	2.000	37.000	.001

Hasil uji Uji Manova untuk variable secara keseluruhan menunjukkan sig 0,000 dan 0,001. Karena signifikansi berada dibawah 0,05 maka Ho ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan ketrampilan sosial dan keterampilan dasar bola basket antara model pembelajaran *Personalized System Instruction* dan model pembelajaran Inkuiri.

SIMPULAN

Dalam model PSI dan Inkuiri keterampilan sosial dan keterampilan dasar permainan bola basket realisasinya memberikan perbedaan, karena meskipun konsep kedua model tersebut baik untuk pembelajaran berbasis mandiri atau individu namun bukan berarti dalam penerapan pembelajarannya siswa di bebaskan begitu saja, tetapi diberi keleluasaan dalam pengembangan cara berfikir mereka sehingga dapat menyimpulkan dan menganalisis pembelajaran. Dilandasi oleh paradigma tersebut peneliti mencoba untuk mengkaji perbedaan dari kedua model tersebut terhadap keterampilan sosial dasar permainan bola basket.

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data diperoleh jawaban sebagai berikut: (1) Terdapat perbedaan keterampilan sosial antara model pembelajaran *Personalized System Instruction* dan model pembelajaran Inkuiri

dilihat dari nilai rata-rata menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri ($\sum(1,2)$ $R= 0.033 < 0.05$) dari pada PSI dengan nilai ($\sum (0.75)$ $R=0,044<0.05$); (2) Terdapat perbedaan keterampilan dasar permainan bola basket antara model pembelajaran *Personalized System Instruction* dengan model pembelajaran Inkuiri dilihat dari nilai rata-rata menunjukkan bahwa model pembelajaran PSI lebih besar dari pada model pembelajaran inkuiri dengan nilai ($\sum(9,65)$ $R= 0.033 < 0.05$) dari pada PSI dengan nilai ($\sum (3,5)$ $R=0,00 < 0.05$); (3) Terdapat perbedaan keterampilan sosial dan keterampilan dasar permainan bola basket antara model pembelajaran *Personalized System Instruction* dengan model pembelajaran Inkuiri, dilihat dari nilai rata-rata menunjukkan bahwa model pembelajaran PSI lebih kecil dari pada model pembelajaran inkuiri dengan nilai ($\sum(4,7)$ $R= 0.00 < 0.05$) dari pada Inkuiri dengan nilai ($\sum (9,2)$ $R=0,01 < 0.05$);

Melalui hasil penelitian ini dapat dibuktikan, bahwa kebermaknaan program pembelajaran pendidikan jasmani (penjas). Dapat pula menumbuh kembangkan aspek-aspek sosial pada diri siswa. Keterampilan sosial yang di dalamnya berisi bentuk-bentuk sikap, komunikasi dan perilaku sosial yang menjadi bagian dari aspek afektif ternyata dapat dikembangkan melalui aktivitas jasmani. Penerapan dua

bentuk metode mengajar melalui dua bentuk pendekatan mengajar dalam penelitian ini telah menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran penjas dapat dilaksanakan dengan berbagai cara disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan yang harus dicapai. Pelaksanaan pembelajaran penjas tidak lagi harus terpaku pada model pembelajaran konvensional yang konsep pembelajaran sepenuhnya ditentukan oleh guru.

Berdasarkan kesimpulan dan hasil penelitian yang telah dibahas sebelumnya penulis mengajukan rekomendasi bagi praktisi penjas sebagai berikut: 1) Penelitian keterampilan sosial dan keterampilan dasar permainan bola basket harus ditindaklanjuti untuk mendapatkan hasil yang lebih jelas dan maksimal sehingga dapat mencapai tujuan yang sesuai dengan harapan semua pihak. Sebagai alternatif solusi diantaranya dengan pembuatan program yang lebih baik, memperbaiki instrument dan terarah, tersedianya waktu yang relative lebih intens dan lama; 2) Hal ini bukan berarti hanya pada model Psi dan Inkuiri saja yang diterapkan pada pembelajaran, sebaiknya ada berbagai pilihan metode mengajar melalui berbagai gaya mengajar dan pelaksanaan mengajar yang seharusnya dapat dilaksanakan oleh guru penjas, sebagai wujud dari kegiatan pembelajaran penjas yang memberikan makna bagi para siswa. Variasi penyajian bahan ajar yang

dilaksanakan guru akan menyebabkan siswa menyenangi aktivitas jasmani dan akan tumbuh sikap positif terhadap pembelajaran penjas. Ini akan berdampak pada peningkatan waktu aktif belajar, sehingga siswa memiliki kesempatan yang lebih besar dalam menguasai tugas gerak, dan akhirnya tujuan belajar yang diemban oleh setiap siswa akan dapat tercapai melalui kegiatan belajar yang lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Cartledge, G., Milburn J.F. (1992). *Teaching Social skill to Children*. New York: Pergamon
- Eldeleklioglu, 2008. *Gender, Romantic Relationships, Internet Use, Perceived Social Support and Social skills as the Predictors of Loneliness*. Eurasian Journal of Educational Research. 33, 127 -127
- Erikson, Ingegerd *Effects of Increased Physical Activity and Motor Training on Motor Skills, Attention and Learning An intervention study in school years 1–3 in Sweden*.
- Hergenhahn. B.R, dan Olson, Matthew H. (2010). *Theories of Learning*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Howie, L. D., Lukacs S. L., Pastor P. N., Reuben, C. A., Mendola, P. 2009. *Participation in Activities Outside of School Hours in Relation to Problem Behavior and Social skills*

- in Middle Childhood*. Journal of School Health. 80, (3), 120-125.
- Julianto, I. (2017). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Lay-Up Shoot Menggunakan Lingkaran Tali Dan Paralon Berpalang. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 2(1), 77-86. Retrieved from <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/juara/article/view/34>
- Juliantine, Tite. (2010). *Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Pendidikan Jasmani Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar*. Disertasi Doktor pada Program Studi Pendidikan Olahraga UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Lutan (2005:111). Belajar Motorik. Universitas Pendidikan Indonesia, Departemen Pendidikan Nasional.
- Lutan, R.dkk. (2001). Pendidikan Kebugaran Jasmani: Orientasi pembinaan siswa disepanjang hayat. Jakarta: Dirjen Olahraga, Depdiknas.
- Nurlaleli, Yanti. (2012). *Efektivitas Teman Sebaya dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial*. Tesis Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak diterbitkan.
- Metzler, Michael W. (2000). *Instructional Model For Physical Education*. Massachusetts: Allyn & Bacon.
- Olohah & Aderinto(2010). *Personalized system of Instruction, Mastery Learning Strategy performance in Mathematics, Teaching and Learnng in SeniorSecondary Schools*. *Ilorin Journal of Education*, Vol. 29
- Richard A (2000:76). *Motor Learning and Performance (second edition)*. USA: Human Kinetic
- Rink, Judith E. (1993). *Teaching Physical Education For Learning (second edition)*. USA: Mosby-Year Book.
- Rink, Judith E dan Hall, Tina J. (2008). *Research on Effective Teaching in Elementary School Physical Education*. USA : Vol 108, Issue 3, 2008, 207-218.
- Santrock, John W. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siedentop, Daryl. (1991). *Developing Teaching Skills in Physical Education*. USA: Mayfield Publishing Company
- Sugiyono. (2009) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV.Afabeta
- Suherman, Adang (2010). *Refitalisasi Pengajaran dalam Pendidikan Jasmani Bandung : Bintang Warli Artik*.

