

The Influence of Peer Teaching Models in Volleyball Games on Junior High School Students' Learning Motivation

Pengaruh Peer Teaching Model Dalam Permainan Bola Voli Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama

Bela Santika¹, Ai Faridah², Dian Permana³

^{1 2 3} STKIP Purwakarta, Indonesia

Article Info

Corresponding Author:

Bela Santika

✉ belasantika@stkip-purwakarta.ac.id

History:

Submitted: 04-12-2024

Revised: 20-12-2024

Accepted: 30-12-2024

Keyword:

Peer Teaching Model; Volleyball Game; Student Learning Motivation.

Kata Kunci:

Model Peer Teaching; Permainan Bolavoli; Motivasi Belajar Siswa.

How to Cite:

Santika, B., Faridah, A., Permana, D. (2024). Pengaruh Peer Teaching Model Dalam Permainan Bola Voli Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama. Jurnal Muara Olahraga, 7(1), 93-107.
<https://doi.org/10.52060/jmo.v7i1.2594>



Copyright © 2024 by
Jurnal Muara Olahraga.

This is an open access article under the cc-by license

 <https://doi.org/10.52060/jmo.v7i1.2594>

Abstract

the purpose of this research is to find out, analyze and identify the influence of the Peer Teaching model in the game of volleyball on the learning motivation of class VII students at SMP Negeri 4 Klari. To answer the formulated research problem, the author uses a quantitative approach with experimental methods. This research was conducted at SMP Negeri 4 Klari by taking two classes as research samples, namely VII G with a total of 40 students, and VII B with a total of 37 students out of 512 students with a total of 13 classes in VII class. There are three stages in this research, namely pretest, treatment, and posttest. A pretest was carried out in both classes to determine students' initial cooperation abilities before receiving treatment. After the pretest, the researcher provided treatment, namely eight meetings in the experimental class and control class with the tutor teacher, in the experimental research class using the Peer Teaching model while in the control class the tutor teacher used the conventional learning model (Direct Instruction). After being given treatment, the researcher then conducted a posttest in both classes to find out whether there was an influence of the Peer Teaching model in the experimental class. Analysis of Covariance (ANCOVA) was used to analyze the data. The results of this research prove that the Peer Teaching model in volleyball games has an influence on junior high school students' learning motivation with the following explanation: 1). The application of the Peer Teaching model in volleyball games has an effect on students' learning motivation. 2). The application of the conventional learning model (Direct Instruction) in the game of volleyball has an effect on students' learning motivation. 3). The application of the Peer Teaching model shows a different influence with a more effective influence than the conventional learning model (Direct Instruction) in the game of volleyball on students' learning motivation. Therefore, through the Peer Teaching model, it is hoped that it can help improve students' cooperative attitudes in their daily lives so that they can contribute to the development of character education in Indonesia.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, menganalisis, dan mengidentifikasi pengaruh model

Peer Teaching dalam permainan bolavoli terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Klari. Untuk menjawab rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Klari dengan mengambil dua kelas sebagai sampel penelitian yaitu VII G dengan jumlah siswa 40, dan VII B dengan jumlah siswa 37 dari 512 siswa dengan jumlah seluruh kelas VII 13 Kelas. Terdapat tiga tahap pada penelitian ini, yaitu pretest, treatment, dan posttest. Pretest dilakukan di kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal kerjasama siswa sebelum mendapatkan treatment. Setelah pretest peneliti memberikan treatment yaitu sebanyak delapan kali pertemuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol oleh guru pamong, di kelas eksperimen penelitian menggunakan model Peer Teaching sedangkan di kelas kontrol guru pamong menggunakan model pembelajaran konvensional (Direct Instruction). Setelah diberikan treatment, selanjutnya peneliti melakukan Posttest di kedua kelas untuk mengetahui adakah pengaruh model Peer Teaching di kelas eksperimen. Analisis of Covarian (ANCOVA) digunakan untuk menganalisis data. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa model Peer Teaching dalam permainan bolavoli memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Menengah Pertama dengan penjabaran sebagai berikut: 1). Penerapan model Peer Teaching dalam permainan bolavoli berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. 2). Penerapan model pembelajaran konvensional (Direct Instruction) dalam permainan bolavoli berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. 3). Penerapan model Peer Teaching menunjukkan perbedaan pengaruh dengan pengaruh yang lebih efektif dari model pembelajaran konvensional (Direct Instruction) dalam permainan bolavoli terhadap motivasi belajar siswa. Oleh karena itu melalui model Peer Teaching diharapkan dapat membantu meningkatkan sikap kerjasama siswa dalam kehidupannya sehari-hari sehingga dapat berkontribusi bagi pengembangan pendidikan karakter di Indonesia.

