

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PEER TEACHING TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN PERMAINAN BOLA BESAR

Oleh :

Muhammad Ivan Miftahul Aziz, Jajat Darajat KN
STKIP Mutiara Banten
jurnalstkipmb@gmail.com

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencoba melihat apakah model pembelajaran peer teaching ini efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar keterampilan bola besar. Metode penelitian yang akan dipergunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Pandeglang, sedangkan sampel yang dipakai adalah siswa kelas XII sebanyak 60 orang. Penelitian ini menggunakan desain “*pre-test Post-test control group*”. Dengan menggunakan instrumen “*Game Performance Assesment Instrument*” atau disingkat GPAI. Berdasarkan hasil 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.

Kata Kunci : *Peer Teaching*, Hasil Belajar Keterampilan, Sepak Bola, Basket, Voli.

A. PENDAHULUAN

Model praktik pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan oleh guru cenderung tradisional, dan berpusat pada guru. Proses pembelajaran hampir tidak pernah dilakukan atas inisiatif anak sendiri. Jadi dapat diramalkan bahwa tingkat keberhasilan siswa dalam menyelesaikan tugas pembelajaran tergolong rendah. Berangkat dari kenyataan tersebut peneliti memilih metode pembelajaran *peer teaching* agar siswa tetap termotivasi dan antusias untuk belajar. Metode mengajar sesama teman (*peer teaching methods*) bisa dijadikan pilihan untuk memenuhi hal itu. Sebagaimana pengertian belajar yaitu suatu proses usaha untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Peer teaching adalah model belajar dengan menggunakan suatu pendekatan dimana seorang anak menjelaskan suatu materi kepada teman lainnya yang rata-rata usianya sebaya dimana anak yang menjelaskan ini memiliki pengetahuan yang lebih dibanding teman yang lainnya. *Peer teaching* memberikan suasana yang baik dalam peningkatan keterampilan komunikasi, mendorong pembelajaran yang mandiri, dan membantu mengembangkan kepercayaan diri siswa (Lim, 2014). Karena *Peer teaching* secara aktif melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, siswa memperoleh pemahaman tentang tujuan pembelajaran (Saito, 2014). Profesor Ensign at Southern Connecticut State University (dalam Juliantine dkk. 2013, hlm. 12) menyebutkan *peer teaching* dapat meningkatkan keseluruhan perilaku, sikap, harga diri, komunikasi, keterampilan interpersonal dengan adanya

saling kerja sama dan terjadi perilaku sosial yang positif seperti adanya pujian dan dorongan.

Berdasarkan fakta yang ada di sekolah sekarang ini nilai rata-rata hasil belajar siswa masih rendah dan masih perlu ditingkatkan. Sehubungan dengan hal itu, siswa tidak dapat disalahkan sepenuhnya apabila nilainya rendah karena mungkin saja faktor penyebabnya tidak saja datang dari siswa itu sendiri tetapi ada faktor-faktor lain. Maka dalam upaya meningkatkan prestasi atau hasil belajar siswa tersebut, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa perlu mendapat perhatian serius, diantara yang dapat dijadikan solusi terhadap masalah demikian adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat untuk materi yang akan diajarkan kepada para siswa disekolah yang diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan prestasi atau hasil belajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Kemudian mengacu pada dasar pertimbangan model pembelajaran yang disebutkan oleh Juliantine dkk. (2013, hlm. 5) ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam menentukan model apa yang akan dipakai salah satu diantaranya ialah pertimbangan non teknis (apakah model yang dipakai memiliki efisiensi dan efektifitas ?

Atas dasar itulah peneliti mencoba untuk melihat apakah model pembelajaran peer teaching ini efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar keterampilan bola besar dan materi manakah yang lebih unggul dengan menggunakan model pembelajaran peer teaching tersebut.

B. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *Quasi Experimental*. Sedangkan desain digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest*

Control Group Design (Fraenkel & Wallen, 2013).

