



PAJU Volume 1 Nomor 2 2020

PHYSICAL ACTIVITY JOURNAL

<http://jos.unsoed.ac.id/index.php/paju>



Implementasi Model Pembelajaran Pada Olahraga Permainan Bolatangan

Rochmat Rahayu¹, Toto Subroto², Didin Budiman³

¹SMPN 4 Lembang Kabupaten Bandung Barat, Indonesia

^{2,3}FPOK Universitas Pendidikan Indonesia Bandung, Indonesia

email: rochmat090812@gmail.com¹

DOI: <https://doi.org/10.2088/1.paju.2020.1.2.2172>

Abstrak

Peer teaching adalah sebuah model pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek afektif seperti kerjasama, komunikasi dan mengembangkan rasa percaya diri sehingga Jumlah Waktu Aktif Belajar siswa dapat meningkat. penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi peningkatan Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB) dalam pembelajaran bolatangan dengan menerapkan model pembelajaran *Peer Teaching*. Metode menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), di SMA AL-Musyawah Lembang, dengan sampel 33 orang dan terdiri dari 14 siswa putra dan 19 siswa putri. Hasil penelitian secara umum menunjukkan siswa bergerak secara aktif sehingga meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB) yang ditunjukkan dari motivasi tinggi pada saat terlibat dalam pembelajaran permainan bolatangan. Tutor dan siswa dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Kesimpulan penelitian bahwa model *peer Teaching* dapat digunakan pada pembelajaran bolatangan, karena secara bertahap dapat meningkatkan nilai kerjasama, komunikasi, menyampaikan informasi dan mengembangkan rasa percaya diri sehingga Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB) sebagai indikator bahwa siswa terlibat secara aktif selama pembelajaran juga meningkat.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, *Peer Teaching*, Bola Tangan, PTK, SMA Al-Musyawah

Abstract

Peer teaching is a learning model that can develop affective aspects such as collaboration, communication and develop self-confidence so that the amount of active learning time of students can increase. This study aims to identify an increase in the amount of Active Learning Time in learning maturity by applying the *Peer Teaching* learning model. The method uses Classroom Action Research (CAR), in the AL-Musyawah Lembang High School, with a sample of 33 people and consisted of 14 male students and 19 female students. The results of the study generally showed students were actively moving, thereby increasing the amount of Active Learning Time which was shown from high motivation when involved in learning the maturity game. Tutors and students can improve their ability to communicate and interact with others. The conclusion of the study is that the *peer teaching* model can be used in learning maturity, because it can gradually increase the value of collaboration, communication, convey information and develop confidence so that the Total Active Learning Time as an indicator that students are actively involved during learning also increases.

Keywords: Learning Model, *Peer Teaching*, Handball, Al-Musyawah Senior High School

Alamat Koresponden	: SMPN 4 Lembang Bandung, Indonesia	e-ISSN	: 2686-5807
E-mail	: rochmat090812@gmail.com	p-ISSN	: 2686-5793
No. Telp./Hp	: 081809738473		

PENDAHULUAN

Olahraga bolatangan merupakan permainan beregu dengan tujuan memasukan bola lebih banyak ke gawang lawan. Permainan bolatangan dimainkan dengan menggunakan bola yang dilempar dan ditangkap dengan kedua tangan yang dilakukan di atas lapangan *indoor* atau *outdoor* dengan ukuran tertentu. Bola tangan yaitu permainan regu yang dilakukan dengan cara melempar dan menangkap bola menggunakan tangan yang tujuan untuk memasukan bola ke gawang lawan (Mahendra, 2000).

Permainan bolatangan belum berkembang pesat seperti olahraga permainan sepakbola, bolabasket dan bolavoli. Hal ini dikarenakan kurangnya sosialisasi serta minimnya fasilitas dan perlengkapan yang dapat digunakan dalam permainan bolatangan, sehingga permainan ini kurang diminati oleh sebagian masyarakat, terutama para siswa di sekolah. Walaupun permainan bolatangan belum populer bagi siswa di sekolah, Akan tetapi permainan bolatangan telah menjadi materi pelajaran yang wajib diikuti dan dilaksanakan oleh siswa. DEPDIKNAS (2006) menjelaskan bahwa di dalam kurikulum sekolah, salah satu materi pembelajaran yang diajarkan dalam pendidikan jasmani yaitu olahraga permainan, tidak terkecuali materi olahraga bolatangan.