A. Pendahuluan

Pendidikan jasmani merupakan salah satu jenis mata pelajaran yang diajarkan oleh sekolah sekolah baik itu di sekolah dasar, Sekolah Pertama dan Sekolah Menengah Atas. Pelaksanaan pendidikan jasmani di Indonesia saat ini belum mencapai apa yang diharapkan oleh kurikulum. Walaupun ada sebagian sekolah yang sudah memiliki kemampuan untuk mencapai tujuan yang tertera dalam kurikulum melalui pendidikan jasmani Wiarto (2015:1). Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Pendidikan jasmani itu merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan penalaran penghayatan nilai (sikap, mental, emosional, spiritual dan sosial) dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru di harapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik, dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi, nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama dan lain lain.) Wiarto (2015:1).Kemudian pengertian pendidikan jasmani menurut Mahendra (2009 dalam Wiarto, 2015:3) menjelaskan pendidikan jasmani berarti program pendidikan lewat gerak atau permainan dan olahraga. Di dalamnya terkandung arti bahwa gerakan, permainan, atau cabang tertentu yang dipilih hanyalah alat untuk mendidik.

Selanjutnya menurut Wiarto (2015:4) menjelaskan bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah merupakan bagian integral pada proses pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran stabilitas, emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan masih melalui aktivitas jasmani olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Kemudian menurut Khomsin dalam Wiarto (2015:4) Pendidikan

Jasmani Olahraga dan Kesehatan selain menjadi bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan, pembelajaran ini juga mempunyai peran unik dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Karena selain dapat digunakan untuk pengembangan aspek fisik, dan psikomotor, juga ikut berperan dalam pengembangan aspek kognitif, dan afektif secara seimbang.

Pendidikan jasmani dan olahraga adalah dua istilah yang satu sama lain tidak dapat dipisahkan, Wiarto (2015:2). Pendidikan jasmani sangat dikenal oleh para siswa - siswi dan guru- guru di lingkungan sekolah, sedangkan olahraga malah lebih dikenal luas oleh masyarakat. Pendidikan jasmani adalah suatu pendidikan yang tersusun secara sistematis dan terarah melalui aktivitas jasmani yang di dalamnya memuat unsur unsur kognitif, afektif, dan psikomotor dalam rangka meningkatkan individu secara utuh. Melalui pendidikan jasmani inilah diharapkan siswa mampu memperoleh pengalaman dalam hal sikap, pemikiran yang sportif, jujur, saling berbagai, disiplin, maupun tanggung jawab, itulah diantar tujuan diadakannya pendidikan jasmani di sekolah. Sedangkan pendidikan olahraga adalah pendidikan yang membina anak agar menguasai cabang-cabang olahraga tertentu. Kepada murid diperkenalkan berbagai cabang olahraga agar mereka menguasai keterampilan berolahraga. Yang ditekankan disini adalah hasil dari pembelajaran itu, sehingga metode pengajaran dan model pembelajaran serta bagaimana anak menjalani pembelajaran didikte oleh tujuan yang ingin dicapai. Yang lebih sering terjadi pada pembelajaran pendidikan olahraga adalah bahwa guru yang kurang memperhatikan kemampuan dan kebutuhan murid. Jika siswa harus belajar bermain bola voli, mereka belajar teknik keterampilan bola voli secara langsung. Teknik teknik dasar dalam pembelajaran demikian lebih ditekankan. Sementara tahapan penyajian tugas gerak yang disesuaikan dengan kemampuan anak kurang diperhatikan, kejadian tersebut merupakan salah satu kelemahan dalam pendidikan olahraga. Anak yang sudah terampil biasanya dapat menjadi contoh, dan anak yang belum terampil belajar dengan mengamati dari demonstrasi temanya yang sudah mahir tadi.

