



PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY LEARNING PADA MATERI BOLATANGAN KELAS X DI SMAN 2 PONOROGO KABUPATEN PONOROGO

Enrico Alvista Brilliant Arsyendi, Siti Nurrochmah, Roesdiyanto

Universitas Negeri Malang

ealvistaphysicaleducation@gmail.com, Siti.nurrochmah.fik@um.ac.id,

Roesdiyanto.fik@um.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: Januari-2023

Disetujui: Mei-2023

Dipublikasikan : Juni-2023

Kata Kunci:

pendidikan jasmani, model pembelajaran *discovery learning*, permainan bolatangan.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran *Inquiry Learning* yang dikemas dalam buku penunjang pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk kegiatan belajar dan mengajar dalam bentuk online dan offline yang dibuat di Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sederajat. Penelitian ini divalidasi oleh 5 ahli yang terdiri dari 1 ahli pembelajaran, 2 ahli materi dan 2 ahli media. Hasil dari penelitian ini adalah (1) validasi ahli pembelajaran 92,50% (sangat valid), (2) validasi ahli materi 81,50% (sangat valid) dan (3) validasi ahli media 97,8% (sangat valid). Berdasarkan hasil validasi terdapat beberapa perbaikan dilakukan berdasarkan perspetif dan rekomendasi dari beberapa ahli, sehingga produk dinyatakan valid dan dapat layak digunakan.

Abstract

The purpose of this research is to develop an Inquiry Learning model that is packaged in a Learning Implementation Plan (RPP) and textbook for for learning process that can be accessed online and offline which are carried out in senior high schools or equivalent. This research has been validated by 5 experts consisting of 1 learning expert, 2 material experts, and 2 media experts. The result of the research is (1) validation of learning experts of 92,50% (very valid), (2) validation of material experts of 81,50% (very valid), and (3) media expert validation of 97,8% (very valid). According to the result validation that has been conducted and improvements based on input and suggestions from several experts, the product is confirmed in valid result and feasible to use.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan bangsa. Sistem pendidikan yang berkualitas dapat berdampak pada kualitas masyarakat di masa depan. Pentingnya pendidikan anak usia dini bermula dari konsep belajar yang menjelaskan bahasannya pada masa tersebut, pada anak diusia tersebut mengalami fase yang pesat dan berpengaruh besar dalam berbagai aspek

perkembangan. Menurut Syafrill dan Zeni (2017: 80), Pendidikan adalah pekerjaan manusia seutuhnya yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berhubungan secara fungsional, mendukung proses perubahan atau perubahan tingkah laku manusia sehingga menjadi manusia yang berkualitas. Tonlioe (2014: 10) menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha nyata dan tersistematis oleh tenaga pendidik untuk menciptakan kondisi dan metode belajar yang bermanfaat bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan (*skill*) dirinya, agar terasahnya mental, religius, preoses soliasisasi dan adaptasi, karakter, intelegensi, moralitas, dan keahlian teknis yang mereka butuhkan masyarakat, bangsa dan negara. (Liu et al., 2022)mengatakan bahwa kompetensi guru merupakan komponen yang penting bagi kualitas kegiatan pengajaran dan prestasi peserta didik. Oleh karena itu, sistem pendidikan diperlukan untuk peningkatan kualitas insan yang lebih baik, yang dapat dicapai melalui pendidikan nonformal, pendidikan formal, dan pendidikan nonformal.

Dalam lingkup pendidikan, proses belajar dan mengajar melibatkan peran penting antara tenaga pendidik dan peseta didik. (Rahmawati & Suryadi, 2019) Peran guru sebagai fasilitator memberikan pengaruh positif terhadap efektivitas belajar peserta didik, hal ini dibuktikan dengan setiap peningkatan peran guru diikuti efektivitas belajar peserta didik. Peran tenaga pendidik bukan hanya sebatas menyediakan sumber belajar, namun juga mengarahkan dan memfasilitasi pembelajaran (*directing and facilitating the learning*) dengan tujuan mencapai efektivitas pembelajaran yang optimal. Berdasarkan pendapat Syagala (2-17: 61), kegiatan belajar dan mengajar dirancang untuk membantu seseorang memperoleh kemampuan dan kualitas diri yang lebih baik. Pendidik harus mengetahui kemampuan dasar peserta didik, motivasi dan latar belakang akademisnya untuk mempersiapkan pembelajaran yang tepat. Perencanaan pembelajaran yang baik harus dilakukan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mencakup Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Hal ini sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh (Saitya et al., 2022) yang mengatakan bahwa Rencana pelaksanaan pembelajaran memberikan manfaat sebagai pedoman dalam melaksanakan sebuah pembelajaran agar pembelajaran terarah dan mencapai tujuan yang akan dicapai dengan kegiatan pembelajaran yang interaktif dan efektif yang telah direncanakan.

