

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Permainan bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang termasuk dalam materi pokok, aktivitas permainan dan olahraga yang tertuang dalam kurikulum pendidikan jasmani. Cabang olahraga ini berisikan teknik-teknik seperti dribbling, passing, shooting dan variasi gerak yang harus diajarkan kepada anak oleh guru pendidikan jasmani. Bola basket adalah salah satu olahraga paling populer di dunia. Penggemarnya yang berasal dari segala usia merasakan bahwa bola basket adalah olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan. Untuk dapat memainkan olahraga ini diperlukan keterampilan-keterampilan perseorangan seperti tembakan, umpan, menggiring, dan merebut, serta kerja tim untuk menyerang atau bertahan. Permainan ini terus berkembang-even-even yang membantu penggemarnya mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dasar mereka.

Penguasaan gerak dalam permainan bola basket merupakan aspek penting dan dominan dalam tujuan pendidikan jasmani. Tujuan pendidikan jasmani dalam kurikulum mencakup perkembangan dan kemampuan *organic, neuromuscular*, intelektual, emosional dan moral secara menyeluruh. Kegiatan penguasaan gerak dalam pendidikan jasmani juga perlu ditinjau dari aspek biologi, sosial, dan budaya. Namun demikian kegiatan pendidikan jasmani adalah gerak manusia, aktivitas jasmani yang bersifat umum. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah penentuan tugas gerak dengan jenis cabang olahraga merupakan persoalan bagi anak. Hal ini disebabkan karena materi yang akan diajarkan guru kepada anak didiknya berintikan teknik-teknik baku yang tidak sesuai dengan tingkat usia anak dan kesiapan belajar anak.

Kecenderungan guru pendidikan jasmani, yang selalu menerapkan metode mengajar tradisional seperti gaya komando dan melakukan gerakan sesuai dengan perintah guru, merasa guru paling benar dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani akan berpengaruh pada anak didiknya. Siswa harus melakukan sesuai dengan gerakan yang diperintahkan guru apabila salah maka akan memarahinya dan siswa tidak diberi kebebasan untuk melakukan gerakan-gerakan lainnya maka pengaruh yang timbul adalah rasa frustrasi dan rasa tidak senang terhadap pendidikan jasmani.

Teknik-teknik yang terdapat dalam bola basket banyak sekali dan beraneka ragam, seperti teknik melempar, menangkap, menggiring bola, menembak ke ring, teknik tersebut dilakukan dengan variasi melompat, melangkah, membalik sehingga memberi daya tarik tersendiri untuk siswa atau pelaku, hal inilah yang membuat jumlah peserta ekstrakurikuler bola basket di sekolah-sekolah tetap banyak selain itu banyaknya pertandingan-pertandingan yang diadakan baik itu antar sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA), dan perguruan tinggi (PT), yang menyebabkan tersalurnya minat dan bakat siswa. Meskipun permainan ini banyak disukai siswa, tetapi anak-anak sulit menguasai teknik bola basket, sehingga siswa tidak menguasai jalannya permainan

Banyaknya unsur atau komponen dalam permainan bola basket menuntut guru menguasai berbagai metode. Metode-metode ini harus mengedepankan keputusan-keputusan yang sama, meskipun dengan cara dan waktu yang berbeda. Misalnya, guru dapat memutuskan untuk memberi umpan balik kepada siswa dengan memberitahukan secara langsung dengan meminta siswa memecahkan masalahnya sendiri, atau dengan meminta siswa untuk membantu teman mereka. Dalam pendidikan jasmani ada beberapa gaya pengajaran yang sering dilakukan oleh seorang guru, seperti yang dikemukakan Samsudin (2008:34) “gaya pengajaran pendidikan

jasmani adalah komando (*commando style*), latihan (*practive style*), berbalasan (*reciprocal style*), menilai diri sendiri (*self check style*), partisipatif atau inklusif (*inclusion style*)”.