Sementara itu guru memainkan peran dalam menciptakan lingkungan dan iklim belajar mengajar yang kondusif atau suasana yang dapat mempengaruhi kesadaran siswa secara positif terhadap kegiatan pendidikan jasmani. Seperti menegakkan aturan permainan yang memuaskan semua pihak, menggunakan peralatan dan

perlengkapan yang memadai dan mengunggah semangat juang siswa. Dengan demikian perubahan dapat memberikan pengalaman yang berharga dan pada akhirnya dapat menimbulkan pengalaman psikologis yang berarti pada diri siswa. Dampak psikologis dari pembelajaran pendidikan jasmani dalam aspek motivasi yaitu meliputi strategi penyesuaian diri untuk mencapai prestasi, seperti usaha keras, ketekunan, tanggung jawab setiap saat dan melaksanakan tugas secara optimal sesuai dengan tantangan yang dipilih.

Pada hasil pengamatan yang dilakukan penulis dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di SMP Negeri 4 Klari yaitu dalam proses pembelajaran penjas yang menggunakan model konvensional anak cenderung pasif dan diam serta hanya menonton rekannya yang lain, kemudian kebanyakan siswa asik sendiri tidak memperhatikan guru serta kurang tertariknya siswa terhadap cara pembelajaran yang diberikan, lalu masih banyak siswa yang terlihat jenuh dan membosankan kemudian Hal tersebut didukung oleh data hasil penelitian tindakan kelas serta guru pendidikan jasmani Hasanudin S.Pd menyimpulkan bahwa pada dalam kegiatan pembelajaran penjas, siswa memiliki sikap yang kurang baik salah satu diantaranya dalam proses pembelajaran penjas siswa terlihat jenuh dan membosankan. Hal tersebut menjadi indikasi nyata akan kekurangan motivasi belajar siswa yang belum optimal. Oleh sebab itu permasalahan, semacam ini harus segera ditindak lanjuti dengan merubah kebiasaan yang dilakukan oleh guru penjas sekarang ini. Rohmalina Wahab (2016:127) menjelaskan motivasi (motivation) adalah keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan, dan daya yang sejenis yang menggerakkan perilaku seseorang. Kemudian setiap aktivitas manusia pada dasarnya dilandasi oleh adanya dorongan untuk mencapai tujuan atau terpenuhinya kebutuhannya. Adanya daya pendorong disebut motivasi Nyanyu Khodijah (2016:149).

Motivasi adalah sebuah konsep yang digunakan untuk menjelaskan inisiasi, arah dan intensitas perilaku individu. Motivasi merupakan kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan, kekuatan ini dirangsang oleh adanya berbagai macam kebutuhan, seperti (1) keinginan yang hendak dipenuhi, (2) tingkah laku, (3) tujuan, (4) umpan balik Nyanyu Khodijah (2016:150). Selanjutnya Oemar Hamalik memberikan definisi motivasi seperti yang dikutip oleh Nyanyu

Khadijah dalam bukunya Psikologi Belajar bahwa motivasi adalah sebagai suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Khodijah, 2006). Selanjutnya keberhasilan sebuah pembelajaran bergantung pada pemilihan materi pembelajaran, merencanakan kegiatan belajar mengajar, pemilihan model pembelajaran dan media yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Selain hal-hal tersebut, hal yang paling penting adalah keterampilan guru dalam memperlakukan perangkat pembelajaran tersebut.

Pelaksanaan Pembelajaran hendaknya bermakna bagi siswa, jangan sampai siswa hanya datang dan duduk dikelas tanpa memperoleh sesuatu yang bermanfaat. Salah satu materi pembelajaran yang ada di dalam pembelajaran pendidikan jasmani yaitu aktivitas permainan bola voli. Permainan bola voli adalah suatu cabang olahraga berbentuk memvoli bola di udara bolak-balik di atas jaring net dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam petak lapangan lawan untuk mencari kemenangan. Memvoli dan memantulkan bola ke udara dapat mempergunakan bagian tubuh mana saja, asalkan perkenaannya harus sempurna (tidak ganda atau double) Muhajir (2006:8).