Namun, melalui analisis yang telah dilakukan, ditemukan dua komponen yang kurang seperti ketidaksesuaian antara tujuan pembelajaran dengan KD dan model pembelajaran yang tidak menggambarkan kondisi saat ini karena pandemi COVID-19. (Mercier et al., 2021)mengatakan bahwa tanpa kehadiran guru penjas secara fisik, tantangan dalam membimbing peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas jasmani dan kebugaran yang sehat sambil menumbuhkan kesenangan peserta didik terhadap aktivitas tersebut tetap ada. Hal ini dapat mempengaruhi hasil pembelajaran pendidikan jasmani karena RPP yang dirancang tidak tepat, sehingga menghasilkan pembelajaran yang kurang efektif dan efisien. (Baity et al., n.d.) mengatakan bahwa Para pendidik harus memberikan metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian para peserta didik agar para peserta didik bisa lebih mudah untuk memahami isi materi yang disampaikan.

Pembelajaran PJOK di sekolah memiliki peran signifikan dalam meningkatkan kesehatan jasmani dan mengedukasi tentang pentingnya gaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari. PJOK termasuk mata pelajaran yang harus diikuti dan dipelajari oleh semua peserta didik dari tingkat SD, SMP sampai SMA. Rosdiani (2015: 1) berpendapat bahwa PJOK merupakan mata pelajaran yang dirancang secara khusus untuk memfasilitasi proses pendidikan jasmani melalui aktivitas fisik, permainan, dan olahraga yang berfungsi meningkatkan ketrampilan motorik, pengembangan berpikir, mengontrol emosional, dan melatih kepekaan sosial serta moral seseorang. Diperkuat dengan pendapat Husdarta (2012:23) yang menyatakan bahwa, Melalui kegiatan jasmani yang direncanakan secara sistematis, pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan individu dalam aspek-aspek jasmani, neuromuskuler (sistem syaraf), persepsi, intelektual, dan mental yang terintegrasi dengan kurikulum nasional. Selain mata pelajaran akademik, PJOK juga merupakan bahan pendidikan yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mempelajari hal-hal penting yang nantinya akan bermanfaat untuk kehidupan masa depan.

Permainan bola tangan umumnya melatih kemampuan gerak dasar untuk membentuk kemampuan kecepatan gerak dan kekuatan selain tentunya adalah koordinasi dan kolektivitas (Pratomo & Gumantan, n.d.). Permainan ini memerlukan gerak dasar yang menyerupai permainan bola basket, seperti kemampuan berlari cepat, lari mengubah arah dengan, melompat, melempar dan bergerak eksplosif (Nugroho & Gumantan, 2020).

Seorang pendidik harus memiliki tujuan dalam melakukan proses pembelajaran dan harus memiliki inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik. Menurut Hasriadi (2022) mengatakan bahwa dengan adanya pembelajaran yang inovatif dapat memberikan rangsangan terhadap peserta didik serta dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik. Model pembelajaran merupakan langkah-langkah yang dirancang dengan sistematis dalalam berbagai aspek pembelajaran seperti metode, teknik, strategi, bahan ajar, media pembelajaran, assesment, dan evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga dengan memanfaatkan model pembelajaran, tujuan pembelajaran dapat lebih mudah dicapai dan bermakna karena adanya pedoman yang jelas dan tepat.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang disampaikan saat ini memegang kontribusi signifikan dalam memberikan peluang emas bagi peserta didik dalam belajar melalui kegiatan yang bermanfaat diluar kelas. Oleh karena itu, guru PJOK harus mampu mengembangkan model pembelajaran yang menarik, menumbuhkan kreatifitas dan berinovasi sebagai bekal peserta didik dalam menumbuhkan minat belajar dan menghindari kejenuhan serta kebosanan. Pembelajaran PJOK sebaiknya tidak hanya berfokus pada guru saja (*teacher-centered*) atau peserta didik saja (*student-centered*) tetapi menggunakan metode pembelajaran konstruktivistik yang menempatkan kesetaraan antara tenaga pendidik dan peserta didik melalui proses pembelajaran. Konstruktivistik pembelajaran memungkinkan elaborasi terhadap konsep yang dipelajari untuk membangun pengetahuan baru yang lebih bermanfaat (Nurdyansyah dan Fahyuni, 2016:5).