Hasil observasi dan wawancara dengan para guru pendidikan jasmani di sekolah kota Bandung, metode yang sering digunakan oleh para guru pendidikan jasmani di sekolah-sekolah lebih terpusat pada guru sehingga siswa sedikit mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan yang diajarkan, sehingga hasil yang diharapkan dari tujuan pembelajaran itu tidak tercapai. Dapat dilihat dari hasil observasi para siswa antri di depan ring basket sebelum memperoleh kesempatan untuk berlatih memasukkan bola ke ring basket. Dalam pengajaran bola basket, guru masih menggunakan metode yang berpusat pada guru tersebut akibatnya siswa tidak maksimal dalam melakukan latihan yang akhirnya tujuan utama para siswa mencapai ketuntasan kompetensi maksimal (KKM) tidak tercapai.

Oleh karena itu untuk mampu menemukan anak yang berbakat dalam proses pendidikan jasmani di sekolah, diperlukan kemampuan seorang guru yang memiliki kompetensi untuk melakukan identifikasi bakat tersebut. Untuk mampu melakukan hal tersebut diperlukan guru pendidikan jasmani yang memahami tentang proses belajar gerak (*motor learning*). Ini artinya bahwa paling rendah untuk guru penjas tersebut dibutuhkan orang yang telah lulus dari sekolah kejuruan tentang pendidikan jasmani atau olahraga, karena hanya sekolah tersebutlah yang memberikan ilmu tentang belajar gerak (*motor learning*). Banyak faktor yang dapat mempengaruhi proses maupun keberhasilan belajar gerak, yang secara garis besar dapat dibedakan menjadi faktor-faktor internal dan eksternal. Lebih jelas lagi mengenai faktor-faktor tersebut, Rusli Lutan (1988:322) menerangkan bahwa :

Faktor-faktor internal adalah faktor-faktor yang ada pada diri anak itu sendiri, sedangkan faktor eksternal adalah faktor-faktor yang ada di luar diri anak yang dapat dimanipulasi guna memperkembangkan anak tersebut dalam segala potensi internalnya.

Berangkat dari sana peneliti mengambil faktor-faktor keturunan yaitu kemampuan gerakannya, faktor kemampuan gerak atau sering disebut *motor educability*. Mengenai *motor educability* Harlod Me Cloy (1984:83) menjelaskan bahwa "*Motor educability is the ability to learn motor skills easily and well, it corresponds, in the area of general motor skills, to intelligence in the area of classroom subjects*". Maksud dari kalimat tersebut adalah bahwa *motor educability* adalah kemampuan mempelajari keterampilan gerak dengan cepat dan mudah, ini sama halnya dengan tingkat inteligensi seseorang dalam mempelajari materi pelajaran di kelas. Dari kalimat tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa *motor educability* merupakan inteligensi dalam ranah psikomotorik, artinya semakin bagus *motor educability* seseorang maka orang tersebut akan lebih cepat dan mudah dalam mempelajari suatu keterampilan.

Sehubungan dengan hal itu, untuk memudahkan siswa menguasai pelajaran bola basket di sekolah, guru pendidikan jasmani selain melihat kemampuan psikomotor anak dan tidak boleh terpaku pada salah satu metode mengajar melainkan mencari metode lain yang dianggap mampu mencapai tujuan pelajaran yang diinginkan. Terdapat beberapa metode mengajar yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar permainan bola basket, diantaranya adalah *Peer Teaching* dan *Inquiry Teaching*.

Peer Teaching adalah metode mengajar yang telah digunakan di sekolah – sekolah dengan siswa lain yang menjadi tutor atau pengajarnya, teman sepermainan merupakan orang yang lebih dahulu mengajarkan tentang kegiatan –kegiatan dalam sehari-hari seperti yang dikatakan Metzler (1999:287) “ . . .most likely they were your friends, playmates, and siblings

