

PENGARUH GAYA MENGAJAR DAN *MOTOR EDUCABILITY* TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING ATAS PERMAINAN BOLAVOLI PESERTA DIDIK KELAS 7 DI SMP

THE EFFECT OF TEACHING STYLE AND MOTOR EDUCABILITY TO PASSING LEARNING RESULTS FOR LEARNERS 7 IN JUNIOR HIGH SCHOOL

Oleh: Amri Fajriyanto (14601241036), Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) perbedaan pengaruh antara gaya mengajar resiprokal dan gaya mengajar individual terhadap hasil belajar passing atas dalam permainan bolavoli, (2) perbedaan hasil belajar passing atas dalam permainan bolavoli antara yang memiliki tingkat *motor educability* tinggi dan *motor educability* rendah, (3) pengaruh interaksi antara gaya mengajar dan tingkat *motor educability* terhadap hasil belajar passing atas dalam permainan bolavoli. Metode penelitian ini adalah eksperimen dengan rancangan factorial 2 x 2. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas 7 di SMP Negeri 1 Sewon dan SMP Negeri 3 Sewon dengan jumlah 36 siswa. Instrumen *motor educability* diukur menggunakan *IOWA Brace Test* dan hasil belajar passing atas permainan bolavoli diukur dengan *Braddy Test*. Teknik analisis data yang digunakan adalah Analisis Varian (ANOVA) dua jalur, yang dilanjutkan dengan uji rentang *Tukey* pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara gaya mengajar resiprokal dan gaya mengajar individual terhadap hasil belajar passing atas permainan bolavoli, terbukti dari nilai $p = 0,003 < 0,05$, (2) ada perbedaan yang signifikan hasil belajar passing atas antara yang memiliki tingkat *motor educability* tinggi dan *motor educability* rendah, terbukti dari nilai $p = 0,000 < 0,05$, dan (3) ada interaksi antara gaya mengajar dan tingkat *motor educability* terhadap hasil belajar passing atas dalam permainan bolavoli, terbukti dari nilai $p = 0,021 < 0,05$. Kelompok peserta yang memiliki tingkat *motor educability* tinggi tepat jika dilatih menggunakan gaya mengajar resiprokal, sedangkan kelompok peserta yang memiliki tingkat *motor educability* rendah tepat jika dilatih menggunakan gaya mengajar individual.

Kata Kunci: *Gaya Mengajar, Motor Educability, Hasil Belajar, Passing Atas*

Abstract

This study aims to determine: (1) differences in influence between reciprocal teaching styles and individual teaching styles on upper passing learning outcomes in volleyball games; (2) differences in learning outcomes passing over in volleyball games between high motor educability and motor low educability, (3) the influence of interaction between teaching style and motor educability level on the result of passing up learning in volleyball game. This research method is experiment with factorial design 2 x 2. The sample of this research is 7th grade students in SMP Negeri 1 Sewon and SMP Negeri 3 Sewon with 36 students. Instrument motor educability was measured using the IOWA Brace Test and the learning passing results of the volleyball game were measured by Braddy Test. The data analysis technique used is a two-lane Varian (ANOVA) Analysis, followed by Tukey range test at significance level $\alpha = 0,05$. The results of this study show that: (1) there is a significant difference of influence between reciprocal teaching style and individual teaching style to passing learning outcomes on the game of volleyball, proved from $p = 0,003 < 0,05$, (2) learning passing over between high motor educability and low educational motor, proved by the value of $p = 0,000 < 0,05$, and (3) there was an interaction between teaching style and motor educability level to the upper passing learning outcomes in volleyball game, proven of p value = $0.021 < 0.05$. Participants who have high levels of motor educability are appropriately trained in reciprocal teaching styles, while groups of participants with low educational motor skills are appropriate if trained in individual teaching styles.

Keywords: *Teaching Style, Motor Educability, Learning Outcomes, Passing Up*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting untuk mewujudkan cita-cita, melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Hal ini bisa dikatakan relevan karena pada dasarnya pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat dimasa mendatang.

Merujuk pada penjelasan pasal 15 Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berakar pada kebudayaan bangsa Indonesia, Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945, pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang diatur oleh Undang-undang.

Kurikulum pada dasarnya merupakan perencanaan dan program jangka panjang tentang berbagai pengalaman belajar, model, tujuan, materi, metode, sumber, dan evaluasi (Depdiknas, 2003: 6). Sedangkan pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem

pendidikan secara keseluruhan, yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani, ketrampilan gerak, ketrampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, ketrampilan social, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani (Depdiknas, 2003: 5).