Akan tetapi pada kondisi saat ini pembelajaran PJOK mengalami beberapa kendala, utamanya pada pembelajaran keterampilan gerak. Dalam proses pembelajaran wabah pandemi COVID-19 menyebabkan semua aktivitas belajar mengajar harus dilaksanakan secara online atau daring. Sehingga berdampak pada kualitas proses pembelajaran yang menjadi kurang maksimal dan efektif. Pendidik mata pelajaran PJOK tidak dapat mengawasi peserta didik secara langsung saat melakukan aktivitas gerak. Pembelajaran PJOK seharusnya dilakukan secara langsung agar guru dapat menggunakan beragam model pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan tersebut mendorong peneliti untuk menemukan alternatif pemecahan masalah guna memaksimalkan proses belajar dan mengajar. Pengembangan model pembelajaran sangat diperlukan dalam keadaan online maupun offline. Dengan penelitian berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran *Inquiry Learning* Pada Materi Bola Tangan Kelas X Di SMAN 2 Ponorogo”

METODE

Penelitian ini menggunakan desain model *Inquiry Learning* yang dikembangkan pada pembelajaran bola tangan berbasis rancangan bahan ajar. Model konseptual merupakan model yang diterapkan dalam penelitian, yang mengoperasionalisasikan teori atau perspektif yang terbukti telah menerapkan tindakan atau metodologi yang terstruktur untuk mencapai solusi permasalahan yang diinginkan. Hal ini diperkuat oleh (Dwi Anggraini et al., n.d.) yang berpendapat bahwa model konseptual adalah suatu pendekatan pengembangan yang menggunakan teori atau persepektif untuk dilaksanakan dalam suatu prosedur yang bertujuan untuk memberikan solusi terbaik dalam memecahkan sebuah permasalahan dengan hasil yang valid. Dalam menyelesaikan studi ini, peneliti menerapkan model pengembangan pembelajaran ADDIE (Aldoobie, 2015: 68).

Metode dalam studi ini menggunakan metode ADDIE (Aldoobie, 2015: 68) yang mana dikembangkan menjadi 5 tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pertama yaitu tahap analisis (*Analyze*) bertujuan untuk mengetahui kesenjangan kondisi. Kedua yaitu

tahap desain (*Design*) untuk merencanakan pembuatan produk model pembelajaran *Inquiry Learning*. Ketiga yaitu tahap pengembangan (*Development*) untuk mengembangkan produk sesuai rancangan. Keempat tahap implementasi (*Implementation*) untuk mendapatkan penilaian dan masukan dari ahli materi dan ahli media melalui uji validasi. Tahap yang terakhir yaitu tahap evaluasi (*Evaluation*), tahap ini bertujuan untuk menentukan efektivitas dan efisiensi dari model pembelajaran *Inquiry Learning* yang diaplikasikan dalam pengumpulan data penelitiannya.

Penelitian ini terdiri dari dua jenis data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif lebih terfokus pada wawancara dan observasi yang diperoleh dari pendapat para ahli, sedangkan data kuantitatif lebih terfokus pada survei dan pengukuran yang bersifat numerik (angka). Penelitian ini menggunakan sumber data yang berasal dari 1 guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK), 2 ahli pembelajaran, 1 ahli media dan 36 peserta didik kelas X di SMA Negeri 2 Ponorogo. Dalam penelitian ini, digunakan kuesioner sebagai instrumen yang dikirim melalui google form. Kuesioner digunakan sebagai bahan pengambilan nilai dan evaluasi dari ahli materi, ahli pembelajaran, ahli media dan pengembangan model pembelajaran materi permainan bola tangan sebagai subjek uji coba.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis dengan metode reduksi (*pengurangan*), penyajian (*pemaparan*), dan penarikan kesimpulan (*konklusi*). Data kualitatif yang digunakan sebagai dasar perbaikan produk model pengembangan *Inquiry Learning* pada permainan bola tangan. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif adalah dengan menggunakan analisis deskriptif yang diperoleh dari evaluasi hasil para ahli, langkah pertama dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dengan menggunakan rumus persentase seperti dibawah ini:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Hasil evaluasi subjek uji coba (persentase)

f : Banyak data yang dicari (frekuensi)

N: Number of Cases (jumlah frekuensi/banyak individu)

100 % : Konstanta

Tabel berikut akan digunakan untuk membandingkan data kuantitatif yang telah dikumpulkan dalam bentuk persentase, guna mengetahui tingkat validitasnya.