who first taught you many of the basic social, communication, cognitive, and psychomotor skills that you took into and through your early years in school". Metode *Peer Teaching* merupakan metode mengajar sesama teman. Metode ini memupuk rasa sosial dan tanggung jawab antar sesama siswa. Metode ini menjelaskan kembali pelajaran (cara-cara, konsep) kepada teman yang belum mengerti, dalam hal ini siswa yang lebih terampil akan membantu siswa lainnya dalam mengajarkan keterampilan bola basket. Dengan demikian diharapkan secara keseluruhan siswa dalam satu kelompok mampu menguasai keterampilan bola basket. Sedangkan menurut pendapat Silberman (1996:157) yang diterjemahkan oleh Zaenal Arifin "Beberapa ahli percaya bahwa satu mata pelajaran benar-benar dikuasai hanya apabila seorang peserta didik mampu mengajarkan pada peserta lain." Pada metode *Peer Teaching* penjelasan siswa yang menjadi tutor lebih memungkinkan berhasil. Peserta didik melihat masalah dengan cara yang berbeda dibandingkan orang dewasa dan mereka menggunakan bahasa yang lebih akrab. Metode *Peer Teaching* lebih unggul dikarenakan proses pembelajaran melibatkan guru dan melibatkan siswa yang pandai dalam keterampilan gerak khususnya dalam keterampilan bola basket. Metode *Peer Teaching* termasuk dalam katagori *Direct Teaching*, pengajaran aktifitas fisik yang diberikan langsung akan diterima dan langsung akan dilakukan oleh siswa. Prinsip tersebut akan lebih jelas apabila kita pahami prinsip dasar dari teori itu sendiri yang terdiri dari dua elemen, yaitu elemen *Stimulus-Respon* yang dinyatakan dalam model S-R.

Inquiry Teaching adalah metode yang mampu menggiring peserta didik untuk menyadari apa yang telah didapatkan selama belajar, Mulyasa (2003:234) mengatakan "*Inquiry* menempatkan peserta didik sebagai subyek belajar yang aktif". Meskipun metode ini berpusat pada kegiatan peserta didik, namun guru tetap memegang peranan penting sebagai pembuat desain pengalaman belajar. Guru perlu memberikan penjelasan, melontarkan pertanyaan,

memberikan komentar, dan saran kepada peserta didik, guru juga berkewajiban memberikan kemudahan belajar melalui penciptaan iklim yang kondusif dengan menggunakan fasilitas media dan materi pembelajaran yang bervariasi. Dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani *Inquiry Teaching* merupakan metode mengajar dengan terlebih dahulu menjelaskan pada siswa tentang cara melakukan suatu gerakan, kemudian siswa berusaha mempraktikkan gerakan tersebut, siswa mengungkapkan dan berusaha memecahkan permasalahan dengan atau tanpa bantuan. Untuk mencapai sasaran kognitif digunakan stimulus berupa psikomotor (aktivitas fisik) untuk menemukan jawabannya, interaksi antara kognitif dan psikomotor tergantung pada tugas ajar yang diberikan guru pada siswa, seperti yang dikemukakan oleh Metzler (1999:311) :

Perharps the most important feature of inquiry teaching is that student learning occurs in the cognitive domain first, and at times exclusively. Students are asked questions that get them to think to themselves or with one or more peers. Cognitive learning is sometimes the only type of achievement sought by the teacher.

Faktor yang terpenting dari *Inquiry Teaching* ialah bahwa pembelajaran terjadi pertama kali dalam ranah kognitif, dan secara istimewa murid diberi pertanyaan-pertanyaan yang membuat mereka berfikir secara sendiri atau dengan teman-teman. Pembelajaran kognitif adalah satu-satunya jenis dari pencapaian tujuan yang dicari oleh guru. Metode *Inquiry Teaching* termasuk dalam katagori *Indirect Teaching*, penyampaian pengajaran aktivitas fisik dari guru tidak secara langsung dilakukan oleh siswa tapi tugas gerak tersebut didiskusikan dahulu oleh siswa dengan kelompoknya sebelum mereka melakukan tugas aktivitas fisik.

Keuntungan-keuntungan yang mungkin dapat diperoleh melalui metode *Peer Teaching* dan metode *Inquiry Teaching* dalam pembelajaran olahraga khususnya keterampilan bola basket adalah bagi siswa lebih banyak melakukan gerakan teknik bola basket, siswa tidak takut melakukan kesalahan karena tutornya temannya sendiri dan siswa lebih mengerti gerakan yang dilakukannya karena didiskusikan dahulu dengan anggota kelompoknya, sehingga tujuan dari

pembelajaran adalah mencapai ketuntasan kompetensi minimal (KKM) tercapai, untuk mengatasi berbagai problema dalam pelaksanaan pembelajaran, tentu diperlukan metode-metode mengajar yang dipandang mampu mengatasi kesulitan guru melaksanakan tugas mengajar dan juga kesulitan belajar peserta didik.