Tabel 1

The Matching Only-Pretest-Posttest Control Group Design (Fraenkel & Wallen, 2013)

<i>Treatment Group</i>	<i>M</i>	<i>O1</i>	<i>X</i>	<i>O2</i>
<i>Control Group</i>	<i>M</i>	<i>O1</i>	<i>C</i>	<i>O2</i>

Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel "*simple random sampling*", karena pengambilan sample dari populasi yang hampir homogen dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut, Sugiyono (2015:118). Selanjutnya dalam menentukan jumlah sampel peneliti berpedoman pada pendapat Arikunto (2006:134) "untuk sekedar acak-acak maka apabila subyek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya serupakan penelitian populasi dan jika jumlah subyeknya besar dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih. Berdasarkan pada penjelasan tersebut, maka untuk jumlah sample penelitian ini ialah : $406 \times 15\% = 60$. Peneliti menetapkan sebanyak 60 orang siswa dari 406 siswa kelas XI yang kemudian dibagi menjadi 30 orang untuk kelompok eksperimen dan 30 orang untuk kelompok kontrol.

C. INSTRUMEN

Penilaian keterampilan bermain siswa pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. Griffin, Mitchell, dan Oslin (Hoedaya 2001 : 108) telah menciptakan suatu instrument penilaian yang diberi nama Game Performance Assessment Instrument (GPAI). GPAI yang diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi Instrumen Penilaian Penampilan Bermain disingkat IPPB. Tujuannya membantu para guru dan

pelatih dalam mengobservasi dan mendata perilaku penampilan pemain sewaktu permainan sedang berlangsung.

Terdapat tujuh komponen yang menjadi criteria penilaian dalam Game Performance Assessment Intrument (GPAI) adalah sebagai berikut:

1. Base: pergerakan yang sesuai dengan posisi awal (home) atau pemulihan (recovery) dari pemain di antara upaya keterampilan.
2. Adjust (kesesuaian): gerakan pemain, baik offensive ataupun defensive, seperti yang dipersyarat oleh alur permainan.
3. Decision made (pengambilan keputusan): membuat pilihan yang tepat tentang apa yang harus dilakukannya dengan bola saat permainan sedang berlangsung.
4. Skill execution (pelaksanaan keterampilan): efisiensi kinerja dari keterampilan yang dipilih.
5. Support (dukungan): gerakan tanpa bola pada posisi untuk menerima umpan (atau melempar)
6. Cover : pergerakan pemain untuk bertahan untuk mendukung pemain lainnya yang bergerak dengan bola atau menuju bola.
7. Guard/mark (penjagaan): bertahan dari lawan yang mungkin atau mungkin tidak menguasai bola.

Dalam penelitian ini, terdapat tiga aspek yang menjadi fokus dalam penampilan bermain siswa, yaitu pengambilan keputusan (tepat atau tidak tepat), melaksanakan keterampilan (efisien atau tidak efisien), dan memberikan dukungan (tepat atau tidak tepat).

1. Instrument Sepak Bola

Komponen penampilan bermain	Kriteria
Keputusan yang diambil (Decision making)	• siswa berusaha mengoper bola pada kepada teman yang berdiri bebas • siswa berusaha menggiring bola ke arah area pertahanan lawan • siswa berusaha mengoper bola ketika melihat teman yang berdiri bebas untuk melakukan tembakan ke arah gawang • siswa berusaha melakukan tembakan
Melaksanakan keterampilan (skill execution)	• Siswa melakukan tembakan ke arah gawang lawan • Siswa mengoper bola tepat kepada teman • siswa menggiring bola ke daerah pertahanan lawan • siswa mengontrol bola dari operan lawan
Memberikan dukungan (support)	• siswa bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola • siswa berusaha melakukan operan dan bergerak mendukung penyerangan • siswa berusaha bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan

