AR RUMMAN - Journal of Education and Learning Evaluation
E-ISSN: 3047-0943 P-ISSN: 3047-1141
Vol. 3 No. 2 Desember 2026

Penerapan Model Pembelajaran *Inquiry Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Dribbling* Sepak Bola pada Peserta Didik Kelas IX SMP Negeri 42 Pekanbaru

Febriannur Djugi [1] Zikrul Akbar [2] Kristi Agust [3] Imrialdi[4]
Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Jurusan Pendidikan Jasmani, Olah Raga dan Kesehatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia[1,2,3,4]
Email: febriannurdjugi17@gmail.com[1] zikrulakbar545@gmail.com[2]
kristiagust@lecturer.unri.ac.id[3] imrialdi17@guru.smp.belajar.id[4]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* (menggiring bola) sepak bola melalui penerapan model pembelajaran Inquiry Learning pada peserta didik kelas IX SMP Negeri 42 Pekanbaru. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar keterampilan *dribbling* pada kondisi awal, yaitu dari 32 peserta didik hanya 11 orang (34%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75 dengan rata-rata nilai kelas 63. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya perbaikan proses pembelajaran agar peserta didik tidak hanya menerima contoh gerakan dari guru, tetapi juga aktif mengamati, mempertanyakan, mencoba, membandingkan, dan menemukan cara melakukan *dribbling* yang efektif. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes praktik/unjuk kerja, observasi aktivitas peserta didik, dan dokumentasi. Analisis dilakukan secara deskriptif kuantitatif melalui rata-rata nilai dan persentase ketuntasan klasikal serta deskriptif kualitatif terhadap aktivitas pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari kondisi awal dengan rata-rata 63 dan ketuntasan 34%, menjadi rata-rata 72 dan ketuntasan 59,4% pada Siklus I, kemudian meningkat menjadi rata-rata 84 dan ketuntasan 90,6% pada Siklus II. Ketuntasan pada Siklus II telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 85%. Peningkatan juga terlihat pada aspek sikap awal, perkenaan kaki pada bola, kontrol bola, serta kelincahan dan ketepatan arah. Temuan ini menunjukkan bahwa Inquiry Learning dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran PJOK yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik sekaligus memperbaiki keterampilan *dribbling* melalui proses penyelidikan dan latihan yang terarah.
Kata Kunci: Inquiry Learning, Hasil Belajar, *Dribbling*, Sepak Bola, Pendidikan Jasmani

Abstract

This study aimed to improve students' football dribbling learning outcomes through the implementation of the Inquiry Learning model among ninth-grade students at SMP Negeri 42 Pekanbaru. The study was motivated by the low initial achievement in dribbling skills, as only 11 out of 32 students (34%) achieved the minimum competency criterion (75), with a class mean score of 63. This condition highlighted the need for an instructional approach that encourages students not merely to imitate teacher demonstrations but also to actively observe, formulate questions, experiment, compare movement techniques, and discover effective dribbling strategies. This study employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted over two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. Data were collected through practical performance tests, observations of student learning activities, and documentation. The data were analyzed using descriptive quantitative analysis, including mean scores and class-wide mastery percentages, complemented by qualitative descriptions of learning activities. The findings revealed a progressive improvement in students' learning outcomes. The mean score increased from 63 at the pre-intervention stage to 72 in Cycle I and 84 in Cycle II. Similarly, the class-wide mastery rate improved from 34% to 59.4%, reaching 90.6% in Cycle II. This achievement exceeded the predetermined success criterion of 85%. Improvements were also observed in initial body positioning, foot-ball contact, ball control, agility, and directional accuracy. These findings suggest that the Inquiry Learning model can serve as an alternative instructional approach in physical education by promoting active student engagement, exploratory learning, and structured skill practice to improve football dribbling performance.

Keywords: *Inquiry Learning; Learning Outcomes; Dribbling; Football; Physical Education; Classroom Action Research*