Pendidikan Jasmani dan Kesehatan yang dituangkan dalam standar isi Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan mempunyai peranan sangat penting untuk membangun dan menciptakan bangsa yang sehat, kuat, terampil dan cerdas. Pendidikan jasmani tidak hanya berdampak pada pertumbuhan fisik, melainkan juga perkembangan psikis siswa. Standar isi pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah yang dilakukan melalui berbagai kegiatan dapat meningkatkan kemampuan dan pertumbuhan baik pada bidang kognitif, afektif maupun psikomotor. Hal ini tidak terlepas dari cara (metode) mengajar yang sebaik-baiknya. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan yaitu dengan penggunaan metode mengajar yang sesuai dengan tingkat usia dan perkembangan maupun lingkungan siswa.

Bola voli merupakan salah satu permainan atau cabang olahraga yang sangat digemari oleh masyarakat Indonesia dan perlu diajarkan pada pembelajaran pendidikan jasmani bahkan

perlu ditingkatkan pada jejang yang lebih tinggi. Sukintaka (2004: 35) menjelaskan bahwa “Teknik permainan bolavoli merupakan bagian dari permainan bolavoli yang dalam melakukannya dituntut aktivitas jasmani”.

Salah satu keterampilan teknik yang penting untuk dikuasai oleh setiap pemain bolavoli adalah teknik passing. Dalam hal ini guru, berusaha untuk meningkatkan hasil belajar passing atas yang optimal melalui proses belajar mengajar. Pembelajaran yang sesuai pada tahapan ini akan menentukan perkembangan selanjutnya, tinggal bagaimanakah cara pembelajaran bolavoli yang akan diajarkan di sekolah yang sesuai dengan tahap perkembangannya.

Permasalahan yang sering terjadi adalah masih banyaknya guru penjas yang tetap menggunakan gaya komando sebagai ujung tombak pembelajaran, sehingga peserta didik tidak dapat mengeksplor lebih materi dan *skill* yang dimiliki untuk terus berkembang sesuai dengan prinsip perkembangan yang ada. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, seseorang guru harus kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran dengan berbagai cara agar bahan pelajaran yang disajikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Agus S. Suryobroto (2001: 38-39) bahwa ”mengajar adalah serangkaian hubungan

yang berkesinambungan antara guru dengan siswa, yaitu: (1) mencoba mencapai keserasian antara apa yang diniati dengan apa yang sebenarnya terjadi, (2) masalah yang bertentangan dengan metode mengajar.”

Bagi peserta didik memiliki kondisi fisik yang baik merupakan salah satu faktor pendukung terhadap keberhasilan hasil belajar yang tidak boleh diabaikan. Kemampuan fisik berhubungan dengan kemampuan gerak (*motor educability*) yang mempengaruhi penampilan seseorang baik dalam belajar gerakan-gerakan keterampilan maupun dalam pertandingan. Jika seseorang peserta didik memperlihatkan penampilan sedemikian cepat menguasai suatu gerakan dengan kuantitas dan kualitas yang baik maka peserta didik tersebut mungkin dikategorikan memiliki *motor educability* yang baik. *Motor educability* juga merupakan salah satu faktor yang turut mempengaruhi tingkat penguasaan suatu keterampilan gerak. Jika seseorang memperlihatkan penampilan (performa) dalam menguasai gerakan dengan kualitas dan kuantitas yang baik, maka orang itu dikatakan memiliki tingkat *motor educability* yang baik pula.

Karena itu, penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat menemukan cara untuk meningkatkan hasil belajar kemampuan passing atas siswa dalam

permainan bolavoli, sehingga akan mendukung keterampilan bermain bolavoli. Selain itu juga, melalui penelitian ini akan diketahui gaya mengajar mana yang lebih baik dan efektif yang dipadukan dengan kemampuan *motor educability* peserta didik antara gaya mengajar resiprokal dan gaya mengajar individual terhadap hasil belajar passing atas dalam permainan bolavoli.

Berdasarkan hal-hal yang dikemukakan di atas melatarbelakangi penelitian ini dengan judul “Pengaruh Gaya Mengajar dan *Motor educability* Terhadap Hasil Belajar Passing Atas Dalam Permainan Bolavoli Peserta Didik Kelas 7 Di SMP”, dengan permasalahan nantinya terdapat perbedaan pengaruh antara gaya mengajar resiprokal dan individual, kemudian terdapat perbedaan hasil belajar passing atas dalam permainan bolavoli antara yang memiliki tingkat *motor educability* tinggi dan *motor educability* rendah dan terdapat interaksi antara gaya mengajar dan tingkat *motor educability* terhadap hasil belajar passing atas dalam permainan bolavoli.