Tabel 2
Lembar Tugas Sepak bola

Aspek	Kriteria Tepat Efisien	Kriteria Tidak Tepat Efisien
Pengambilan keputusan (Decision Making)	• Siswa menggunakan keterampilan yang tepat pada saat yang tepat (passing bawah pada sentuhan pertama, passing atas pada sentuhan kedua dan spike pada sentuhan ketiga)	• Jika urutan keterampilan tidak sesuai dengan ketuntasan, passing bawah pada sentuhan pertama, passing atas pada sentuhan kedua dan spike pada sentuhan ketiga.
Pelaksanaan Keterampilan (Skill Execution)	• Siswa mengumpan bola secara akurat (bola mencapai target yang diinginkan) ketika menjadi penerima (receiver) dan menyajikan bola dilapangan (pengumpan). • Spiker (penyerang) menempatkan bola pada lapangan lawan pada posisi yang sulit untuk dijangkau lawan.	• Pemain bertahan (receiver) memantulkan bola hasil passing bawah jauh dari jangkauan pengumpan (target posisi 3) • Pengumpan menyajikan bola jauh dari jangkauan spiker (penyerang) • Spiker menempatkan bola dilapangan lawan pada posisi yang mudah dijangkau lawan.
Dukungan (Support)	• Dalam situasi menyerang pemain belakang meng-cover spiker yang berusaha melewati bola ke daerah lawan dan bersiap menerima kembali bola jika bola hasil spike mampu dibendung oleh lawan. • Dalam posisi bertahan. Ketika bola berada disisi lawan pemain yang berada pada daerah serangan tetap berada dalam posisi mengawasi pergerakan spiker lawan dan bersiap untuk membendung serangan lawan. • Para pemain yang berada pada posisi bertahan dalam sikap rendah dan siap menerima bola yang dikembalikan oleh lawan.	• Dalam situasi menyerang. Pemain belakang tidak siap menerima bola hasil pantulan spiker yang mampu di bendung lawan. • Dalam posisi bertahan ketika bola berada disisi lawan pemain yang berada pada daerah serangan tidak mampu membendung serangan lawan. Para pemain yang berada pada posisi bertahan tidak dalam sikap rendah dan tidak siap menerima bola yang dikembalikan oleh lawan.

2. Instrument Bola Voli

Tabel 3
Lembar Tugas Bola Voli

Kriteria pada tabel diatas mengacu pada instrument penelitian GPAI yang digunakan dalam (Yudiana, 2015).

3. Instrument Bola Basket

Tabel 4

Lembar Tugas Bola Basket

Komponen penampilan bermain	Kriteria
Keputusan yang diambil (<i>Decisions making</i>)	- siswa berusaha mengoper bola pada kepada teman yang berdiri bebas - siswa berusaha menggiring bola kearah area pertahanan lawan - siswa berusaha mengoper bola ketika melihat teman yang berdiri bebas untuk melakukan tembakan - siswa berusaha melakukan shooting ketika dalam posisi (tanpa penjagaan) untuk menembak
Melaksanakan keterampilan (<i>skill execution</i>)	- Siswa melakukan shooting kearah ring lawan - Siswa mengoper bola tepat kepada teman - siswa menggiring bola ke daerah pertahanan lawan - siswa mengontrol bola dari operan lawan
Memberikan dukungan (<i>support</i>)	- siswa bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola - siswa berusaha melakukan operan dan bergerak mendukung penyerangan - siswa berusaha bergerak mencari ruang kosong untuk melakukan penyerangan - berusaha membebaskan teman dari penjagaan lawan untuk mendukung penyerangan.

Hasil observasi kemudian dicatat dalam format penilaian dengan cara membubuhkan tanda ceklis pada masing-masing aspek disesuaikan dengan criteria penilaian yang telah ditentukan. Data hasil observasi selanjutnya dihitung dengan menggunakan perhitungan yang dirumuskan oleh Mitchell, Oslin, dan Griffin, (2006) yaitu:

1. Index Pengambilan Keputusan (DMI): adalah jumlah pengambilan

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data penelitian yang sudah terkumpul adalah teknik uji T test dan uji F Manova dengan $p\text{-value} \leq 0,05$. Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *peer teaching* terhadap hasil belajar siswa dalam permainan bola besar. Pengujian hipotesis pertama dan kedua menggunakan uji T-test pada $p\text{-value} \leq 0.05$ sedangkan untuk pengujian

keputusan yang dibuat dibagi dengan jumlah keputusan yang tepat ditambah dengan jumlah keputusan yang tidak tepat, $DMI = (A/(A+IA))$.