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai wahana untuk mengembangkan peserta didik secara menyeluruh. Pembelajaran PJOK tidak hanya diarahkan pada kemampuan melakukan gerakan, tetapi juga berkaitan dengan perkembangan aspek pengetahuan, sikap, kebugaran, keterampilan sosial, dan pembentukan kebiasaan hidup aktif. Dalam konteks pendidikan sekolah, pengalaman gerak yang dirancang secara sistematis dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk belajar memahami tubuh, mengendalikan gerakan, bekerja sama, serta mengambil keputusan dalam situasi permainan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017). Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran PJOK perlu dilihat dari ketercapaian kompetensi peserta didik sekaligus dari kualitas proses belajar yang memberikan kesempatan untuk aktif bergerak dan berpikir. Permainan sepak bola menjadi salah satu materi yang penting dalam pembelajaran PJOK karena memuat berbagai keterampilan gerak dasar yang dapat dikembangkan secara bertahap. Salah satu keterampilan tersebut adalah *dribbling* atau menggiring bola. *Dribbling* merupakan kemampuan membawa bola dengan kaki sambil mempertahankan penguasaan bola dan mengarahkan pergerakan sesuai situasi. Keterampilan ini menuntut koordinasi antara gerak kaki, keseimbangan tubuh, kontrol bola, arah pandangan, kecepatan, serta kemampuan menyesuaikan gerakan terhadap ruang yang tersedia. Peserta didik yang menguasai *dribbling* tidak hanya mampu memindahkan bola dari satu titik ke titik lain, tetapi juga dapat mengatur perubahan arah dan kecepatan secara lebih terkendali (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Dalam pembelajaran di sekolah, keterampilan *dribbling* sering kali belum dikuasai secara optimal. Kesalahan dapat terlihat ketika bola terlalu jauh dari kaki, perkenaan kaki tidak tepat, posisi badan kurang seimbang, pandangan terlalu terfokus pada bola, atau peserta didik belum mampu mengubah arah dan kecepatan secara terkontrol. Kesalahan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran keterampilan gerak tidak cukup hanya dilakukan melalui pemberian contoh dan peniruan. Peserta didik membutuhkan pengalaman mencoba, memperoleh umpan balik, mengidentifikasi kesalahan, dan melakukan perbaikan secara berulang agar pemahaman terhadap gerak terbentuk secara lebih bermakna. Kondisi tersebut juga ditemukan pada pembelajaran *dribbling* di kelas IX SMP Negeri 42 Pekanbaru. Berdasarkan observasi awal dalam laporan penelitian, dari 32 peserta didik hanya 11 orang atau 34% yang mencapai KKM sebesar 75, sedangkan 21 peserta didik atau 66% belum mencapai KKM. Rata-rata nilai kelas pada kondisi awal hanya 63. Data tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kompetensi yang diharapkan dan capaian peserta didik. Permasalahan tidak hanya terletak pada hasil akhir, tetapi juga pada proses pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru sehingga peserta didik kurang memperoleh kesempatan untuk menyelidiki dan menemukan teknik gerak secara mandiri.

Pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dapat membuat peserta didik lebih banyak menunggu instruksi daripada mengembangkan kemampuan memecahkan masalah gerak. Dalam keterampilan olahraga, peserta didik perlu mengalami proses belajar yang memberi ruang untuk mencoba berbagai kemungkinan gerak. Ketika peserta didik menemukan sendiri hubungan antara posisi kaki, sentuhan terhadap bola, jarak bola dari kaki, dan perubahan arah, pengetahuan prosedural yang terbentuk dapat menjadi lebih dekat dengan pengalaman nyata.

Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang mampu menggabungkan aktivitas fisik dengan proses berpikir dan penyelidikan. Salah satu alternatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah Inquiry Learning. Model ini menempatkan peserta didik sebagai subjek yang aktif dalam mencari dan menemukan jawaban terhadap suatu permasalahan melalui proses bertanya, merumuskan dugaan, mengumpulkan informasi atau pengalaman, menguji dugaan, dan menarik kesimpulan. Dalam pembelajaran gerak, proses inkuiri dapat diwujudkan melalui pertanyaan pemantik dan percobaan teknik. Peserta didik, misalnya, diarahkan untuk menemukan bagaimana cara menjaga bola tetap dekat dengan kaki, bagian kaki mana yang sesuai untuk kondisi tertentu, serta bagaimana mengubah arah tanpa kehilangan kontrol. Guru tetap berperan penting, tetapi lebih sebagai fasilitator yang mengarahkan proses penyelidikan dan memberikan umpan balik.

Secara konseptual, Inquiry Learning relevan dengan karakteristik pembelajaran keterampilan gerak karena peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan tentang teknik, tetapi memperoleh pengalaman langsung untuk menguji teknik tersebut. Dalam prosesnya, peserta didik dapat membandingkan hasil beberapa percobaan dan mendiskusikan faktor yang menyebabkan suatu gerakan lebih efektif dibandingkan gerakan lainnya. Suryobroto (2009) menempatkan inkuiri sebagai pendekatan yang mendorong proses kognitif dan keterampilan peserta didik secara mandiri. Meskipun demikian, model ini memerlukan pengelolaan waktu, sarana, serta bimbingan yang memadai agar kebebasan menyelidiki tidak berubah menjadi aktivitas yang tidak terarah. Temuan penelitian terdahulu juga memberikan dasar bagi penggunaan model pembelajaran berbasis penyelidikan dalam PJOK. Litiloly, Rumalewang, dan Matitatuputy (2025) melaporkan bahwa Inquiry Learning pada materi *dribbling* sepak bola dapat meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik. Dalam penelitian tersebut, ketuntasan meningkat dari 35% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus II. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk aktif terlibat dapat digunakan sebagai strategi perbaikan hasil belajar *dribbling*.

Penelitian Wahyuddin, Awaluddin, dan Munandar (2025) juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar *dribbling* melalui pembelajaran yang dirancang lebih partisipatif. Sementara itu, Nildi dan Hadinata (2025) melaporkan bahwa Discovery Learning dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola melalui proses penemuan. Walaupun Discovery Learning dan Inquiry Learning memiliki karakteristik yang berbeda, kedua model sama-sama menempatkan peserta didik pada proses aktif untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman belajar. Penelitian Hidayat et al. (2024), Koroy et al. (2025), Putra et al. (2025), Widigdo (2021), dan Ali et al. (2026) yang dirujuk dalam laporan juga memperlihatkan bahwa model pembelajaran aktif dan berbasis penemuan dapat diterapkan pada pembelajaran keterampilan olahraga. State of the art penelitian ini terletak pada penerapan Inquiry Learning secara langsung untuk memperbaiki hasil belajar *dribbling* pada peserta didik kelas IX SMP Negeri 42 Pekanbaru dengan menggunakan desain tindakan dua siklus. Penelitian ini tidak hanya melihat perubahan nilai akhir, tetapi juga memperhatikan proses perbaikan pembelajaran melalui refleksi antarsiklus dan perubahan pada empat aspek keterampilan, yaitu sikap awal, perkenaan kaki pada bola, kontrol bola, serta kelincahan dan ketepatan arah. Dengan demikian, penelitian memberikan gambaran praktis tentang bagaimana tahapan inkuiri dapat dipadukan dengan aktivitas eksplorasi dan latihan keterampilan sepak bola di kelas.