Tabel 1. Tabel Kriteria Tingkat Validitas

Persentase	Tingkat Validitas
75,01%-100%	Sangat valid/Tidak revisi
50,01%-75%	Cukup valid/ Digunakan dengan revisi kecil
25,01%-50%	Kurang valid/Revisi sebagian
0%-25%	Tidak valid/Revisi

(Akbar & Sriwiyana, 2011).

HASIL

Hasil data analisis diperoleh dari satu ahli pembelajaran dinilai dari berbagai aspek menunjukkan bahwa produk pengembangan dengan presentasi 92,50%. Model pembelajaran *Inquiry Learning* yang diaplikasikan melalui bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Ponorogo sesuai dengan kriteria sangat valid sehingga layak untuk digunakan. Dari hasil data analisis yang telah dikumpulkan dari 2 ahli materi yaitu disebutkan dari masing-masing persentase sebesar dengan persentase sebesar 92,70% dan 70,3%, sehingga ditentukan rata-rata 81,50% (Sangat Valid). Sehingga dapat disebutkan bahwa produk pengembangan bahan ajar pembelajaran bolatangan yang digunakan dalam bentuk buku pada peserta didik kelas X SMA Negeri

2 Ponorogo juga mencapai hasil yang sesuai dengan tabel klasifikasi kelayakan dengan persentase sangat valid dan hasil tersebut layak digunakan peserta didik untuk menambah materi pembelajaran.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil analisa dari 2 ahli media pembelajaran diperoleh presentase 96,8% dan 98,8%, dengan rata-rata hasil 97,8% (Sangat Valid) yang diambil dari berbagai aspek-aspek. Selanjutnya data hasil analisis tersebut diklasifikasikan dari tabel klasifikasi kelayakan yang memutuskan bahwa buku pembelajaran bolatangan pada peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Ponorogo sudah memenuhi dalam kriteria sangat valid dan layak digunakan sebagai hasil produk pengembangan bahan ajar yang baru.

PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini berupa perangkat pembelajaran yang terdiri dari sebuah model pembelajaran *Inquiry Learning* yang dikemas dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan buku pembelajaran permainan bolatangan sebagai bahan ajar yang dapat dimanfaatkan secara offline maupun online. Peneliti paham bahwa kurangnya referensi pembelajaran Pendidikan Jasmani khususnya permainan bola kecil bolatangan di Sekolah Menengah Atas (SMA) serta kondisi yang menyebabkan berbagai batasan dari pelaksanaan belajar dan mengajar di kelas. Hal lain yang masih belum adanya kesesuaian yaitu antara Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang disebutkan pada mata pelajaran ini, sehingga peserta didik akan semakin sulit menyeimbangkan antara materi dan praktik langsung. Model pembelajaran *Inquiry Learning* dipilih karena dianggap paling sesuai dengan cabang olahraga dan kondisi yang terjadi pada peserta didik kelas X SMA Negeri 2 Ponorogo. Hal ini diperkuat dari data hasil penelitian dimana hasil tersebut menunjukkan peningkatan keaktifan peserta didik, rasa senang, keterampilan, dan prestasi belajar peserta didik melalui kerjasama antar tim atau group (Asmui, 2019). Diperkuat dari penelitian yang dilakukan oleh (Hayyu Lestari Mahapeserta didik S- et al., n.d.) yang berpendapat bahwa Implementasi metode *Inquiry* mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik pada proses dan produk pada pembelajaran bola tangan.