Tujuan permainan bola voli adalah memperagakan teknik dan taktik memainkan bola voli di lapangan untuk meraih kemenangan pada setiap pertandingan. Dalam pergerakannya teknik dasar memainkan bola voli yang harus di tingkatkan keterampilannya pada setiap pemain yaitu harus menguasai teknik bermain baik teknik dasar maupun teknik lanjutan yang meliputi teknik "passing, smash/spike, servis dan bendungan Muhajir (2007:10). Masing- Masing teknik mempunyai tujuan dan fungsi yang berbeda, seperti passing digunakan untuk mengoperkan bola kepada teman seregunya dengan teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan, Muhajir dan Sutrasino (2014:15). Smash/spike adalah tindakan memukul bola keras dan menukik ke lapangan lawan dengan lompat setinggi-tingginya memukul diatas net, sehingga lawan sulit mengembalikan serangan Hudaya dkk (2007:9). Servis adalah pukulan bola yang di lakukan oleh seorang pemain belakang kanan yang dilakukan di daerah servis langsung kelapangan lawan, Muhajir dan Budi Sutrasino (2014:15). Blok/Bendungan adalah upaya menghadang bola lawan dengan menjulurkan tangan ke atas net. Blok

dalam permainan bola voli merupakan hal yang penting karena dengan melakukan bendungan kita bisa memperoleh poin (angka), Chandra (2010:20).

Selain dituntut penguasaan teknik secara masing-masing dan secara berkelompok maka permainan bola voli harus diperbaiki lagi. Oleh karena itu pelaksanaan pembelajaran yang tepat menggunakan Model Peer Teaching sebab menurut peneliti terlebih dahulu pembelajaran yang biasa menggunakan model konvensional (Direct Instruction) tidak efektif dan efisien. Dampak yang ditimbulkan dari model pembelajaran semacam ini yaitu rendahnya motivasi diri siswa. Kebosanan belajar merupakan salah satu indikasi rendahnya motivasi diri siswa. Ini jelas akan merugikan siswa karena diantara berbagai faktor yang mempengaruhi belajar, motivasi sering dipandang sebagai faktor yang cukup dominan. Meski diakui bahwa inteligensi dan bakat merupakan modal utama dalam usaha mencapai prestasi belajar, namun keduanya tidak banyak berarti bila siswa sebagai individu tidak memiliki motivasi untuk berprestasi sebaik baiknya. Dalam hal ini apabila faktor-faktor yang lain mempengaruhi belajar adalah sama, maka diasumsikan bahwa individu memiliki yang memiliki motivasi lebih tinggi akan mencapai hasil yang lebih tinggi di bandingkan dengan individu yang memiliki motivasi rendah atau tidak memiliki motivasi sama sekali. Dalam hal ini guru harus mengambil keputusan atas dasar penilaian yang tepat ketika peserta didik belum dapat membentuk kompetensi dasar, apakah kegiatan pembelajaran dihentikan, diubah modelnya atau mengulang dulu pembelajaran yang lalu. Model pembelajaran yang dinilai memiliki efektivitas tinggi menurut Boud, et al. (2001:186) adalah Peer Teaching atau disebut juga peer learning bahwa: Peer Teaching involves students learning from and with each other in ways which are mutually beneficial and involve sharing knowledge, ideas and experience between participants. The emphasis is on the learning process, including the emotional support that learners offer each, as much as the learning it self.

Ini berarti bahwa Peer Teaching itu melibatkan siswa belajar dari dan dengan satu sama lain dalam cara saling menguntungkan dan disana terlibat suasana berbagai pengetahuan, ide dan pengalaman anatara peserta. Penekanannya adalah pada proses pembelajaran, termasuk dukungan emosional yang ditawarkan peserta didik satu sama lain, sejauh menyangkut pembelajaran itu sendiri. Menurut Metzler (2000:337) "peers can often be as or more effective than adult teachers". Artinya

bahwa teman sebaya sering dapat seperti guru atau lebih efektif dari pada orang dewasa. Teman sebaya membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, memberi mereka lebih banyak tanggung jawab dan tingkat keterlibatan mereka dalam tugas lebih banyak karena mereka tidak akan segan atau merasa malu kepadanya rekannya sendiri. Terlebih lagi Metzler (2000:337) menjelaskan 'to structure assume and carry out many of the key operations of instruction to assist other student in the learning process'. Artinya bahwa struktur sebuah lingkungan belajar dimana beberapa siswa menganggap dan melaksanakan banyak kunci operasi intruksi untuk membantu siswa lain dalam proses pembelajaran, sehingga dalam Model Peer Teaching ini akan lebih efektif digunakan dalam pembelajaran.