Dengan demikian penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui pengaruh metode *Peer Teaching* dan metode *Inquiry Teaching* terhadap penguasaan keterampilan bola basket di SMAT KRIDA NUSANTARA Bandung. Kedua metode mengajar tersebut merupakan topik permasalahan yang layak diteliti secara cermat, baik bagi kepentingan pengembangan dan pelaksanaan pengajaran maupun kepentingan teori belajar gerak itu sendiri.

B. Rumusan Masalah

Metode *Peer Teaching* dan *Inquiry Teaching* merupakan teknik atau cara yang digunakan guru pendidikan jasmani untuk meraih pencapaian tujuan pelajaran yang diharapkan. Seperti yang dikatakan Sagala (2008:201) "Setiap metode pembelajaran yang digunakan bertalian dengan tujuan belajar yang ingin dicapai".

Dalam pengajaran keterampilan bola basket diperlukan metode mengajar untuk meraih tujuan pembelajaran tercapai. Tujuan dari pembelajaran bola basket adalah siswa dapat melakukan gerakan-gerakan teknik bola basket. Peranan metode pengajaran adalah sebagai proses mencapai tujuan pembelajaran. Metode *Peer Teaching* dan *Inquiry Teaching* merupakan proses mengajar dengan membuat kelompok-kelompok menjadi kelompok kecil. Tujuan dari pengelompokan itu agar siswa dapat lebih leluasa melakukan keterampilan bola basket, seperti yang dikatakan Rusli Lutan (1988:400) :

Kelompok yang terlampau besar juga sulit dikendalikan dan cenderung merupakan sumber penghambat bagi kegiatan kelas atau kelompok. Karena itu kesemua faktor yang

diperkirakan mengganggu perhatian siswa/atlet perlu disisihkan hingga sekecil mungkin.

Dengan demikian Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *Peer Teaching* dan metode *Inquiry Teaching*, sedangkan Variabel terikat dalam penelitian ini adalah penguasaan keterampilan permainan bola basket, Agar penelitian lebih terarah dan terfokus pada pokok masalah, maka dirumuskan pertanyaan – pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- 1) Adakah pengaruh metode *Peer Teaching* terhadap penguasaan keterampilan bola basket pada siswa yang *motor educability* tinggi
- 2) Adakah pengaruh metode *Peer Teaching* terhadap penguasaan keterampilan bola basket pada siswa yang *motor educability* rendah
- 3) Adakah pengaruh metode *Inquiry Teaching* terhadap penguasaan keterampilan bola basket pada siswa yang *motor educability* tinggi
- 4) Adakah pengaruh metode *Inquiry Teaching* terhadap penguasaan keterampilan bola basket pada siswa yang *motor educability* rendah.
- 5) Adakah interaksi antara metode pengajaran *Peer Teaching* dan *Inquiry Teaching* dengan kemampuan *motor educability* terhadap penguasaan keterampilan bola basket.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *Peer Teaching* dan metode *Inquiry Teaching* terhadap penguasaan keterampilan bola basket. Secara umum metode *Peer Teaching* dan *Inquiry Teaching* merupakan alat mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

2. Tujuan Khusus

Disamping tujuan umum seperti di uraikan di atas penelitian ini mempunyai tujuan yang khusus yaitu :

- 1) Untuk mengetahui pengaruh metode *Peer Teaching* pada siswa yang memiliki *Motor educability* tinggi terhadap penguasaan keterampilan permainan bola basket.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh metode *Peer Teaching* pada siswa yang memiliki *Motor educability* rendah terhadap penguasaan keterampilan permainan bola basket.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh metode metode *Inquiry Teaching* pada siswa yang memiliki *Motor educability* tinggi terhadap penguasaan keterampilan permainan bola basket.
- 4) Untuk mengetahui pengaruh metode *Inquiry Teaching* pada siswa yang memiliki *Motor educability* rendah terhadap penguasaan keterampilan permainan bola basket.