Kesenjangan penelitian juga terlihat dari konteks subjek dan permasalahan kelas. Penelitian terdahulu yang dikutip dalam laporan memiliki karakteristik peserta didik, lokasi, materi, desain, dan kondisi awal yang berbeda. Oleh sebab itu, hasil penelitian sebelumnya tidak dapat langsung dianggap identik dengan kondisi kelas IX SMP Negeri 42 Pekanbaru.

Penelitian tindakan kelas ini diperlukan untuk melihat apakah penerapan Inquiry Learning dapat memberikan perbaikan pada konteks kelas yang diteliti, terutama ketika masalah awal menunjukkan ketuntasan klasikal hanya 34%. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengetahui peningkatan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada peserta didik kelas IX SMP Negeri 42 Pekanbaru melalui penerapan model pembelajaran Inquiry Learning. Secara khusus, penelitian diarahkan untuk melihat perubahan rata-rata nilai, ketuntasan klasikal, serta perkembangan aspek-aspek keterampilan *dribbling* setelah tindakan dilaksanakan dalam dua siklus.

Penelitian Terdahulu yang Relavan

No.	Peneliti/ Tahun	Fokus	Hasil Utama	Relevansi
1	Litiloly, Rumalewang, & Matitatuputy (2025)	Inquiry Learning pada *dribbling* sepak bola	Ketuntasan meningkat dari 35% pada Siklus I menjadi 100% pada Siklus II.	Menjadi dasar langsung penggunaan Inquiry Learning pada materi *dribbling*.
2	Wahyuddin, Awaluddin, & Munandar (2025)	Peningkatan hasil belajar *dribbling* melalui pembelajaran partisipatif	Hasil belajar *dribbling* meningkat setelah pembelajaran dirancang lebih partisipatif.	Mendukung pentingnya keterlibatan aktif peserta didik.
3	Nildi & Hadinata (2025)	Discovery Learning pada *dribbling* sepak bola	Model berbasis penemuan meningkatkan hasil belajar *dribbling*.	Menunjukkan relevansi pendekatan penemuan dalam keterampilan gerak.
4	Hidayat et al. (2024)	Discovery Learning pada passing bawah bola voli mini	PTK dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dapat meningkatkan hasil belajar.	Mendukung penggunaan siklus tindakan dalam pembelajaran PJOK.
5	Koroy et al. (2025)	Discovery Learning pada passing bawah bola voli	Ketuntasan meningkat 45% → 75% → 100% dalam tiga siklus.	Menguatkan penggunaan model aktif dan reflektif pada keterampilan olahraga.
6	Widigdo (2021)	Discovery Learning dan Problem Based Learning pada passing bawah	Kedua model diteliti dalam kaitannya dengan kemampuan psikomotor.	Menunjukkan perhatian pada capaian psikomotor dalam pembelajaran olahraga.
7	Ali et al. (2026)	Discovery Learning pada passing bawah bola voli	Menggunakan desain one-group pretest-posttest untuk melihat pengaruh model.	Menunjukkan perkembangan riset model penemuan pada keterampilan olahraga.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research. Penelitian tindakan kelas dipilih karena permasalahan yang dikaji berasal dari proses pembelajaran nyata di kelas, yaitu rendahnya hasil belajar *dribbling* sepak bola. Tujuan utama tindakan bukan sekadar menghasilkan perbandingan statistik, melainkan memperbaiki proses pembelajaran melalui tindakan yang direncanakan, diamati, direfleksikan, dan diperbaiki pada siklus berikutnya. Pelaksanaan penelitian mengacu pada tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi sebagaimana digunakan dalam penelitian tindakan kelas (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2014). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 42 Pekanbaru pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027 dan bertempat di lapangan olahraga sekolah. Subjek penelitian berjumlah 32 peserta didik kelas IX yang terdiri atas peserta didik laki-laki dan perempuan. Pemilihan kelas didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan *dribbling* masih rendah dan ketuntasan klasikal belum mencapai kriteria yang ditentukan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus karena setelah pelaksanaan Siklus I masih ditemukan ketuntasan sebesar 59,4%, sehingga tindakan perlu dilanjutkan dan

diperbaiki pada Siklus II. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang memuat penerapan Inquiry Learning, instrumen penilaian keterampilan, lembar observasi aktivitas, dan dokumentasi pembelajaran. Perencanaan tindakan diarahkan agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar melalui orientasi masalah, perumusan pertanyaan, dugaan atau hipotesis, pengumpulan data melalui percobaan gerak, pengujian hipotesis, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap tindakan, pembelajaran *dribbling* dilaksanakan dengan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, mengeksplorasi, mencoba variasi gerakan, membandingkan hasil, dan memperbaiki teknik.