B. Metode

Sekolah Menengah Pertama yang disingkat dengan SMP merupakan jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus sekolah dasar (atau sederajat). Sekolah menengah pertama ditempuh dalam waktu 3 tahun, mulai dari kelas 7 sampai kelas 9. Saat ini Sekolah Menengah Pertama menjadi program Wajar 9 Tahun (SD, SMP). Lulusan sekolah menengah pertama dapat melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah atas atau sekolah menengah kejuruan (atau sederajat). Pelajar sekolah menengah pertama umumnya berusia 13-15 tahun. Di Indonesia, setiap warga negara berusia 7-15 tahun wajib mengikuti pendidikan dasar, yakni sekolah dasar (atau sederajat) 6 tahun dan sekolah menengah pertama (atau sederajat) 3 tahun. Menurut Rumini dan Sundari (2004), menyatakan bahwa "masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek/ fungsi untuk memasuki masa dewasa". Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12 – 15 tahun = masa remaja awal, 15 – 18 tahun = masa remaja pertengahan, dan 18 – 21 tahun = masa remaja akhir.

Selanjutnya keberhasilan sebuah pembelajaran bergantung pada pemilihan materi pembelajaran, merencanakan kegiatan belajar mengajar, pemilihan model pembelajaran dan media yang akan digunakan dalam media pembelajaran. Selain hal-hal tersebut, hal yang paling penting adalah keterampilan guru dalam memperlakukan perangkat pembelajaran tersebut.

Teknik sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik cluster random sampling. Berkaitan dengan populasi diatas maka sesuai dengan desain metode penelitian yang digunakan The Randomize Pretest-Posttest Control Group Design. Menurut Fraenkel dkk (2012:272) pada desain The Randomize Pretest-Posttest Control Group Design dua kelompok subjek diukur atau diamati dua kali. Pengukuran pertama berfungsi sebagai pretest, yang kedua sebagai posttest. Tugas random (R) digunakan untuk membentuk kelompok dan pemberian perlakuan (random). Pengukuran atau pengamatan dilakukan pada saat bersamaan untuk kedua kelompok.

Pengukuran pertama dilakukan pada kelompok yang diberikan model Peer Teaching dan model pembelajaran konvensional (direct intruction), selanjutnya setelah diberikan perlakuan dilakukan kembali pengukuran ke dua pada kelompok yang diberikan model Peer Teaching dan model pembelajaran konvensional (direct intuction), pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan cluster random sampling. Fraenkel & Wallen (2012:95-96) juga menegaskan tentang cluster random sampling bahwa :

Frequently, researchers cannot select a sample of individuals due to administrative or other restrictions. This is especially true in schools... The advantages of cluster random sampling are that it can be used when its difficult or impossible to select a rondom sample of individuals, its often far easier to implement in schools.

Oleh karena teknik yang digunakan untuk lebih menjelaskan perlu diketahui bahwa cluster random sampling digunakan untuk menentukan sampel dengan mengundi kelas yang ada. Dari hasil pengundian yang dilakukan terpilih kelas VII B dengan jumlah siswa 37 siswa dan kelas VII A dengan jumlah siswa 40 siswa. Banyak sampel dalam penelitian ini adalah 77 siswa. Dari jumlah 2 kelas sampel yang telah didapat akan dibagi dua kelompok dengan cara pengundian. VII B dengan 37 siswa sebagai kelompok eksperimen yang akan mendapatkan treatment dengan Model Peer Teaching dan VII A denga 40 siswa sebagai kelompok kontrol dengan model pembelajaran konvensional (direct intruction).