Dengan mengetahui Pengaruh Gaya Mengajar Dan *Motor educability* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Passing Atas Permainan Bolavoli Peserta Didik Kelas 7 Di SMP, dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkaitan yaitu dapat sebagai bahan balikan bagi guru

untuk mengetahui sejauh mana tingkatan kemampuan motorik siswa sehingga diharapkan akan lebih meningkatkan aktivitas gerak yang berkesinambungan. Serta dapat menyusun program pembelajaran yang akan dilaksanakan sesuai dengan kondisi kesegaran jasmani siswa. Bagi Kepala Sekolah, khususnya dalam mendukung kegiatan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa serta sarana untuk mengevaluasi keberhasilan dalam pembelajaran pendidikan jasmani disekolah, dan bagi siswa agar lebih aktif mengikuti berbagai kegiatan aktifitas fisik, baik disekolah maupun diluar sekolah.

Pembelajaran

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah “proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkontruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Hasil Belajar

Pembelajaran yang baik dapat dilihat dari hasil belajar yang dilakukan siswa diakhir materi pembelajaran. Hasil

belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Nana Sudjana, 2004:22). Hasil belajar pada hakekatnya merupakan wujud nyata dari sebuah pembelajaran yang diwujudkan pada perubahan tingkah laku yang berlangsung secara sadar dan melibatkan segenap aktivitas siswa adalah merupakan proses belajar mengajar, dapat dikatakan berhasil apabila siswa telah memahami proses belajar mengajar serta mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran Permainan Bolavoli

Pembelajaran bolavoli merupakan pembelajaran ketrampilan gerak yang terdapat dalam ruang lingkup materi pembelajaran PJOK untuk SMP/MTs, yaitu masuk dalam materi aktivitas permainan bola besar dan bola kecil. Dijabarkan oleh Kompetensi Dasar (KD) 3.1 yaitu memahami konsep gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional, contohnya dalam kegiatan pembelajaran seperti peserta didik menerima dan mempelajari kartu tugas (*task sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak spesifik permainan bolavoli (passing atas).

Selanjutnya peserta didik mempraktikkan semua kegiatan aktivitas yang dijabarkan oleh Kompetensi Dasar (KD) 4.1 yaitu mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola

besar sederhana dan atau tradisional. Sebagai contohnya dalam kegiatan pembelajaran seperti peserta didik mencoba tugas gerak spesifik permainan bolavoli ke dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, sportif, kerjasama, dan percaya diri.

Hakikat Gaya Mengajar

Menurut Thoifuri (2013:81), gaya mengajar adalah bentuk penampilan guru saat mengajar, baik yang bersifat kurikuler maupun psikologis. Gaya mengajar yang bersifat kurikuler adalah guru mengajar yang disesuaikan dengan tujuan dan sifat mata pelajaran tertentu. Gaya mengajar yang bersifat psikologis adalah guru mengajar yang disesuaikan dengan motivasi siswa, pengelolaan kelas dan evaluasi hasil belajar

Gaya Mengajar Resiprokal dan Gaya Mengajar Individual

Gaya mengajar resiprokal merupakan cara mengajar yang menitikberatkan pada siswa, dimana siswa berperan sebagai pelaku dan pengamat dalam melaksanakan tugas dari guru yang dilakukan secara bergantian. Agus S. Suryobroto (2001: 54) menyatakan bahwa “dalam mengajar resiprokal, tanggung jawab memberikan umpan balik bergeser dari guru ke teman sebaya. Pergeseran ini memungkinkan (1) peningkatan interaksi

social antara teman dan (2) umpan balik langsung”

Gaya mengajar individual merupakan salah satu gaya pembelajaran yang dilaksanakan secara mandiri. Gaya mengajar ini diartikan sebagai metode tugas, karena prosesnya menggunakan lembar tugas yang digunakan sebagai pedoman kepada siswa untuk melaksanakan gerakan. Rusli Lutan (2000:33) mengemukakan bahwa “gaya individual dikembangkan berdasarkan konsep belajar yang berpusat pada siswa dan kurikulum yang diluncurkan sesuai dengan kebutuhan perorangan. Siswa memperoleh kesempatan untuk belajar sesuai dengan tempo masing-masing”.