Tahap observasi dilakukan selama proses pembelajaran untuk mencatat aktivitas dan keterlibatan peserta didik. Observasi diarahkan pada keaktifan dalam mengikuti instruksi, keberanian mengajukan pertanyaan, kerja sama, keterlibatan dalam penyelidikan, dan kesediaan melakukan perbaikan setelah memperoleh umpan balik. Dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan tindakan dalam bentuk foto atau video kegiatan pembelajaran. Setelah setiap siklus selesai, dilakukan refleksi terhadap hasil belajar dan proses pembelajaran untuk menentukan bagian yang harus diperbaiki. Penilaian hasil belajar menggunakan tes praktik atau unjuk kerja. Instrumen memuat empat aspek utama, yaitu sikap awal, perkenaan kaki pada bola, kontrol bola, serta kelincahan dan ketepatan arah. Masing-masing aspek memiliki skor maksimum 25 sehingga skor keseluruhan menggambarkan capaian keterampilan *dribbling* peserta didik. Kriteria ketuntasan yang digunakan adalah nilai minimal 75.

Tabel 1.

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor Maksimal
1	Sikap Awal	Posisi badan dan kaki tumpu sebelum menggiring bola	25
2	Perkenaan Kaki pada Bola	Ketepatan bagian kaki yang digunakan untuk mengontrol bola	25
3	Kontrol Bola	Kemampuan menjaga bola tetap dekat dan terkendali saat bergerak	25
4	Kelincahan dan Ketepatan Arah	Kemampuan mengubah arah dan kecepatan saat menggiring bola	25

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai keterampilan dianalisis dengan menghitung rata-rata kelas dan persentase ketuntasan klasikal pada kondisi awal, Siklus I, dan Siklus II. Perubahan antarsiklus digunakan untuk melihat arah peningkatan hasil belajar. Data kualitatif berupa hasil observasi digunakan untuk menggambarkan perubahan aktivitas dan keterlibatan peserta didik selama tindakan. Penelitian dinyatakan berhasil apabila ketuntasan klasikal mencapai minimal 85% dengan KKM 75.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kondisi Awal (Pra Siklus)

Sebelum penerapan tindakan, dilakukan observasi terhadap pembelajaran *dribbling* sepak bola. Kondisi awal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai standar ketuntasan. Dari 32 peserta didik, hanya 11 orang atau 34% yang mencapai nilai minimal 75, sedangkan 21 orang atau 66% belum tuntas. Rata-rata nilai kelas sebesar 63. Data tersebut menjadi dasar bahwa terdapat kebutuhan nyata untuk memperbaiki proses pembelajaran.

Tabel 2.

Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas (≥75)	11	34%
Belum Tuntas	21	66%
Rata-rata Nilai Kelas	63	–

Rendahnya hasil belajar pada kondisi awal berkaitan dengan beberapa kondisi pembelajaran yang teridentifikasi dalam laporan, yaitu proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kesempatan peserta didik untuk menemukan konsep gerak secara mandiri yang terbatas, serta motivasi dan minat yang belum optimal. Dalam keterampilan *dribbling*, kondisi tersebut dapat menyebabkan peserta didik lebih banyak meniru gerakan daripada memahami alasan teknis di balik suatu gerakan. Padahal, penguasaan keterampilan gerak membutuhkan koordinasi, pengulangan, umpan balik, dan pemahaman situasional. Kondisi awal juga menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian belum tercapai. Ketuntasan klasikal sebesar 34% masih berada 51 poin persentase di bawah target 85%. Oleh karena itu, tindakan diarahkan untuk mengubah pengalaman belajar menjadi lebih aktif melalui Inquiry Learning.

Siklus I

Pada Siklus I, tindakan dimulai dengan menyusun perangkat pembelajaran dan instrumen penilaian. Pembelajaran dirancang berdasarkan tahapan Inquiry Learning. Guru memberikan orientasi mengenai tujuan pembelajaran *dribbling* dan mengondisikan peserta didik untuk melakukan penyelidikan. Peserta didik kemudian diarahkan merumuskan pertanyaan sederhana tentang bagaimana menjaga bola tetap dekat dengan kaki, bagaimana memilih bagian kaki untuk mengontrol bola, dan bagaimana mempertahankan arah ketika bergerak. Pada tahap pengumpulan data, peserta didik diberi kesempatan mencoba beberapa variasi gerakan menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, dan punggung kaki. Kegiatan tersebut dilakukan secara berkelompok sebelum penilaian praktik individual. Guru berfungsi sebagai fasilitator dengan memberikan pertanyaan pemantik dan umpan balik ketika peserta didik mengalami kesulitan. Pola ini membuat pembelajaran lebih aktif dibandingkan kondisi awal karena peserta didik tidak hanya menerima contoh, tetapi juga melakukan percobaan. Hasil pengamatan menunjukkan adanya peningkatan keaktifan peserta didik. Namun, sebagian peserta didik masih terlihat ragu ketika diminta mengeksplorasi gerakan secara mandiri. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa perubahan dari pembelajaran yang dominan berpusat pada guru menuju pembelajaran inkuiri memerlukan adaptasi. Peserta didik perlu dibiasakan untuk berani mencoba dan menyampaikan hasil pengamatannya.