Model pembelajaran *Inquiry Learning* memiliki berbagai keunggulan. Keunggulan dari model pembelajaran ini antara lain dapat membentuk *self-concept* pada peserta didik, membantu dalam mengingat dan mentransfer konsep pada situasi belajar yang baru, dan meningkatkan hasil belajar. RPP dikembangkan dengan memberikan penekanan pada masing-masing tahapan yang ada sebagai pedoman untuk pendidik dalam mengajarkan materi Pendidikan Jasmani. *Inquiry Learning* merupakan model ajar yang dikemas dalam bentuk RPP dikembangkan dengan memberikan penekanan pada setiap tahap yang ada dalam kegiatan inti RPP sebagai pedoman bagi pendidik dalam melakukan pembelajaran Pendidikan Jasmani. Buku pembelajaran permainan bolatangan digunakan sebagai bantuan bagi pendidik dan peserta didik dalam memahami materi. Penelitian yang dilakukan oleh (Arima et al., n.d.) tentang pembelajaran *inquiry* memperoleh hasil bahwa melalui metode pembelajaran inkuri dan modifikasi alat dapat memperbaiki proses belajar peserta didik.

Menurut (Sdn & Tambung, n.d.) model pembelajaran *Inquiry Learning* memiliki banyak keunggulan, di antaranya: (1) Mengembangkan kemampuan kognitif dan keterampilan berpikir kritis peserta didik, (2) Memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan dengan dunia nyata, (3) Mendorong peserta didik untuk menjadi individu yang mandiri, percaya diri, dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran mereka, (4) Meningkatkan kreativitas dan kemampuan berhipotesa peserta didik melalui eksplorasi dan eksperimen, (5) Menumbuhkan minat peserta didik terhadap materi pelajaran dan pembelajaran yang lebih mendalam, (6) Membangun lingkungan kelas yang lebih kooperatif dan terbuka, (7) Mengembangkan kemampuan dalam mengambil keputusan, (8) Mengajarkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan berkelanjutan melalui pencarian informasi dan penemuan sendiri, (9) Menghindari cara pengajaran yang hanya bertumpu kepada guru (*teacher center*), dan (10) Memberikan kesempatan yang lebih efektivitas dan efisiensi untuk menganalisa semua informasi yang masuk dengan sangat tepat. Peserta didik dengan tingkat

keterampilan gerak yang diatas rata-rata akan lebih berkesempatan mendapatkan tingkat kesehatan yang lebih baik juga (Cattuzzo et al., 2016).

Pengembangan model pembelajaran *Inquiry Learning* yang dikemas dalam bahan pembelajaran yang berbentuk buku pembelajaran dan RPP yang telah disediakan dalam permainan bolatangan dapat diakses secara offline maupun online tersebut diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pendidik dan peserta didik saat pembelajaran berlangsung dan memudahkan dalam memahami materi. Produk ini ditujukan untuk pendidik dan peserta didik. Dengan pengembangan model pembelajaran *Inquiry Learning* yang sudah dikemas dalam bentuk RPP, pendidik dapat berpedoman dan melaksanakan pembelajaran dengan efisien dan menarik. Buku pembelajaran permainan bolatangan ini dapat digunakan baik oleh pendidik sebagai pedoman maupun oleh peserta didik karena terdapat link dan barcode yang dapat diakses oleh peserta didik yang akan secara otomatis menampilkan video teknik dasar yang dapat membantu proses pemahaman materi. Penelitian yang dilakukan oleh (Prasojo, n.d.) tentang model pembelajaran *inquiry* memperoleh hasil bahwa pemberian model pembelajaran inkuiri dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan rasa kepercayaan diri peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Pernyataan bahwa pembelajaran yang tertuang kedalam Permendikbud Tahun 2016 Nomor 22 merupakan usaha yang penyusunan RPP yang baik dan benar akan memberikan ruang yang cukup dalam mengembangkan kreativitas dan kemandirian peserta didik yang sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologisnya. Selain itu, manfaat video penunjang pembelajaran sangat memberikan inovasi terbaru dalam kesuksesan proses belajar dan mengajar (Aswan, dkk., 2021: 84). Peserta didik akan sangat terbantu untuk belajar secara mandiri melalui video pembelajaran yang telah mereka download.

Menurut (Ashfahany & Hariyanto) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang memberikan manfaat positif bagi tenaga pendidik dan peserta didik dengan menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien sebab dengan adanya media yang sesuai dengan kondisi peserta didik nantinya akan menambah tingkat pemahaman peserta didik. Keuntungan dari media pembelajaran ini adalah media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menghibur, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dan berpartisipasi aktif dengan memutar kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Maha et al., 2021) bahwa pengembangan media pembelajaran dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran Penjasorkes.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Jasmani yang dilaksanakan dengan tujuan yang tepat dan didahului dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang baik serta pemilihan model ajar yang tepat akan sangat membantu dalam mencapai tujuan dari kompetensi dasar yang direncanakan. Selain itu, pemanfaatan teknologi sebagai pendukung pembelajaran diharapkan dapat membantu dalam mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menjadi insan yang cerdas, kreatif, aktif, kritis, dan mandiri.