Lebih lanjut mengenai materi pembelajaran permainan bolatangan di sekolah, Budi et al. (2019) menjelaskan Permainan bolatangan termasuk materi yang wajib diajarkan pada mata pelajaran penjas di sekolah, terutama Sekolah Menengah Atas (SMA). Berdasarkan pemaparan tersebut, maka guru penjas di SMA berkewajiban melaksanakan pembelajaran permainan bolatangan di sekolah.

Dalam berbagai kurikulum, baik KTSP maupun Kurikulum 2013 telah dirumuskan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa dalam pembelajaran permainan olahraga yaitu mampu menjelaskan berbagai gerakan yang terdapat pada olahraga permainan, menumbuhkan sikap-sikap sosial dan melakukan keterampilan gerak bebragai aktivitas olahraga. Proses pembelajaran materi olahraga permainan bolatangan akan menuntut siswa untuk melakukan berbagai teknik dasar permainan bolatangan secara sederhana yang dilakukan dengan modifikasi peraturan, serta berbagai nilai sosial. Berbagai macam olahraga permainan yang diajarkan di SMA negeri maupun swasta yaitu Sepak Bola, Bola Voli, Bola Basket, Bola Tangan, Bulu Tangkis dan Tenis Meja (Budi et al., 2019).

Permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran permainan bolatangan di sekolah antara lain guru kurang termotivasi dalam memberikan materi bolatangan, hal ini disebabkan karena peraturan permainan dan kompleksitas teknik dasar bolatangan cukup sulit untuk diajarkan kepada siswa. Selain itu, faktor peralatan dan perlengkapan permainan bola tangan belum banyak tersedia, sehingga membuat permainan bolatangan dianggap kurang menarik bagi siswa. Hasil penelitian Yulita (2016) menunjukkan bahwa hampir rata-rata sekolah belum pernah mengenalkan dan menerapkan permainan bola tangan, bahkan masih terdapat dari beberapa guru yang sama sekali tidak mengenal dan mengajarkan permainan bola tangan.

Kendala tersebut muncul karena guru dalam memberikan pembelajaran permainan bola tangan belum melakukan modifikasi baik sarana, peraturan dan model pembelajaran yang digunakan. Bolatangan yang termasuk ke dalam materi permainan bola besar secara praktek seharusnya dapat diajarkan kepada siswa apabila diberikan dengan modifikasi dan model pembelajaran yang sesuai. Proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan secara efektif apabila guru mampu menerapkan modifikasi dan inovasi pembelajaran di sekolah .

Model pembelajaran merupakan salah satu cara yang harus digunakan oleh guru untuk dapat memecahkan permasalahan yang sering dihadapi dalam pembelajaran olahraga bolatangan di SMA. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *Peer Teaching* (Pembelajaran tutor sebaya). *Peer Teaching* adalah model dan pendekatan mengajar yang menuntut peserta didik untuk mampu mengajarkan materi pembelajaran kepada peserta didik lain (Silberman, 2006).

Model *Peer Teaching* pada prakteknya akan membuat siswa aktif bertukar penerahuan dan bersosialisasi dengan rekan satu atau antar kelompok untuk dapat melaksanakan berbagai tugas gerak yang diberikan guru. Suntoda (2017) menjelaskan bahwa untuk mengoptimalkan jumlah waktu aktif belajar siswa, model *peer teaching* dapat dijadikan sebagai referensi dan memberikan solusi. Penerapan model *Peer Teaching* pada proses pembelajaran bolatangan, siswa akan berperan sebagai guru atau tutor bagi siswa lain untuk memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran yang terlebih dahulu telah dijelaskan guru, sehingga pada prakteknya siswa telah melakukan proses menyampaikan informasi, berkomunikasi, menumbuhkembangkan rasa tanggung jawab, dan mengembangkan rasa percaya diri.

Dilihat dari aspek kognitif, model *Peer Teaching* akan membuat siswa dapat berfikir secara kritis dan berkonsentrasi dalam melakukan berbagai tugas gerak yang selama pembelajaran berlangsung. *Peer teaching* memberikan manfaat saling menguntungkan antara tutor dan siswa untuk memperoleh pengetahuan, gagasan dan pengalaman gerak antar satu sama lain, selain itu peserta didik juga memberikan dukungan emosional satu dengan yang lain (Boud et al., 2001).