Desain penelitian ini menggunakan desain Randomized Control Group Pretest-Posttest Design karena mengingat dalam penelitian ini ada kelompok kontrol yaitu

yang menggunakan model pembelajaran konvensional (*direct instruction*), adanya perlakuan yaitu menggunakan model (*Peer Teaching*), kelas ditempatkan secara acak, dan adanya *Pre-test* dan *Post-test* untuk memastikan efektifitas perlakuan yang diberikan. Menurut Fraenkel dkk (2012:212) pada desain *Randomized Control Group PretestPosttest Design* dua kelompok subjek diukur atau diamati dua kali. Berikut Tabel.3.1 yang merupakan desain penelitian tersebut dikutip dalam Fraenkel dkk (2012:271). Adapun gambaran mengenai desain tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel Rancangan Penelitian Eksperimen

<i>Group</i>		<i>Pretest</i>	<i>Treatmen</i>	<i>Posttest</i>
<i>Treatment Group</i>	R	O1	X	O2
<i>Control Group</i>	R	O1	C	O2

Sumber: Fraenkel dkk, 2012: 271

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Perolehan rata-rata dan standar deviasi motivasi belajar siswa sekolah menengah pertama pada kelompok *Peer Teaching* dan kelompok model pembelajaran konvensional (*Direct Intrution*) dipaparkan melalui tabel berikut ini:

Tabel Nilai Rata-rata Standar Devisi Kelompok Data

Kelompok Penelitian	N	Maximum	Minimum	Mean	Standar Deviasi
Model Pembelajaran <i>Peer Teaching</i> (<i>Pretest</i>)	40	119	91	108	8.058812
Model Pembelajaran <i>Peer Teaching</i> (<i>Posttest</i>)	40	149	100	135.6757	12.26117
Model Pembelajaran langsung (<i>Pretest</i>)	37	117	82	98.40540541	9.053726855
Model Pembelajaran langsung (<i>Posttest</i>)	37	87	135	98.40540541	11.08681277
Valid N (<i>listwise</i>)	34				

Berdasarkan data hasil motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Klari dihasilkan melalui dua kali proses pengukuran dengan menggunakan instrumen motivasi Mc Cleland dalam dimiyati dan Mudjono (2006:88). Data hasil pengukuran

disajikan pada tabel 3.1 data tes awal (pretest) untuk motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen memiliki nilai minimum 91, nilai maksimum 119, rata-rata 108, sedangkan nilai rata-rata tes akhir (posttest) yaitu memiliki nilai minimum 100, nilai maksimum 149, rata-rata 135. Pada kelompok kontrol diperoleh nilai tes awal (pretest) yang didapatkan adalah nilai minimum 82, nilai maksimum 117, rata-rata 98, sedangkan nilai rata-rata tes akhir (posttest) yaitu memiliki nilai minimum 135, nilai maksimum 87, rata-rata 98. Melalui uji Ancova akan diketahui pengaruh model *Peer Teaching* dan kelompok model pembelajaran konvensional (*Direct Intrusion*) secara bersama-sama.

Tabel Hasil Uji Ancova
Tests of Between-Subjects Effects

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1927.345 ^a	2	963.672	13.510	.000
Intercept	4503.995	1	4503.995	63.141	.000
PRETEST	224.304	1	224.304	3.144	.080
MODELS	352.779	1	352.779	4.946	.029
Error	5064.615	71	71.333		
Total	795151.000	74			
Corrected Total	6991.959	73			

a. R Squared = .276 (Adjusted R Squared = .255)

Berdasarkan deskripsi motivasi belajar siswa yang telah dipaparkan pada tabel dan pengujian normalitas dan homogenitas, maka pengujian hipotesis dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Nilai *Sig Pretest* 0,080 < 0,05. Artinya *Pretest* berpengaruh signifikan terhadap *posttest*.
- Nilai *Sig corrected model* 0,029 < 0,05. Artinya terdapat pengaruh dari kedua model pembelajaran.