Motor Educability

Motor educability adalah suatu istilah yang menunjukkan kapasitas seseorang mempelajari keterampilan yang sifatnya baru dalam waktu yang cepat dengan kualitas yang baik. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Lutan (2000: 115) bahwa, “*Motor educability* adalah kemampuan umum untuk mempelajari tugas secara cermat dan tepat.” Kemampuan ini merupakan kemampuan potensial yang menunjukkan cepat tidaknya atau mudah tidaknya seseorang menguasai suatu keterampilan gerak yang baru. Dengan kata lain dapat dinyatakan, semakin tinggi tingkat *motor educability*

seseorang maka semakin mudah dan cepat orang tersebut menguasai suatu keterampilan yang baru dipelajarinya.

Motor educability biasanya bertujuan untuk memprediksi potensi belajar dalam kemampuan belajar seseorang. Karena *motor educability* berkenaan langsung dengan pengungkapan cepat lambatnya seseorang dalam menguasai suatu keterampilan baru secara cermat, maka ME digunakan untuk menilai komponen-komponen yang diperlukan untuk keberhasilan dimasa depan dalam hal keahlian kognitif dan motorik Kirkendall,et,al. dalam I Ketut Semarayasa (2010: 55).

Permainan Bolavoli

PBVSI (2004:7) menegaskan bahwa bolavoli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim dalam setiap lapangan dengan melewatkan bola diatas net agar dapat jatuh menyentuh lantai lapangan lawan dan untuk mencegah usaha yang sama dari lawan. Setiap tim dapat memainkan tiga pantulan untuk mengembalikan bola. Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa Bolavoli adalah permainan di atas lapangan persegi empat yang berukuran 9 X 18 meter yang terdiri dari dua regu yang masing-masing beranggotakan 6 orang dengan cara memvoli di udara dan melewatkan bola di atas jaring atau net dengan maksud dapat

menjatuhkan bola di dalam lapangan lawan untuk mencari kemenangan.

Teknik Dasar Permainan Bolavoli

Dieter Beutelstahl (2005: 9) mengungkapkan bahwa, “Teknik merupakan prosedur yang telah dikembangkan berdasarkan praktek, dan bertujuan mencari penyelesaian suatu masalah pergerakan tertentu dengan cara yang paling ekonomis dan berguna”.

Secara individual penguasaan teknik dasar bolavoli akan mendukung penampilan seorang pemain dilapangan. Jika dilihat secara sudut pandang tim atau jika semua pemain menguasai teknik dasar bolavoli dengan baik, akan meningkatkan kualitas permainan, bahkan dapat menentukan menang atau kalahnya suatu tim saat bertanding

Sukintaka dan Suharsono, dalam Gleggo Cahyo Wibiyanto (2016: 30) yaitu: (1) Teknik servis tangan bawah, (2) Teknik servis tangan atas, (3) Teknik pass bawah, (4) Teknik pas atas, (5) Teknik umpan (*set up*), (6) Teknik *smash* normal, (7) Teknik *block* (bendungan)”.

Passing Atas Permainan Bolavoli

Passing atas adalah cara pengambilan bola atau mengoper dari atas kepala dengan jari-jari tangan, bola yang datang dari atas diambil dengan jari-jari tangan diatas agak depan kepala. Gerakan passing bawah dan passing atas yang menunjukkan bahwa yang digunakan

passing bawah pada saat bola yang datangnya rendah atau berada depan dada, sedangkan passing atas digunakan apabila bola yang datangnya diatas atau melambung.

Menurut Dieter Beullteshtahl, dalam Mohammad Afif Jerusalem (2007: 22) untuk dapat menguasai bola secara maksimal dan sempurna seorang pemain setidaknya harus memiliki kemampuan-kemampuan seperti mampu melakukan passing atas secara baik dan benar dari teknik dasar ini, sehingga tidak diabaikan dan harus dilatih dengan baik dan terus menerus agar dapat bermain bolavoli dengan baik, seseorang harus mengerti dan benar-benar dapat menguasai teknik penguasaan bola dengan baik.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk membandingkan dua perlakuan yang berbeda kepada subjek penelitian dengan menggunakan teknik desain factorial. Eksperimen factorial adalah eksperimen yang hampir semua atau semua taraf pada sebuah faktor dikombinasikan atau disilangkan adalah semua taraf faktor lainnya yang ada dalam eksperimen (Sudjana, 2005: 149). Desain yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah factorial 2 x 2.

Tabel 1. Desain Penelitian yang Digunakan

TINGKAT <i>MOTOR EDUCABILITY</i> (B)	GAYA MENGAJAR (A)	
	RESIPROKAL (A1)	INDIVIDUAL (A2)
TINGGI (B1)	A1B1	A2B1
RENDAH (B2)	A1B2	A2B2

Keterangan:

A1B1: Kelompok siswa yang memiliki tingkat *Motor educability* tinggi yang diajar dengan gaya mengajar resiprokal.