Tabel 3.

Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas (≥75)	19	59,4%
Belum Tuntas	13	40,6%
Rata-rata Nilai Kelas	72	–

Dari tabel tersebut terlihat bahwa rata-rata nilai meningkat dari 63 menjadi 72 atau bertambah 9 poin. Ketuntasan klasikal meningkat dari 34% menjadi 59,4%, atau bertambah 25,4 poin persentase. Meskipun peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tindakan mulai memberikan dampak terhadap hasil belajar, ketuntasan 59,4% masih belum mencapai indikator keberhasilan 85%. Dengan demikian, refleksi diperlukan untuk menemukan aspek pembelajaran yang harus diperbaiki. Refleksi Siklus I menunjukkan dua persoalan utama. Pertama, alokasi waktu eksplorasi masih terbatas sehingga tidak semua peserta didik

memperoleh kesempatan mencoba secara optimal. Kedua, sebagian peserta didik belum terbiasa dengan proses pembelajaran yang menuntut kemandirian. Perbaikan Siklus II kemudian difokuskan pada pengelolaan waktu, penguatan bimbingan kelompok, dan pemberian umpan balik yang lebih intensif.

Siklus II

Siklus II dirancang berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Guru memperbaiki pengelolaan waktu agar tahap eksplorasi tidak terlalu singkat. Bimbingan kelompok diperkuat dengan pertanyaan yang lebih terarah, sedangkan umpan balik diberikan secara lebih intensif pada kesalahan yang muncul dalam sikap awal, perkenaan kaki, kontrol bola, dan perubahan arah. Dengan perbaikan tersebut, peserta didik memperoleh kesempatan yang lebih seimbang untuk mencoba dan memperbaiki teknik. Pada pelaksanaan Siklus II, peserta didik terlihat lebih percaya diri dalam melakukan eksplorasi. Mereka mulai menunjukkan keberanian mencoba variasi gerakan, berdiskusi dengan anggota kelompok, dan memperhatikan hasil percobaan. Guru tetap mengarahkan kegiatan agar penyelidikan tidak keluar dari tujuan pembelajaran. Setelah proses eksplorasi, peserta didik melakukan praktik secara individual untuk mengetahui capaian keterampilan. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan keaktifan, kerja sama, dan antusiasme dibandingkan Siklus I. Perubahan proses tersebut berjalan seiring dengan peningkatan hasil belajar. Peserta didik yang pada Siklus I masih ragu mulai lebih berani melakukan gerakan dan menerima umpan balik. Perubahan ini menjadi bagian penting dalam keberhasilan tindakan karena Inquiry Learning tidak hanya menuntut peserta didik bergerak, tetapi juga terlibat dalam proses berpikir dan pengambilan keputusan.

Tabel 4.

Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas (≥75)	29	90,6%
Belum Tuntas	3	9,4%
Rata-rata Nilai Kelas	84	–

Pada Siklus II, rata-rata nilai mencapai 84, meningkat 12 poin dibandingkan Siklus I dan 21 poin dibandingkan kondisi awal. Ketuntasan klasikal mencapai 90,6%, meningkat 31,2 poin persentase dibandingkan Siklus I dan 56,6 poin persentase dibandingkan kondisi awal. Capaian 90,6% telah melewati indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 85%. Oleh karena itu, tindakan dihentikan pada Siklus II.

Peningkatan Hasil Belajar Antarsiklus

Tabel 5.

Tahap	Rata-rata Nilai	Ketuntasan Klasikal	Perubahan dari Tahap Sebelumnya
Kondisi Awal	63	34%	–
Siklus I	72	59,4%	+9 poin; +25,4 poin persentase
Siklus II	84	90,6%	+12 poin; +31,2 poin persentase

Secara keseluruhan, data menunjukkan pola peningkatan yang konsisten. Rata-rata nilai kelas bergerak dari 63 pada kondisi awal menjadi 72 pada Siklus I dan 84 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 34% menjadi 59,4% dan kemudian 90,6%. Peningkatan tersebut memperlihatkan bahwa tindakan yang dilakukan melalui Inquiry Learning memberikan perubahan terhadap capaian keterampilan *dribbling* dalam konteks kelas yang diteliti. Jika dilihat dari selisih kondisi awal dan Siklus II, ketuntasan klasikal meningkat sebesar 56,6 poin persentase. Jumlah peserta didik yang mencapai KKM bertambah

dari 11 orang menjadi 29 orang, atau bertambah 18 peserta didik. Rata-rata nilai meningkat sebesar 21 poin. Perubahan tersebut bukan hanya menunjukkan kenaikan nilai, tetapi juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah berpindah dari kategori belum tuntas ke kategori tuntas. Perkembangan juga tampak pada setiap aspek penilaian. Skor rata-rata aspek sikap awal meningkat dari 16 menjadi 18 dan kemudian 21. Aspek perkenaan kaki pada bola meningkat dari 15 menjadi 18 dan 21. Kontrol bola meningkat dari 16 menjadi 18 dan 21, sedangkan kelincahan dan ketepatan arah meningkat dari 16 menjadi 18 dan 21. Data ini menunjukkan bahwa perbaikan terjadi pada seluruh aspek yang dinilai.

Tabel 6.