2. Pembahasan

Peer Teaching adalah suatu pembelajaran yang dilaksanakan dengan menyertakan teman sebaya sebagai siswanya. Model ini sangat cocok digunakan oleh kelas yang memiliki siswa dalam jumlah banyak. Aktivitas ini memberikan stimulasi pada setiap kelompok untuk melatih setiap bab lebih baik Menurut Juliantine dkk (2013:190). Menurut Juliantine dkk (2013:190). *Peer teaching* adalah model belajar

yang menggunakan suatu pendekatan di mana seorang anak menjelaskan suatu materi kepada teman lainnya yang rata-rata usia sebaya, di mana anak yang menjelaskan ini memiliki pengetahuan yang lebih di banding yang lainnya. Dalam peer teaching model dikenal dengan istilah crossage teching (pembelajaran lintas usia) yang terjadi ketika seorang tutor memiliki perbedaan usia baik lebih tua maupun lebih muda dibandingkan dengan tutee-nya. Orang-orang yang terlibat dalam peer teaching saling memanfaatkan dan melibatkan pertukaran, pengetahuan, gagasan dan pengalaman peserta. Penggunaan Model Peer Teaching dengan teman sebaya dapat memperdalam ilmu melalui teman yang lebih paham dari kita. Pembahasan ini juga relevan dengan penelitian (Aziz, 2021) Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang dilakukan, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok model peer teaching dibandingkan dengan metode konvensional dengan perbedaan peningkatan sebesar 10% pada sepak bola, 13.8% pada bola basket dan 21.6% pada bola voli. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran peer teaching terhadap hasil belajar keterampilan bola besar.

Kemudian penelitian yang relevan selanjutnya yaitu penelitian dari (Dwi Silviyani et al. 2023) Analisis data pada penelitian menggunakan PTK, data dianalisis secara kualitatif, sedangkan untuk data kuantitatif menggunakan jumlah waktu aktif belajar. Hasil penelitian berupa tes pemahaman siswa melalui angket. Pembelajaran PJOK dilaksanakan dengan model pembelajaran peer teaching yang dilaksanakan selama 6 kali pertemuan pada siklus I, sampai siklus III. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan menyatakan bahwa dari penelitian masing-masing siklus mengalami peningkatan yang signifikan, pada siklus I 50,30% kategori sedang, siklus II 72,37% kategori baik, pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 22,07% dari siklus I, siklus III 75,55%, dengan kategori baik dimana peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 3,18%. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran peer teaching memiliki efektivitas dalam proses pembelajaran PJOK

Petri Nyanyu Khodijah (2016:150) Menggambarkan motivasi sebagai kekuatan yang bertindak sebagai organisme yang mendorong dan mengarahkan perilakunya. Konsep motivasi juga digunakan untuk menjelaskan perbedaan-perbedaan dalam intensitas perilaku. Mc Donald dalam Nyanyu Khodijah (2016:150) Mengatakan bahwa

motivasi adalah sesuatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang di tandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Kemudian Olahraga digemari anak-anak, pemuda dan para orang tua karena memiliki daya tarik untuk mengembangkan berbagai kemampuan, menumbuhkan harapan-harapan, memberikan pengalaman yang membanggakan, meningkatkan kesehatan, jasmani dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan praktis dalam hidup sehari-hari dan sebagainya. Motivasi berolahraga bervariasi antara individu yang satu dengan lain karena perbedaan kebutuhan dan kepentingan baik disebabkan karena perbedaan tingkat perkembangan umurnya, minat, pekerjaan, dan kebutuhan-kebutuhan lainnya SudibyoS(1989:27). Hani Handoko mengemukakan bahwa motivasi adalah keadaan pribadi seseorang yang yang mendorong keinginan individu untuk melakukan kegiatan tertentu guna mencapai tujuan (Soemanto, 2006). Setiap aktivitas manusia pada dasarnya dilandasi oleh adanya dorongan untuk mencapai tujuan atau terpenuhinya kebutuhannya. Adanya daya pendorong ini disebut motivasi. Dalam beberapa terminology, motivasi dinyatakan sebagai suatu kebutuhan (needs), keinginan (wants), gerak hati (impulse), Naluri (instincts) dan dorongan (drive), yaitu sesuatu yang memaksa organisme manusia untuk berbuat atau bertindak. Nyanyu Khodijah (2016:149).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data diperoleh jawaban atas pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah diajukan. Adapun kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Penerapan model Peer Teaching dalam permainan bola voli berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Menengah Pertama.
2. Penerapan pengaruh model pembelajaran konvensional (Direct Intruction) dalam permainan bola voli berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Menengah Pertama.
3. Penerapan Model Peer Teaching menunjukkan perbedaan pengaruh dengan pengaruh yang lebih efektif dari model pembelajaran konvensional (Direct Intruction) dalam permainan bola voli terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Menengah Pertama.