2. Index Pelaksanaan Keputusan (SEI): adalah jumlah eksekusi keterampilan efisien dibagi dengan jumlah eksekusi keterampilan efisien ditambah jumlah eksekusi keterampilan tidak efisien, $SEI = (E/E+IE)$.
3. Index Dukungan (SI): adalah jumlah pengambilan dukungan yang dibuat dibagi dengan jumlah keputusan yang tepat ditambah dengan jumlah keputusan yang tidak tepat, $SI = (A/(A+IA))$.
4. Keterlibatan dalam Permainan (GI): tambahkan bersama-sama semua respon yang menunjukkan keterlibatan dalam permainan, $GI = DMI + SEI + SI$
5. Kemampuan Memainkan Permainan Olahraga (GP): kemampuan memainkan permainan olahraga dihitung menambahkan nilai dari semua komponen yang dinilai dan membaginya dengan jumlah komponen yang dinilai, $GP = (DMI + SEI + SI) / 3$

D. ANALISIS DATA

hipotesis ketiga menggunakan uji F-Manova pada $P\text{-value} \leq 0.05$.

E. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pengujian pertama terdapat hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa :

1. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar keterampilan permainan bola besar yang signifikan pada kelompok *peer teaching*.

Ket era mpi lan	Kelompok data peer teaching		m ea n di	t	p	Be sar pe ng	k e t
	pre-	pos-					

Tabel 5

Ringkasan hasil perhitungan uji t-test Model Pembelajaran Peer Teaching

	test		test		ff er en t	ar uh	
	$\bar{x}$	s d	$\bar{x}$	s d			
Sepak Bola	44.96	8.83	59.37	6.39	-14.81*	-4.295	0.329%

Bola Basket	43.66	6.09	62.79	7.22	-19.12*	-6.398	0.4381%
Bola Voli	50.80	9.78	58.96	4.64	-8.16*	-2.381	0.1606%

Berdasarkan hasil perhitungan uji t-test diatas secara keseluruhan kelompok *peer teaching* memiliki *p-value* kurang dari 0.05 maka H_0 tolak, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan secara keseluruhan pada kelompok *peer teaching*.

Pada pengujian kedua terdapat hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa :

2. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar keterampilan permainan bola besar pada kelompok konvensional.

Tabel 6

Ringkasan hasil perhitungan uji t-test Model Pembelajaran Konvensional

Kete ram pilan	Kelompok data konvensional				me an dif fer ent	t	p	Be sar pe ng aru h
	pre-test		pos-test					
	$\bar{x}$	s d	$\bar{x}$	s d				
Sepa k Bola	4 3 . 7	9 . 1 7	5 1 . 4	7 . 0 9	- 7.7 0*	- 2 . 1	0 . 0 5	17. 60 %

Berdasarkan hasil perhitungan uji T-test diatas secara keseluruhan kelompok konvensional memiliki *p-value* kurang dari 0.05 maka H_0 tolak, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan secara keseluruhan pada kelompok *Konvensional*.

	7		8			0		
Bola Basket	42.11	4.75	51.42	4.87	-9.30*	-4.32	0.00	22.10%
Bola Voli	46.48	9.47	43.76	8.90	2.72	0.66	0.51	5.9%

Pada pengujian ketiga terdapat hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa :

3. Terdapat perbedaan hasil belajar keterampilan permainan bola besar yang signifikan antara kelompok *peer teaching* dan kelompok konvensional

Tabel 7

Ringkasan hasil perhitungan uji f pada model pembelajaran *peerteaching* dan konvensional

Ket era mpi lan	Kelompok data								Be sar pe rb ed aa n
	Peer teaching				Konvensional				
	$\bar{x}$	s t d . e r r o r	f- m a n o v a	p	$\bar{x}$	st d. er ro r	f- m a n o v a	p	
Sep ak Bol a	52.36	17.2	18.44	0.00	47.63	18.3	44.1	0.05	10%
Bol a Bas ket	53.23	14.9	40.93	0.00	46.77	10.8	18.70	0.00	13.8%
Bol a Vol i	54.88	17.1	56.7	0.03	45.12	20.5	04.4	0.51	21.6%

Berdasarkan hasil perhitungan uji t diatas, secara keseluruhan data memiliki $p\text{-value} \leq 0.005$ maka artinya H_0 ditolak, bisa disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan pada kelompok *peer teaching* dan kelompok konvensional, dengan perbedaan peningkatan sebesar 10% untuk sepak bola, 13.8% untuk basket dan 21.6% untuk bola voli.