Aspek Penilaian	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
Sikap Awal	16	18	21
Perkenaan Kaki pada Bola	15	18	21
Kontrol Bola	16	18	21
Kelincahan dan Ketepatan Arah	16	18	21

Berdasarkan data tersebut, peningkatan paling terlihat pada kontrol bola serta kelincahan dan ketepatan arah. Kedua aspek tersebut berkaitan erat dengan kemampuan peserta didik mempertahankan penguasaan bola sambil bergerak. Proses eksplorasi memungkinkan peserta didik mencoba jarak sentuhan dan perubahan arah yang berbeda sehingga mereka memperoleh pengalaman langsung mengenai teknik yang lebih terkendali. Sementara itu, umpan balik guru membantu peserta didik mengoreksi gerakan yang masih menyebabkan bola terlalu jauh atau arah gerakan kurang tepat.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar dalam penelitian ini dapat dipahami dari perubahan proses pembelajaran yang terjadi setelah Inquiry Learning diterapkan. Pada kondisi awal, peserta didik cenderung menerima instruksi dan meniru gerakan. Pada Siklus I, peserta didik mulai diarahkan untuk mengamati dan mengeksplorasi. Pada Siklus II, proses tersebut diperbaiki melalui pengelolaan waktu dan bimbingan yang lebih intensif sehingga peserta didik semakin aktif. Dengan demikian, peningkatan nilai tidak terlepas dari perubahan pengalaman belajar yang dialami peserta didik. Inquiry Learning memberikan ruang bagi peserta didik untuk menghubungkan pertanyaan dengan pengalaman gerak. Dalam konteks *dribbling*, pertanyaan seperti bagaimana menjaga bola tetap dekat dengan kaki bukan sekadar pertanyaan teoritis. Peserta didik dapat langsung mengujinya melalui praktik. Ketika hasil percobaan menunjukkan bola terlalu jauh, peserta didik dapat mengubah kekuatan sentuhan, bagian kaki yang digunakan, atau posisi tubuh. Proses tersebut memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman melalui pengalaman langsung. Tahap merumuskan masalah juga memiliki fungsi penting. Pertanyaan yang dirumuskan peserta didik membantu mengarahkan perhatian pada komponen teknik yang harus diamati. Peserta didik tidak sekadar diminta menggiring bola, tetapi diajak memikirkan apa yang membuat *dribbling* dapat dilakukan secara terkendali. Tahap ini membuat aktivitas praktik menjadi lebih terarah karena peserta didik memiliki fokus pengamatan. Tahap mengumpulkan data dalam pembelajaran keterampilan gerak dapat dilakukan melalui percobaan variasi teknik. Peserta didik mencoba kaki bagian dalam, kaki bagian luar, dan punggung kaki sesuai kebutuhan gerak. Dari hasil percobaan tersebut, mereka dapat membandingkan kelebihan dan keterbatasan setiap cara. Kegiatan ini sesuai dengan karakteristik *dribbling* yang membutuhkan kemampuan menyesuaikan teknik dengan arah dan kecepatan gerak (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

Tahap menguji hipotesis terlihat ketika peserta didik membandingkan hasil percobaan. Jika suatu cara menyebabkan bola lebih mudah dikontrol, peserta didik dapat mempertahankan teknik tersebut. Jika bola terlalu jauh atau arah tidak sesuai, peserta didik melakukan penyesuaian. Dalam proses tersebut, guru tidak memberikan seluruh jawaban sejak awal, tetapi menggunakan pertanyaan pemantik dan umpan balik agar peserta didik mampu menemukan perbaikan. Pola tersebut sesuai dengan karakter pembelajaran inkuiri yang menempatkan peserta didik sebagai pelaku aktif dalam proses menemukan. Perbaikan pada Siklus II juga memperlihatkan pentingnya refleksi dalam PTK. Hasil Siklus I menunjukkan bahwa model sudah mulai memberikan perubahan, tetapi belum mencapai indikator keberhasilan. Oleh karena itu, peneliti tidak langsung menganggap tindakan berhasil, melainkan menganalisis hambatan berupa keterbatasan waktu eksplorasi dan keraguan peserta didik. Hasil analisis tersebut kemudian diterjemahkan menjadi tindakan perbaikan. Proses seperti ini merupakan inti penelitian tindakan kelas, yaitu menggunakan informasi dari tindakan sebelumnya sebagai dasar untuk merancang tindakan berikutnya (Kemmis, McTaggart, & Nixon, 2014).