KESIMPULAN

Hasil dari paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan model ajar *Inquiry Learning* dapat dikemas dalam bentuk RPP pada materi bola kecil khususnya bolatangan dan sebuah bahan ajar sebagai penunjang proses pembelajaran berupa buku pembelajaran permainan bolatangan yang dapat diakses secara offline maupun online dinyatakan valid setelah melakukan berbagai perbaikan.

Menurut masukan dari 5 ahli, diantaranya 1 ahli pembelajaran Pendidikan Jasmani, 2 ahli materi bolatangan, dan 2 ahli media pembelajaran. Didapat hasil dari ketiga ahli pembelajaran ditemukan hasil rata rata 92,50% (sangat valid), kedua ahli materi ditemukan hasil sangat valid

dengan rata rata 81,50%, sedangkan hasil analisis data yang didapat dari ahli media mendapat perolehan hasil 97,8% (sangat valid).

Berdasarkan dari 2 ahli yang terdiri dari ahli pembelajaran, ahli materi serta ahli media menyimpulkan bahwa produk pengembangan ini dinyatakan valid dan siap untuk diujikan atau diaplikasikan kepada pendidik maupun peserta didik Sekolah Menengah Akhir atau sederajat.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhamad., Chamalah, Evi., & Wardani, Oktarina. 2013. *Model – Metode Pembelajaran Di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE model. *American International Journal of Contemporary Research*, 5((6)), 68–72.
- Anggraini, V. D., & Mukhadis, A. (2013). Problem based learning, motivasi belajar, kemampuan awal, dan hasil belajar peserta didik SMK. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(2).
- Arima, P., & Nugraha, T. (2022). Perbaikan Proses Belajar Passing Bawah Bola Voli Melalui Metode Pembelajaran Inkuiri dan Modifikasi Alat. *Jurnal Prestasi*, 6(2), 58-65.
- Ashfahany, F. A., Adi, S., & Hariyanto, E. (2017). Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Bentuk Multimedia Interaktif untuk Peserta didik Kelas VII. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(2), 261-267.
- Baity, F. N., Roemi, H. S. A., Putri, R. A., Islami, B. C., & Swastifa, N. N. (2021). Efektivitas Pembelajaran Olahraga Pada Saat Pandemi Covid-19. *Researchgate*, October.
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136-151.
- Husdarta. 2011. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Liu, Y., Zhao, L., & Su, Y. S. (2022). The impact of teacher competence in online teaching on perceived online learning outcomes during the COVID-19 outbreak: A moderated-mediation model of teacher resilience and age. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(10), 6282.
- Mercier, K., Centeio, E., Garn, A., Erwin, H., Martinen, R., & Foley, J. (2021). Physical education teachers' experiences with remote instruction during the initial phase of the COVID-19 pandemic. *Journal of Teaching in Physical education*, 40(2), 337-342.
- Nugroho, R. A., & Gumantan, A. (2020). Pengaruh Latihan Plyometric Terhadap Peningkatan Kemampuan Vertical Jump Peserta Kegiatan Ekstrakurikuler Bolabasket Sman 1 Pagelaran. *Sport Science And Education Journal*, 1(1).
- Nurdyansyah & Fahyuni, Eni. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Prasojo, W. A., Mudian, D., & Haris, I. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Peningkatan Rasa Percaya Diri Peserta didik Kelas XI Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMK Negeri 2 Subang. *Biormatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 4(02), 81-88.
- Pratomo, C., & Gumantan, A. (2020). Hubungan panjang tungkai dan power otot tungkai dengan kemampuan tendangan penalty. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 10-17.
- Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPMANPER)*, 4(1), 49-54.
- Rosdiani, Dini. 2015. *Kurikulum Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Saitya, I. (2022). Pentingnya Perencanaan Pembelajaran pada Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *PIOR: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(1), 9-13.
- Syafril, Efendi & Zen, Zelhendri. 2017. *Dasar – Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.