D. Asumsi

Asumsi adalah titik tolak pemikiran yang akan memberikan batas – batas dalam keseluruhan proses penelitian ini. Selain itu anggapan dasar membantu serta memberi arah terhadap kesimpulan yang akan ditarik. Dengan demikian penelitian ini mempunyai anggapan dasar sebagai berikut :

- 1) Siswa yang memiliki keterampilan dasar berolahraga atau memiliki motor educability yang baik akan dapat dengan cepat menguasai keterampilan dengan metode mengajar yang tepat yang diberikan guru. Kebutuhan akan metode yang efisien dalam pengajaran olahraga dilandasi oleh beberapa alasan. Rusli Lutan (1988:26) mengemukakan beberapa

alasan tersebut : (1) efisiensi akan hemat waktu, energi atau biaya, (2) metode efisien akan memungkinkan para siswa, atau atlet untuk menguasai tingkat keterampilan yang lebih tinggi. Berkaitan dengan hal ini, pengalaman sukses akan merupakan umpan balik (feed back) dan membangkitkan motivasi siswa/atlet untuk belajar dan berlatih. Semakin berhasil siswa dalam kegiatan belajar, semakin disukainya kegiatan tersebut. Syaiful Sagala (2003 :201) mengatakan : "Untuk mendorong keberhasilan guru dalam proses belajar mengajar, guru seharusnya mengerti akan fungsi, dan langkah-langkah pelaksanaan metode mengajar".

2) Menurut Suryosubroto (2002:268) "Metode mengajar *Peer Teaching* dialokasikan agar peserta didik saling membantu dalam pembelajaran matematika, bahasa, atau pelajaran lainnya, baik satu-satu atau dalam kelompok kecil". Metode *Peer Teaching* merupakan salah satu strategi pembelajaran untuk membantu memenuhi kebutuhan peserta didik. Ini merupakan pendekatan kooperatif bukan kompetitif. Rasa saling menghargai dan mengerti dibina diantara peserta didik yang bekerja sama.

3) Kelompok siswa yang diberikan metode *Peer Teaching* adalah mereka mempunyai motoreducability rendah dan motor educability tinggi, diharapkan kelompok siswa yang mempunyai motoreducability rendah, mereka tidak mempunyai gerak dasar yang baik sehingga dengan melakukan pengulangan secara terus menerus dan dilatih oleh temannya sendiri maka mereka akan dapat menguasai keterampilan bola basket. Seperti yang dikemukakan oleh Metzler(1999:287) :

"The Peer Teaching model obviously relies on strategies that use students to teach other students, but it becomes the Peer Teaching model only when a teacher plans for and follows a model-based approach".

Metode mengajar Peer Teaching adalah metode mengajar sesama teman atau metode mengajar yang dibantu oleh temannya sendiri, metode *Peer Teaching* hanya bisa digunakan ketika seorang guru tetap menyusun dan merencanakan pengajaran.

- 4) Dalam pengajaran pendidikan jasmani metode *Peer Teaching*, Guru –guru pendidikan jasmani menggunakan bertahun-tahun, versi yang paling dikenal dalam *Peer Teaching* pendidikan jasmani adalah yang dikemukakan oleh Mosston dan Ashworth's (1994) dengan strategi *Reciprocal style* :

In which one student is designated as the "Observer" (the tutor) and the other student is designated as the "Doer" (the tutee). While this style does maintain the most essential feature of peer teaching, it is meant to be used as a temporary task structure, and is not usually designed as the only instructional strategy in a content unit.

Pengorganisasian dilakukan secara berpasangan. Setiap anggota dari pasangan ini mempunyai peranan masing-masing. Salah seorang diantara mereka berperan sebagai "pengamat" (tutor) sementara yang lainnya berperan sebagai "pelaku" (siswa). Mereka yang berperan sebagai pelaku adalah melakukan tugas-tugas serta keputusan yang diminta (dalam bentuk gerakan), sedangkan peran sebagai pengamat (tutor) memberikan umpan balik kepada pelaku berdasarkan kriteria yang telah disampaikan oleh gurunya.

Muska Moston (1981) yang diterjemahkan oleh Susilodinata mengatakan :

Pengamat memberikan umpan balik kepada pelaku, dan jika diperlukan, maka pelaku dapat berkomunikasi dengan pengamat. Peranan guru dalam hal ini adalah mengamati sejauh mana peranan dari pengamat dalam melakukan tugasnya. Setelah proses ini terjadi, maka hubungan dari ketiganya dapat diperlihatkan sebagai berikut :