Temuan penelitian ini sejalan dengan Litiloly, Rumalewang, dan Matitatuputy (2025), yang melaporkan peningkatan ketuntasan belajar *dribbling* setelah penerapan Inquiry Learning. Kesamaan utama kedua penelitian terdapat pada materi keterampilan *dribbling* dan penggunaan proses pembelajaran yang memberikan ruang kepada peserta didik untuk aktif menyelidiki. Perbedaan konteks kelas dan kondisi awal menyebabkan besaran peningkatan tidak harus sama. Dalam penelitian Febriannur dkk., ketuntasan meningkat dari 34% pada kondisi awal menjadi 90,6% pada Siklus II. Hasil penelitian juga memiliki keterkaitan dengan Wahyuddin, Awaluddin, dan Munandar (2025), yang menekankan pembelajaran lebih partisipatif dalam peningkatan hasil belajar *dribbling*. Dalam penelitian ini, partisipasi peserta didik diwujudkan melalui kegiatan pengamatan, eksplorasi, percobaan, diskusi, dan praktik. Artinya, pembelajaran keterampilan tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada keterlibatan peserta didik selama proses belajar. Penelitian Nildi dan Hadinata (2025) mengenai Discovery Learning pada *dribbling* juga memberikan dukungan terhadap penggunaan pendekatan pembelajaran yang mengaktifkan proses penemuan. Meskipun model penelitian berbeda, terdapat kesamaan prinsip bahwa peserta didik perlu diberi pengalaman untuk menemukan konsep gerak melalui aktivitas belajar. Penelitian ini memperluas konteks tersebut dengan menunjukkan penerapan Inquiry Learning pada kelas IX SMP Negeri 42 Pekanbaru.

Penelitian terdahulu mengenai Discovery Learning pada materi keterampilan olahraga yang dirujuk dalam laporan, seperti Hidayat et al. (2024), Koroy et al. (2025), Putra et al. (2025), Widigdo (2021), dan Ali et al. (2026), juga memperlihatkan perhatian terhadap model pembelajaran aktif dalam meningkatkan hasil belajar psikomotor. Perbedaan materi tidak menghilangkan relevansi temuan karena pembelajaran keterampilan olahraga sama-sama membutuhkan demonstrasi, praktik, umpan balik, dan pengulangan. Namun, penelitian ini tetap memiliki fokus khusus pada *dribbling* sepak bola dan peserta didik kelas IX SMP Negeri 42 Pekanbaru. Dari sisi aktivitas peserta didik, laporan penelitian menunjukkan bahwa kategori Sangat Aktif meningkat dari 15,6% pada Siklus I menjadi 46,9% pada Siklus II. Peningkatan tersebut memperlihatkan bahwa perbaikan proses pembelajaran berjalan seiring dengan perbaikan hasil keterampilan. Peserta didik yang lebih aktif bertanya, mencoba, dan menerima umpan balik memiliki lebih banyak kesempatan untuk mengidentifikasi kesalahan gerak dan melakukan perbaikan. Meskipun demikian, hasil penelitian tidak berarti bahwa Inquiry Learning secara otomatis dapat diterapkan tanpa penyesuaian. Laporan penelitian mengidentifikasi beberapa keterbatasan model, antara lain kebutuhan waktu yang relatif

panjang, kesulitan mengontrol kegiatan penyelidikan, kebutuhan sarana yang memadai, serta kemungkinan bahwa kebebasan tidak dimanfaatkan optimal ketika kemandirian peserta didik masih rendah (Suryobroto, 2009). Temuan Siklus I memperkuat hal tersebut karena peserta didik masih memerlukan bimbingan dan waktu yang lebih terkelola. Oleh sebab itu, penerapan Inquiry Learning pada PJOK membutuhkan perencanaan aktivitas yang realistis.

Novelty praktis penelitian ini terletak pada penerapan tahapan Inquiry Learning yang dipadukan dengan eksplorasi gerak, bimbingan kelompok, umpan balik, praktik individual, dan refleksi antarsiklus untuk mengatasi masalah spesifik *dribbling* pada kelas IX SMP Negeri 42 Pekanbaru. Kebaruan tersebut tidak dimaknai sebagai penemuan model baru, melainkan sebagai kontribusi kontekstual berupa rancangan tindakan dan bukti perbaikan pembelajaran pada kelas yang diteliti. Hal ini penting dalam PTK karena nilai penelitian terletak pada kemampuan tindakan untuk menyelesaikan masalah pembelajaran nyata. Secara praktis, guru PJOK dapat menggunakan pertanyaan pemantik sebelum peserta didik melakukan praktik. Pertanyaan dapat diarahkan pada kontrol bola, posisi kaki, arah pandangan, dan perubahan arah. Setelah percobaan, guru dapat meminta peserta didik menjelaskan teknik yang menurut mereka paling efektif berdasarkan pengalaman. Dengan cara tersebut, pembelajaran *dribbling* tidak hanya menjadi kegiatan latihan berulang, tetapi juga menjadi proses belajar yang mendorong peserta didik memahami alasan teknis di balik gerakan.