A1B2: Kelompok siswa yang memiliki tingkat *Motor educability* rendah yang diajar dengan gaya mengajar resiprokal

A2B1: Kelompok siswa yang memiliki tingkat *Motor educability* tinggi yang diajar dengan gaya mengajar individual

A2B2: Kelompok siswa yang memiliki tingkat *Motor educability* rendah yang diajar dengan gaya mengajar individual

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 1 Sewon dan SMP N 3 Sewon dan dilaksanakan mulai tanggal 5 Desember 2017 sampai dengan 3 Februari 2018, dengan frekwensi pertemuan 8 kali dilakukan 2 kali perlakuan dalam 1 waktu pertemuan selama 120 Menit dengan 1 perlakuan dibutuhkan waktu 60 menit.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 7E di SMP Negeri 1 Sewon dan kelas 7D di SMP Negeri 3 Sewon Kabupaten Bantul.

Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas 7 di SMP Negeri 3 Sewon, dengan rincian kelas 7D banyak peserta didik 32 orang, peserta didik putra 18 orang, dan putri 14 orang.

Sedangkan peserta didik kelas 7E di SMP 1 Sewon banyaknya 32 orang dengan peserta didik putra 10 orang dan putri 22 orang. Total peserta didik adalah 64 orang.

Prosedur

Tahap berikutnya adalah mengadakan tes *motor educability* yang merupakan variable atribut dalam penelitian ini. Pertama, urutkan skor hasil tes dari yang tertinggi sampai yang rendah, kedua, tentukan skor bagian atas dengan menggunakan 27% atas dan 27% bawah dari skor total tes. Selanjutnya diperoleh pembagian kelompok gaya mengajar sebagai berikut: $32 \times 27\% = 8,64 = 9$, sehingga terdapat 9 siswa pada setiap perlakuan yang diberikan.

Variabel Penelitian

Penelitian ini melibatkan dua

variable bebas (*independent*) dan satu variable terikat (*dependent*).

Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel manipulatif, merupakan gaya mengajar yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: Gaya mengajar resiprokal (*reciprocal style*) dan gaya mengajar individual atau periksa diri (*self check style*). Variabel atributif dalam penelitian ini adalah: tingkat *motor educability* (ME)

Variabel Terikat (*Dependent*)

Variable terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar passing atas permainan bolavoli.

DATA, INSTRUMEN DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dari penelitian ini menggunakan tes yang terdiri dari *pretest* untuk mencari data awal dari kemampuan *motor educability* peserta didik sebelum dilakukannya eksperimen. Yaitu dengan metode test kemampuan *motor educability*. Kemudian diberikan perlakuan dengan gaya mengajar resiprokal dan individual, serta diakhiri dengan *posttest* pengujian hasil belajar passing atas permainan bolavoli.

Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian

Kemampuan *motor educability* diukur menggunakan *IOWA Brace Test* dengan sistem pelaksanaan siswa

melakukan gerakan tes dan diberikan 2 kali kesempatan jika berhasil pada kesempatan pertama mendapatkan nilai 2 jika berhasil pada kesempatan ke 2 maka mendapat nilai 1 dan jika tidak berhasil maka mendapat nilai 0. Validitas dan reabilitas dari instrument tes ini sebesar 0,92 dan 0,96 (Nurhasan, 2013: 127).

Kemampuan hasil belajar passing atas diukur menggunakan *Braddy Volleyball Test* modifikasi dengan sistem pelaksanaan siswa melakukan passing atas ke tembok dengan ukuran yang sudah ditentukan selama 1 menit dan dilakukan 1 kali. Validitas dan reabilitas dari instrument ini sebesar 0,978 dan 0,988 (Skripsi Hartoyo, 2010).

TEKNIK ANALISIS DATA

Untuk menguji hipotesis penelitian dilakukan menggunakan ANAVA dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Uji ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan rerata nilai hasil belajar passing atas dalam permainan bolavoli pada kelompok eksperimen dan mengetahui interaksi anatara gaya mengajar dan *motor educability* terhadap hasil belajar passing atas dalam permainan bolavoli.