Dapat dilihat pada tabel diatas (kolom % Pengaruh) bahwa model pembelajaran *peer teaching* memiliki persentase peningkatan yang lebih baik secara keseluruhan baik dalam sepak bola, bola basket dan bola voli, dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Kemudian dilihat dari perbedaan rata seperti model *peer teaching* sepak bola dibandingkan dengan model konvensional sepak bola

dengan jumlah (-14.813 berbanding - 7.704 dengan persentase peningkatan 39% berbanding 17,60%) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *peer teaching* lebih baik dijadikan alternatif pilihan model mengajar dibandingkan model konvensional.

F. KESIMPULAN

Fokus utama pada penelitian ini adalah untuk mencoba melihat apakah model pembelajaran *peer teaching* ini efektif dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar keterampilan bola besar (sepak bola, basket dan voli) dan materi manakah yang lebih unggul dengan menggunakan model pembelajaran *peer teaching* tersebut, kemudian dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional yang biasa guru lakukan. Dan mendapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *peer teaching* terhadap hasil belajar keterampilan bola besar.

Peer teaching terbukti memiliki kemampuan penyampaian yang sangat baik untuk berbagai tingkat satuan pendidikan (Jenkinson, Naughton, & Benson, 2013). Profesor Ensign at *Southern Connecticut State University* (dalam Juliantine dkk, 2013:12) menyebutkan *peer teaching* dapat meningkatkan keseluruhan perilaku, sikap, harga diri, komunikasi, keterampilan interpersonal dengan adanya saling kerja sama dan terjadi perilaku sosial yang positif seperti adanya pujian dan dorongan. Kemudian ada beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan adalah lama semester, frekuensi sesi, durasi setiap sesi, dan pengalaman pembimbing. Dengan mempertahankan peserta didik yang sama dalam suatu kelompok selama dua semester untuk satu tahun penuh perolehan pengetahuan dan keterampilan pengembangan kelompok secara bertahap akan semakin mudah

(Juliantine dkk, 2013:174). Penelitian lainnya menunjukkan bahwa ada peningkatan sikap yang positif terhadap pembelajaran yang diberikan dengan tingkat penyelesaian 64% lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar secara tradisional (Burton, 2010).

Pada penelitian ini mendapatkan hasil bahwa model *peer teaching* lebih baik dijadikan alternatif model pembelajaran dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional yang biasa guru terapkan kepada peserta didik, pada penelitian ini pula hasil belajar materi bola basket memiliki peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan materi sepak bola dan voli.

DAFTAR PUSTAKA

- Burton, B. (2010). PEER TEACHING AS A STRATEGY FOR CONFLICT MANAGEMENT, 1–25.
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (2013). How to design and evaluate research in education. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Jenkinson, K. A., Naughton, G., & Benson, A. C. (2013). Physical Education and Sport Pedagogy Peer-assisted learning in school physical education , sport and physical activity programmes : a systematic review, (December). <https://doi.org/10.1080/17408989.2012.754004>
- Juliantine. Tite, dkk (2012). *Belajar dan Pembelajaran Penjas*, Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Juliantine. Tite, dkk (2013). *Model-model Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*, Universitas Pendidikan Indonesia, CV. Bintang WarliArtika, Bandung.
- Lim, L. L. (2014). A Case Study on Peer-Teaching, (August), 35–40.
- Saito, H. (2014). EFL classroom peer assessment: Training effects on rating and commenting. *Language Testing, SAGE Publications*, 25((4)), 553–581. <https://doi.org/10.1177/0265532208094276>
- Sugiyono. (2014). *Metoda Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Yudiana, Y. (2015). Implementasi Model Pendekatan Taktik dan Teknik dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli pada Pendidikan Jasmani Siswa Sekolah Menengah Pertama, 5(1), 95–114.