Pelaku ----- Pengamat
Guru

- 5) Mulyasa (2003:234) mengatakan "*Metode Inquiry* pada dasarnya adalah cara menyadari apa yang telah dialami. Karena itu *Inquiry* menuntut peserta didik berfikir". Metode ini melibatkan mereka dalam kegiatan intelektual. Metode ini menuntut peserta didik

memproses pengalaman belajar menjadi suatu yang bermakna dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, melalui metode ini peserta didik dibiasakan untuk produktif, analitis, dan kritis

- 6) Dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani dengan metode *Inquiry Teaching*, yang paling penting siswa belajar pada domain kognitif (berupa permasalahan) dari guru kemudian siswa mengungkapkan dan berusaha memecahkan permasalahan dengan atau tanpa bantuan. Untuk mencapai sasaran kognitif digunakan stimulus berupa psikomotor untuk menemukan jawabannya, interaksi antara kognitif dan psikomotor tergantung pada tugas ajar yang diberikan guru pada siswa.
- 7) Beberapa kurikulum pendidikan jasmani menggunakan metode *Inquiry Teaching* sebagai basisnya. Pendidikan gerak, pendidikan permainan dan tema keterampilan yang semuanya mengembangkan kemampuan intelektual, membangkitkan ekspresi siswa, kreatifitas, dan keterampilan psikomotorik, Seperti yang dikemukakan oleh Graham, Holt/Hale, dan Parker (1998) :

Some entire physical education curriculums are strongly based on inquiry teaching. Movement education, educational games, and skill themes, all promote the development of students intellectual abilities, which then work to help students be expressive, creative, and skillful in the psychomotor domain.

- 8) Kelompok siswa yang diberikan metode *Inquiry Teaching* merupakan kelompok siswa yang memiliki *motoreducability* tinggi dan *motoreducability* rendah, diharapkan kelompok mereka akan memecahkan masalah yang diberikan guru melalui kemampuan kognitif seperti akan menganalisis gerakan yang ditugaskan oleh guru sampai diformulakan dalam suatu gerakan (*psikomotor*), sehingga diharapkan dengan menganalisa terlebih dahulu suatu tugas gerak akan membantu mereka saat menemukan

gerakan-gerakan yang sulit dan akhirnya mereka dapat melakukan gerakan tersebut dengan benar, seperti yang dikemukakan oleh Tillotson (1970) :

"The Teacher "frames" the problem by asking a question, gives study some time to create and explore one or more plausible solutions, and then asks students to demonstrastrate their solutions as evidence that learning has occurred".

9) Motor Educabilty

Kemampuan seseorang dalam menguasai suatu keterampilan gerak dipengaruhi oleh atribut yang terdapat atau melekat pada orang tersebut, baik yang bersifat fisik maupun mental. Menurut Schmidt (Suhartono;1995)) yang bahwa "Baik buruknya keterampilan seseorang dipengaruhi oleh kemampuan, yakni ciri yang dianggap permanen dan faktor genetik sangat mempengaruhi keadaan kemampuan ini". Kemampuan seseorang secara relatif akan berkembang dengan sendirinya sesuai dengan proses pertumbuhan, perkembangan, kematangan serta pengalaman dan lebih jauh lagi bahwa latihan bukan hal utama dalam hal memperbaharui keadaan ability tersebut, namun demikian faktor kemampuan akan turut mempengaruhi seseorang ketika belajar kemampuan motorik.

Kita sering melihat keadaan di lapangan atau pada saat terjadi proses belajar mengajar pendidikan jasmani, sebagai seorang guru penjas / pelatih kita tidak memberikan perlakuan istimewa pada salah seorang anak, mereka semua mendapatkan arahan dan kesempatan yang sama dalam hal belajar, akan tetapi akan ada anak yang lebih menonjol kemampuannya dan ada anak yang kurang.

Faktor penyebab perbedaan hasil belajar keterampilan motorik tersebut adalah tingkat kemampuan *motor educability*. *Motor educability* ini hanyalah merupakan salah satu faktor penyebab dari sekian banyak faktor yang bersifat internal.