Setelah dilakukan analisis variansi dan terjadi interaksi yang signifikan, maka dilanjutkan dengan menggunakan uji *Tukey* untuk mengetahui kelompok perlakuan yang paling efektif untuk meningkatkan hasil belajar passing atas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

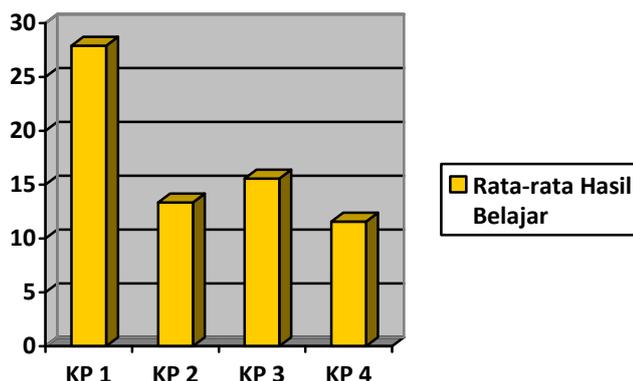
Deskripsi Data

Penyajian hasil penelitian adalah berdasarkan analisis statistic yang dilakukan pada tes hasil belajar passing atas permainan bolavoli yang dilakukan di SMP Negeri 1 Sewon dan SMP Negeri 3

Sewon. Pada pembelajaran di SMP 1 Sewon diterapkan perlakuan dengan gaya mengajar Individual dan pada pembelajaran di SMP Negeri 3 Sewon diterapkan gaya mengajar resiprokal. Berikut disajikan deskripsi data, uji persyaratan analisis, pengujian hipotesis, dan pembahasan penelitian.

Tabel 2. Deskripsi Data Hasil Belajar Passing Atas setiap Kelompok Berdasarkan Penggunaan Gaya Mengajar Resiprokal dan Gaya Mengajar Individual dan *Motor Educability*

Perlakuan	Tingkat <i>Motor Educability</i>	Statistic	Hasil Belajar Passing Atas
Gaya Mengajar Resiprokal	Tinggi	$\sum X$	251
		\bar{X}	27,8889
		SD	9,17121
	Rendah	$\sum X$	120
		\bar{X}	13,3333
		SD	6,26498
Gaya Mengajar Individual	Tinggi	$\sum X$	140
		\bar{X}	15,5556
		SD	5,12619
	Rendah	$\sum X$	104
		\bar{X}	11,5556
		SD	4,66667



Gambar 1. Grafik Rata-rata Hasil Belajar Passing Atas Permainan Bolavoli Pada Setiap Kelompok Perlakuan

Keterangan:

KP1: Kelompok siswa yang memiliki tingkat *Motor educability* tinggi yang diajar dengan gaya mengajar resiprokal.

KP2: Kelompok siswa yang memiliki tingkat *Motor educability* rendah yang diajar dengan gaya mengajar resiprokal

KP3: Kelompok siswa yang memiliki tingkat *Motor educability* tinggi yang diajar dengan gaya mengajar individual

KP4: Kelompok siswa yang memiliki tingkat *Motor educability* rendah yang diajar dengan gaya mengajar individual

Analisis Data

Uji Normalitas

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Passing Atas Permainan Bolavoli

Kelompok Perlakuan	N	Mean	SD	Nilai Sig	Keterangan
KP1	9	27,8889	9,17121	0,200	Normal
KP2	9	13,3333	6,26498	0,200	Normal
KP3	9	15,5556	5,12619	0,200	Normal
KP4	9	11,5556	4,66667	0,200	Normal

Uji Homogenitas

Tabel 4. Hasil Tes Homogenitas Hasil Belajar Passing Atas Permainan Bolavoli

F	df1	df2	Sig.
2.132	3	32	.116

Hasil perhitungan dengan *levenne* statistic menunjukkan data hasil belajar passing atas permainan bolavoli dengan signifikansi lebih dari 0,05 ($p = 0,116 >$

0,05) artinya adalah data penelitian adalah seragam (*homogen*), dengan demikian maka pengujian ANAVA dapat dilakukan.

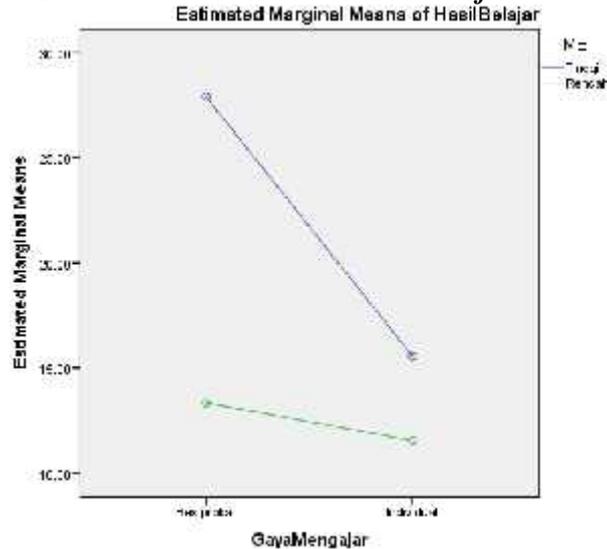
Artinya data hasil belajar passing atas permainan bolavoli adalah homogen.