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena dilakukan pada satu kelas dengan jumlah 32 peserta didik dan menggunakan desain PTK tanpa kelompok pembanding. Oleh karena itu, perubahan hasil belajar yang ditemukan harus dipahami sebagai hasil tindakan dalam konteks kelas yang diteliti, bukan sebagai bukti generalisasi untuk seluruh peserta didik SMP. Selain itu, data yang tersedia dalam laporan lebih menekankan rata-rata, ketuntasan, dan skor aspek keterampilan, sehingga penelitian lanjutan dapat memperluas analisis dengan instrumen observasi yang lebih rinci atau membandingkan beberapa kelas. Secara keseluruhan, hasil penelitian memperlihatkan hubungan yang konsisten antara perbaikan proses pembelajaran dan peningkatan hasil belajar. Ketika peserta didik memperoleh ruang untuk menyelidiki, mencoba, membandingkan, menerima umpan balik, dan memperbaiki gerakan, capaian keterampilan meningkat. Dengan tercapainya ketuntasan klasikal 90,6%, tindakan pada Siklus II memenuhi indikator keberhasilan 85%. Temuan tersebut mendukung penggunaan Inquiry Learning sebagai salah satu alternatif model pembelajaran PJOK untuk materi *dribbling* dalam konteks yang serupa.Hasil penelitian disajikan terlebih dahulu. Berisi segala sesuatu yang dilihat dan didengar oleh penulis/peneliti. Hindari asumsi atau kata-kata seperti "seharusnya", "bisa jadi", "kalau", "kemungkinan", dsb. Hasil penelitian tidak perlu dirujuk. Lebih baik menyertakan tabel dan gambar. Tidak perlu menjelaskan lokasi atau objek penelitian, cukup menyebutkan lokasinya saja, misalnya "penelitian ini dilakukan di SMA N 1 Bantul". Untuk penelitian kuantitatif, cukup mencantumkan hasil analisis saja. Pertanyaan penelitian tidak perlu dicantumkan. Lampiran penelitian tidak perlu dicantumkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penerapan model pembelajaran Inquiry Learning dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada peserta didik kelas IX SMP Negeri 42 Pekanbaru. Peningkatan terlihat dari rata-rata nilai kelas yang bergerak dari 63 pada kondisi awal menjadi 72 pada Siklus I dan 84 pada Siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 34% pada kondisi awal menjadi 59,4% pada Siklus I dan 90,6% pada Siklus II. Capaian Siklus II telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 85% peserta didik mencapai KKM 75. Peningkatan hasil belajar tersebut disertai perkembangan pada empat aspek keterampilan yang dinilai, yaitu sikap awal, perkenaan kaki pada bola, kontrol bola, serta

kelincahan dan ketepatan arah. Proses pembelajaran yang melibatkan orientasi, perumusan masalah, penyelidikan, percobaan teknik, pengujian hasil, umpan balik, dan penarikan kesimpulan memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif. Refleksi Siklus I juga menjadi bagian penting dalam memperbaiki pengelolaan waktu dan bimbingan pada Siklus II. Dengan demikian, kontribusi utama penelitian ini adalah memberikan bukti kontekstual bahwa Inquiry Learning dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran *dribbling* pada kelas IX SMP Negeri 42 Pekanbaru. Penerapan model tetap perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, waktu pembelajaran, sarana olahraga, serta tingkat kemandirian peserta didik. Penelitian selanjutnya dapat menguji penerapan model pada materi PJOK lain, jenjang berbeda, atau melibatkan kelompok pembanding agar diperoleh gambaran yang lebih luas.

Kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan model Inquiry Learning dalam pembelajaran keterampilan dribbling sepak bola yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam menemukan dan mengembangkan strategi gerak melalui proses mengamati, mempertanyakan, mencoba, membandingkan, dan mengevaluasi efektivitas gerakan. Pendekatan ini memberikan penekanan pada proses penemuan keterampilan secara mandiri melalui pengalaman belajar langsung, bukan semata-mata melalui demonstrasi dan imitasi gerakan yang dilakukan oleh guru. Secara empiris, penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar yang mencakup aspek sikap awal, perkenaan kaki dengan bola, kontrol bola, kelincahan, dan ketepatan arah. Peningkatan tersebut tercermin dari perubahan nilai rata-rata kelas dari 63 menjadi 84 dan ketuntasan klasikal dari 34% menjadi 90,6% setelah pelaksanaan dua siklus tindakan. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada penguatan pendekatan pembelajaran berbasis penyelidikan untuk mengembangkan keterampilan motorik dan kemampuan peserta didik dalam menemukan solusi gerak pada pembelajaran PJOK, khususnya materi dribbling sepak bola di tingkat sekolah menengah pertama.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, guru pamong, pihak SMP Negeri 42 Pekanbaru, serta seluruh peserta didik kelas IX yang telah mendukung pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak Program Pendidikan Profesi Guru Universitas Riau yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas ini.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). Penelitian tindakan kelas. Bumi Aksara.

Hidayat, N., Widodo, A. P., Dinata, V. C., & Zurnita. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar passing bawah dalam permainan bola voli mini dengan menggunakan model pembelajaran discovery learning siswa kelas VI SDN 222 Gresik. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(3).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan SMP/MTs kelas VII. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka. Kemendikbudristek.

Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). The action research planner: Doing critical participatory action research. Springer.

Koroy, A. S., Anaktoty, A., & Soisa, M. (2025). Meningkatkan hasil belajar passing bawah bola voli melalui penerapan model pembelajaran discovery learning pada siswa kelas XI SMA Negeri 15 Ambon. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 11(1.A), 276–279.

Litiloly, R., Rumalewang, E., & Matitatuputy, J. (2025). Meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola dengan model Inquiry Learning pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Seram Bagian Timur. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 11(1.B), 312–318.

Mustafa, P. (2022). Peran pendidikan jasmani untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 8(9), 68–80.

Nildi, E., & Hadinata, R. (2025). Penerapan model pembelajaran Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa SMA. Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan, 14(1), 54–67.

Wahyuddin, M., Awaluddin, & Munandar, W. (2025). Upaya meningkatkan hasil belajar *dribbling* sepak bola melalui pendekatan bermain pada siswa SMP Negeri 14 Tanralili Kabupaten Maros. Journal of Learning and Mind Development, 2(2), 71–83.