Mathews (1983:150) mengatakan bahwa *"The case with -which person*

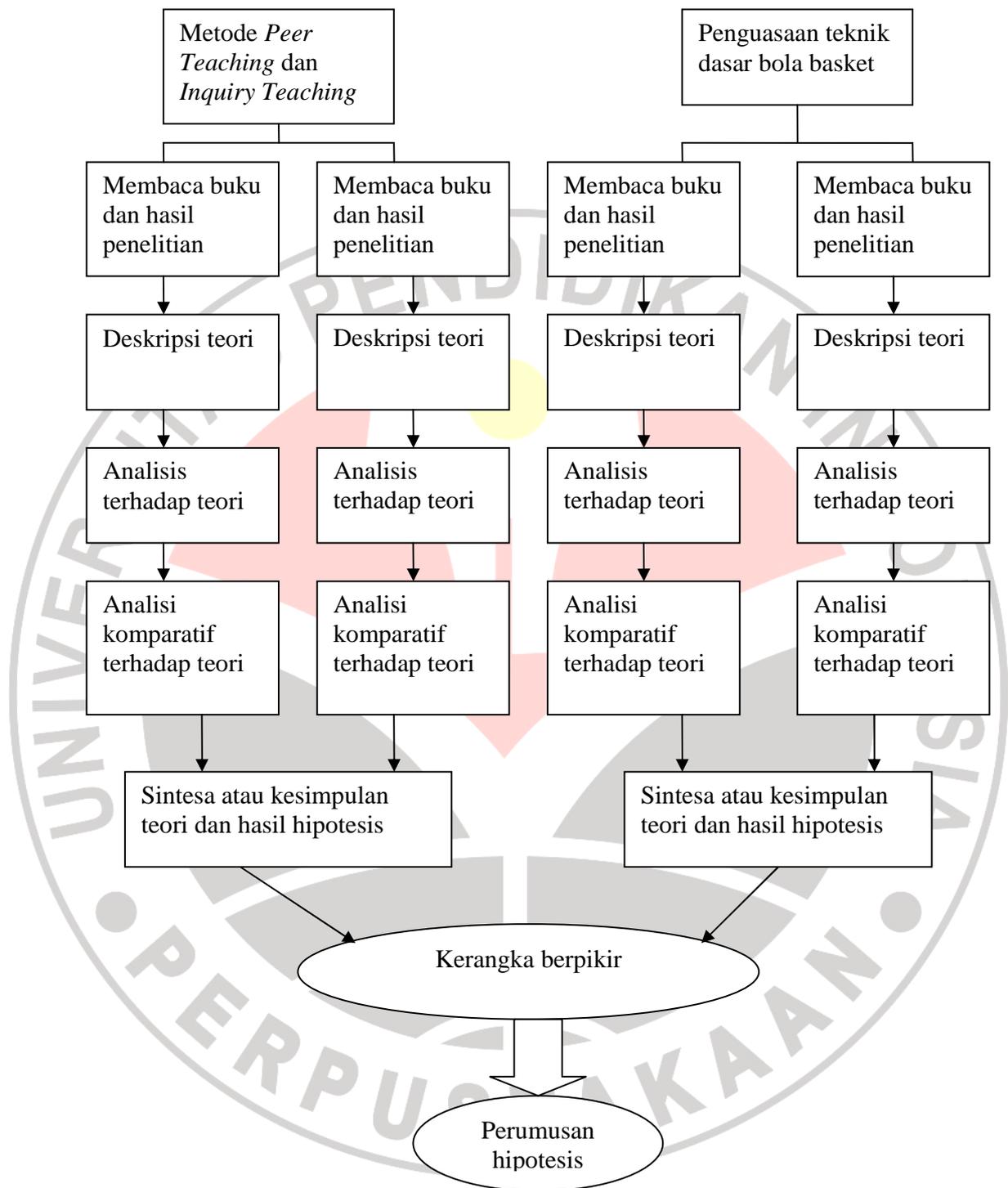
learns new skill is refer to as motor educability ". Sejalan pula dengan pendapat Nina (2002:85) bahwa "Motor educability memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran gerak terutama ketika anak diperkenalkan pada keterampilan yang belum dikenal atau masih baru".

Motor educability menentukan gambaran tentang tingkat kemampuan anak dalam merespon, menerima, serta mengelola keterampilan baru yang diperolehnya, saat ini *motor educability* kerap kali dipakai sebagai pijakan untuk memprediksi dan menentukan keberhasilan di masa yang akan datang. Dalam proses belajar gerak, ketangkasan yang dimiliki anak merupakan salah satu syarat yang akan turut mendukung tercapainya tujuan dari proses pembelajaran / pelatihan itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas maka orang yang memiliki tingkat *motor educability* yang bagus maka orang tersebut akan dengan mudah melakukan keterampilan teknik dasar bola basket.