**Tabel 5. Ringkasan Analisis Varian Dua Faktor
Tests of Between-Subjects Effects**

Dependent Variable: HasilBelajar

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	1473.417 ^a	3	491.139	11.461	.000
Intercept	10506.250	1	10506.250	245.163	.000
GayaMengajar	448.028	1	448.028	10.455	.003
ME	774.694	1	774.694	18.077	.000
GayaMengajar * ME	250.694	1	250.694	5.850	.021
Error	1371.333	32	42.854		
Total	13351.000	36			
Corrected Total	2844.750	35			

Gambar 2. Bentuk Interaksi Profile Plots



Tabel 6. Ringkasan Hasil Uji Lanjutan dari Analisis Varian (Uji Tukey)

No	Kelompok yang Dibandingkan	Mean Difference	dk	HSD	Keterangan
1	A1 dan A2	7,06	2,34	1,05	Signifikan
2	B1 dan B2	9,28	2,34	1,05	Signifikan
3	A1B1 dan A2B1	12,33	4,34	2,79	Signifikan
4	A1B1 dan A1B2	14,55	4,34	2,79	Signifikan
5	A1B1 dan A2B2	16,33	4,34	2,79	Signifikan
6	A2B1 dan A1B2	2,22	4,34	2,79	Non Sig
7	A2B1 dan A2B2	4	4,34	2,79	Signifikan
8	A1B2 dan A2B2	1,78	4,34	2,79	Non Sig

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini memberikan penafsiran yang lebih lanjut

mengenai hasil-hasil analisis data yang telah dikemukakan. Berdasarkan pengujian hipotesis telah menghasilkan yaitu: (1)

Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara gaya mengajar resiprokal dan individual terhadap hasil belajar passing atas permainan bolavoli, (2) Ada perbedaan penguasaan hasil belajar passing atas permainan bolavoli yang signifikan antara kelompok yang memiliki tingkat *motor educability* tinggi dan kelompok yang memiliki tingkat *motor educability* rendah, (3) Ada pengaruh interaksi antara gaya mengajar dan tingkat *motor educability* terhadap hasil belajar passing atas permainan bolavoli.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara gaya mengajar resiprokal dan individual terhadap hasil belajar passing atas permainan bolavoli, secara keseluruhan gaya mengajar resiprokal lebih baik dari gaya mengajar individual.

Ada perbedaan penguasaan hasil belajar passing atas permainan bolavoli yang signifikan antara kelompok yang memiliki tingkat *motor educability* tinggi dan kelompok yang memiliki tingkat *motor educability* rendah, pada kelompok siswa yang memiliki tingkat *motor educability* tinggi lebih baik dibandingkan dengan kelompok siswa yang memiliki tingkat *motor educability* rendah.

Ada pengaruh interaksi antara gaya mengajar dan tingkat *motor educability*

terhadap hasil belajar passing atas permainan bolavoli, pada kelompok siswa yang memiliki tingkat *motor educability* tinggi, hasil belajar passing atas permainan bolavoli kelompok siswa yang mengikuti gaya mengajar resiprokal lebih baik dibandingkan dengan gaya mengajar individual. Sedangkan pada kelompok siswa yang memiliki tingkat *motor educability* rendah, hasil belajar passing atas permainan bolavoli, kelompok siswa yang mengikuti gaya mengajar individual lebih baik dibandingkan kelompok siswa yang mengikuti gaya mengajar resiprokal.

Implikasi

Berdasarkan simpulan dalam penelitian ini, memberikan implikasi bahwa Pembelajaran yang efektif dan efisien akan tercapai apabila metode yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik dari siswa dan juga karakteristik dari materi yang akan diajarkan. Dalam hasil penelitian ini menunjukkan bahwa belajar dengan gaya mengajar resiprokal memperoleh hasil yang baik dalam belajar keterampilan passing atas. Hasil ini dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, oleh karena itu para guru/pengajar dan juga pelatih apabila ingin menghendaki hasil belajar yang optimal dalam mengajar materi passing atas permainan bolavoli menggunakan gaya mengajar resiprokal.