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan, maka peneliti ingin

memberikan beberapa rekomendasi dari hasil penelitian yang dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya. Beberapa rekomendasi dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Motivasi dapat dipengaruhi oleh penerapan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, juga dapat dipengaruhi pula oleh banyak faktor. Sehingga perlu penelitian lebih lanjut yang melibatkan variabel moderator disertai jumlah sampel yang lebih banyak, juga waktu penelitian yang lebih lama, karena kemampuan bekerjasama melibatkan aspek psikologis siswa.
2. Model Peer Teaching sangat disarankan pada pembelajaran penjas dalam tercapainya tujuan pembelajaran, karena implementasi Model Peer Teaching menumbuhkan motivasi siswa, saling memberikan semangat dalam pembelajaran dan memecahkan suatu kondisi malas belajar agar tercapainya tujuan bersama.
3. Pada penelitian selanjutnya gunakan desain penelitian yang lebih kuat sehingga ancaman terhadap validitas internal semakin diminimalisir, serta gunakan populasi dan sampel dalam cakupan yang lebih luas sehingga mendukung terhadap generalisasi hasil penelitian baik secara populasi maupun ekologi.
4. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk meneliti pengembangan model lain ataupun pengaruh lain terhadap motivasi belajar siswa sehingga menghasilkan pribadi yang lebih semangat dalam melakukan aktivitas pembelajaran jasmani.

Daftar Pustaka

- Abdulzabar (2011). Manajemen Pendidikan Jasmani Dan Olahraga. Bandung: Univeristas Pendidikan Indonesia.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis Edisi Revisi 2013. Jakarta: Rineka Cipta
- Aziz, M.(2021). Pengaruh Model Pembelajaran Peer Teaching Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Permainan Bola Besar. Jurnal Pendidikan Mutiara.
- Beutelstahl, Dieter. (2008). Belajar Bermain Bola Volley. Bandung: Pioner Jaya.
- Brings, J. Lesli. (1997). Instructional Desigm: Prinscipels and Aplication. Englewood Cliffs: Educational Tcnology Publication.
- Boud, D., Cohen, R., and Sampson, J. (2001). Peer learning in higher education: Learning from and with each other. London: Kogan Press.
-

Chandra, Sodikin Dkk. (2010). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jawa Timur: Masmidia Buana Pustaka.

Dimiyati dan Mudjiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineke Cipta

Djamarah, Syaiful Bahri. (2008). Psikologi Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Frankel. Dkk, (2013). How To Design And Evaluante Research In Education. McGraw-Hill, an imprint of the McGraw-Hill Companies. In New York.

Hudaya, dkk. 2007. Psikologi Olahraga: Tinjauan Dari Perspektif Keilmuan Dan Aplikasi Dalam Olahraga Prestasi. Makalah. Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia

Juliantine, Tite dkk (2013). Model-Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Mc Clelland, David. C. 1988. Human Motivation. New York : Cambridge University Press.

Metzler, M. 2000. Instructional Model for Physical Education. Boston: Allyn & Bacon

Muhargary, W. (2016). Ensiklopedia Mini Olahraga. Jakarta Selatan: Rexa Pustaka.

Muhajir, (2006). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk SMA Kelas X, Jakarta : Erlangga.

Muhajir, (2007). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Jilid 1. Jakarta: Erlangga

Nazir, Moh. (2014). Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia.

Wahab, Rohmalina. (2016). Psikologi Belajar. Depok: Raja Grafindo.

Wiarso, Giri.(2015). Psikologi Perkembangan Manusia. Yogyakarta : Psikosain, 2015

Khodijah, Nyanyu. (2016). Psikologi Pendidikan. Depok: Raja Grafindo.

Sutrisno, M. Muhajir. (2014). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Kemendikbud.

Setyobroto, Sudibyo. (1989). Psikologi Olahraga. Jakarta.

Soemanto, Wasty. (2006). Psikologi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.

Syah, Muhibbin. (2006). Psikologi Belajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Hermawan, Irwan (2015). Pengaruh Model Peer Teaching Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Keterampilan Hockey. Tesis pada Pendidikan Olahraga PJOK. Bandung Tidak terbitkan.