Kerangka berpikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Apabila penelitian hanya membahas sebuah variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti disamping mengemukakan deskripsi teoritis untuk masing-masing variabel.

Bagan 1.1 Kerangka berpikir (Sugiyono,2009)



E. Hipotesis

Maka penulis mengajukan hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Terdapat pengaruh metode *Peer Teaching* terhadap penguasaan keterampilan permainan bola basket bagi siswa yang memiliki *Motor educability* rendah.
- 2) Terdapat pengaruh metode *Peer Teaching* terhadap penguasaan keterampilan permainan bola basket bagi siswa yang memiliki *Motor educability* tinggi.
- 3) Terdapat pengaruh metode *Inquiry Teaching* terhadap penguasaan keterampilan permainan bola basket bagi siswa yang memiliki *Motor educability* rendah.
- 4) Terdapat pengaruh metode *Inquiry Teaching* terhadap penguasaan keterampilan permainan bola basket bagi siswa yang memiliki *motor educability* tinggi.
- 5) Terdapat interaksi antara metode pengajaran dan *motor educability* terhadap penguasaan keterampilan bola basket

F. Metode penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui berapa besar pengaruh metode *Peer Teaching* dengan metode *Inquiry Teaching* terhadap penguasaan keterampilan bola basket. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiono (2009:72) mengatakan ” Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan”. Untuk mencari adanya pengaruh atau akibat antara dua variabel yaitu variabel metode *Peer Teaching* dan *Inquiry Teaching* dengan variabel penguasaan keterampilan bola basket. Metode ini digunakan atas dasar pertimbangan yaitu variabel metode sebagai perlakuan yang akan diuji pengaruhnya terhadap penguasaan keterampilan bola basket. Teknik pengumpulan

data melalui tes *motor educability* dan tes keterampilan bola basket, yang dilakukan pada pre test dan post test.

Instrumen Penelitian

Tes bola basket ini bertujuan untuk mengukur kemampuan bermain bola basket, sebagai salah satu dasar pemberian nilai dalam mata pelajaran pendidikan jasmani. Tes yang dipakai dalam penelitian ini tes keterampilan teknik dasar bola basket, tes ini berguna untuk mengukur keterampilan atau penguasaan teknik dasar permainan bola basket bagi siswa, sesuai yang dikonstruksikan oleh Nurhasan (2000:240) terdiri dari tiga tes adalah :

- 1) Memantulkan bola ke tembok (passing)
- 2) Menggiring bola (dribbling)
- 3) Menembak ke ring (shotting)

Alat-alat dan perlengkapan yang diperlukan saat tes terdiri dari :

- 1) Bola basket
- 2) Patok
- 3) Dinding
- 4) Stopwatch
- 5) Kapur
- 6) Alat-alat tulis

Tes yang dilakukan dalam keterampilan bola basket merupakan unsur motorik sehingga perlu diketahui juga tingkat motorik siswa. Dalam hal ini dilakukan tes *motor educability*.

G. Lokasi dan Sampel Penelitian

1. Subyek Penelitian

a. Populasi Penelitian

Populasi menurut pendapat Sudjana (2000) "Seluruh sumber data yang memungkinkan memberikan informasi yang berguna bagi masalah penelitian". Sesuai penelitian di atas maka populasi dipakai adalah seluruh siswa kelas X SMAT KRIDA NUSANTARA Kota Bandung.

b. Sampel

Sampling pada penelitian ini ialah cara *Purposive sampling*, Sampling yang dilaksanakan berdasarkan keputusan subyektif peneliti yang didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan tertentu. Sampel di peroleh dengan cara memberikan tes *motor educability* terhadap siswa kelas X, sehingga akan terpilih siswa yang mempunyai *motor educability* yang tinggi dan siswa yang mempunyai *motor educability* rendah. Kemudian mulailah peneliti menetapkan sampelnya, atas dasar pertimbangan tadi maka peneliti mengambil sampel yaitu siswa – siswa kelas X 1, X 2, X 3, dan X 4 di SMAT KRIDA NUSANTARA Bandung.