Dalam suatu proses pencapaian pembelajaran yang optimal, perlu diperhatikan dan menjadi dasar untuk menentukan gaya mengajar atau metode pembelajaran yang digunakan adalah faktor tinggi rendahnya tingkat *motor educability*. Keberhasilan dalam penguasaan keterampilan passing atas juga secara langsung dipengaruhi oleh faktor internal tersebut. Dengan kemampuan *motor educability* yang tinggi siswa akan lebih mudah, cepat menguasai keterampilan passing atas. Dengan penjelasan diatas maka perbedaan siswa dalam hal tingkat *motor educability* akan membawa implikasi bagi guru/pengajar dan pelatih dalam memilih dan juga menggunakan gaya mengajar atau metode yang tepat dalam proses pembelajaran keterampilan passing atas untuk pencapaian hasil belajar yang optimal.

Keterbatasan Penelitian

Pada saat latihan atau penerapan perlakuan, semua kelompok tidak dikumpulkan atau dikarantina sehingga tidak ada control atau aktivitas apa saja yang dilakukan siswa di luar latihan, melainkan tinggal dirumah masing-masing.

Tidak bisa mengontrol secara penuh mengenai gizi sampel. Sampel memiliki latar belakang materi yang berbeda-beda. Secara tidak langsung hal ini dapat mempengaruhi hasil dalam penelitian.

Kondisi lapangan yang licin dan basah jika ada hujan yang turun di waktu sebelum pembelajaran maupun disaat pembelajaran, secara tidak langsung hal ini dapat mempengaruhi hasil dalam penelitian.

Saran

Kepada guru/pengajar pendidikan jasmani ataupun pelatih, dalam memilih dan menggunakan gaya mengajar sebaiknya memperhatikan karakteristik peserta didik.

Kepada para guru/pengajar pendidikan jasmani, dalam mengajar keterampilan passing atas permainan bolavoli dapat menggunakan gaya mengajar resiprokal dan gaya mengajar individual, yang disesuaikan dengan tingkat *motor educability*. Individu yang memiliki *motor educability* tinggi lebih baik dan efektif belajar menggunakan gaya mengajar resiprokal sedangkan individu yang memiliki *motor educability* rendah lebih baik dan efektif belajar menggunakan gaya mengajar individual.

Kepada induk organisasi bolavoli (PBVSI) disarankan untuk memberikan masukan yang positif dengan mempertimbangkan hasil temuan yang ada, terutama berkenaan dengan upaya pembibitan atlet bolavoli.

Kepada para peneliti lain yang akan mengadakan penelitian yang sejenis dengan penelitian ini dapat mengadakan

penelitian ulang dengan jumlah sampel yang lebih besar.

Daftar Pustaka

- Agus, S Suryobroto. (2001). *Diktat Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta. FIK UNY.
- Beutelstahl, Dieter. (2005). *Belajar Bermain Bola Volly*. Bandung: CV. Pioner Jaya.
- Depdiknas. (2003). *Model Pembelajaran Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta: PGSM.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Hartoyo. (2010). "Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Bolavoli Siswa Putra Kelas VIII di SMP N 2 Kaliangkrik Kabupaten Magelang". Skripsi, tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta
- Jerusalem, Mohammad Afif. (2007). *Perbedaan pengaruh gaya mengajar individual dan gaya mengajar resiprokal terhadap kemampuan passing atas bolavoli pada siswa putri kelas I MAN YOGYAKARTA III*. Skripsi, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Lutan, Rusli. (2000). *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Kesehatan*. Depdikbud Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah. Proyek Penataran Guru SLTP setara D-III
- Lutan, Rusli, dan Suherman Adang (2000). *Pengukuran Dan Evaluasi Penjaskes*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Nurhasan. (2013). *Tes dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani*, Bandung: STKIP
- PBVSJ. (2004). *Peraturan Permainan Bolavoli*. Jakarta: PBVSJ
- Semarayasa, I Ketut. (2010). *Pengaruh metode Pembelajaran dan Tingkat Motor Educability Terhadap Penguasaan Keterampilan teknik Dasar Bermain Sepak Takraw*. Tesis Magister, tidak diterbitkan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Sudjana. (2005). *Metode Statika*. Bandung: Tarsito
- Sudjana, Nana. (2004). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar baru Algesindo Offset.
- Sukintaka. (2004: 55). *Tujuan Pendidikan Jasmani*, Jakarta: Depdikbud.
- Thoifuri. (2013). *Menjadi Guru Inisiator*. Semarang: Media Campus.
- Winbiyanto, Gleggo Cahyo. (2016). *Pengaruh Metode Part And Whole Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Servis Bawah Bolavoli Pada Ekstrakurikuler Bolavoli Di Smp N 4 Pacitan*. Skripsi, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.