Berdasarkan hasil penelitian dan teori yang telah dipaparkan, serta dari karakteristik kesulitan dan kompleksitas gerak yang dihadapi dalam proses pembelajaran permainan bolatangan, yang didukung dengan rendahnya motivasi dan pengetahuan guru dan siswa tentang belajar aktivitas permainan bolatangan, maka perlu dilakukan kajian melalui penelitian di menggunakan metode Penelitian

Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) untuk materi olahraga permainan bolatangan, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru dalam mengajar, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran bolatangan dengan baik yang diukur melalui Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB).

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto (2013) menjelaskan bahwa Konsep penting dan yang menjadi dasar dari penelitian tindakan kelas terdiri dari empat komponen yaitu, (1) perencanaan (*planning*), (2) Tindakan (*acting*), (3) Pengamatan (*observing*), (4) Refleksi (*reflection*). Sampel penelitian yaitu siswa-siswi kelas XI SMA AL-Musyawah Lembang berjumlah 33 siswa yang terdiri dari 14 putra dan 19 putri. instrumen penelitian menggunakan analisis Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB). Analisis waktu (*time analysis*) merupakan salah satu cara untuk mengetahui bagaimana siswa menggunakan waktu dalam pelajaran penjas (Suherman, 2009).

Analisi data pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan analisis kualitatif dengan data berupa deskriptif yang didapat dari kegiatan praktik pembelajaran dan hasil wawancara mengenai sikap, antusiasme dalam belajar, dan motivasi siswa. Selain itu, penelitian ini juga akan diperkuat dengan data kuantitatif berupa hasil JWAB untuk diolah dan diinterpretasikan.

HASIL

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti tentang jumlah waktu belajar efektif siswa dapat dilihat pada tabel 1. di bawah ini.

Tabel 1. Observasi/Pengamata Awal

Indikator/Kategori Waktu	Observasi	Observasi	Rata-rata
	Pertama	Kedua	
	%	%	%
Manajemen (M)	30,00	24,44	27,22
Intruksi (I)	22,22	25,55	23,89
Aktif Belajar (A)	26,66	27,77	25,22
Lain-lain (L)	21,11	22,22	21,67

Data tersebut menjelaskan bahwa jumlah waktu manajemen (M) sebesar 27,22 %. Ini menunjukkan pengelolaan kelas masih memerlukan waktu yang cukup banyak dan lama. Waktu intruksi

(I) sebesar 23,89 %, hal tersebut menjelaskan bahwa jumlah waktu yang diperlukan oleh guru dalam menyampaikan penjelasan materi masih terlalu lama. Waktu aktif belajar (A) sebesar 25,22 %, menunjukkan jumlah waktu aktif belajar siswa masih rendah. Waktu lain-lain (L) sebesar 21,67 %. Ini menjelaskan sebagian besar waktu dihabiskan untuk melakukan aktivitas selain pembelajaran.

Hasil mengenai keefektifan belajar siswa pada setiap siklus PTK dalam pembelajaran permainan bolatangan dapat diketahui pada tabel 2. di bawah ini.

Tabel 2. Jumlah Waktu Aktif Belajar Siswa (JWAB) setiap Siklus PTK

Indikator/Kategori Waktu	Siklus 1	Siklus 2
	%	%
Manajemen (M)	22,22	20,00
Intruksi (I)	20,00	18,39
Aktif Belajar (A)	40,55	47,61
Lain-lain (L)	17,23	14,00

Berdasarkan data pada tabel 2, diperoleh waktu manajemen (M) siklus 1 yaitu 22,22 % dan siklus 2 sebesar 20%, menunjukkan bahwa waktu pengelolaan kelas dan persiapan kegiatan pembelajaran mengalami penurunan yang cukup signifikan. Prosentase waktu intruksi (I) siklus 1 sebesar 20% dan siklus 2 sebesar 18,39%. Ini mengandung arti bahwa intruksi yang disampaikan oleh guru sudah jelas dan mudah dipahami siswa. Prosentase waktu aktif belajar (A) siklus 1 sebesar 40,55% dan siklus 2 sebesar 47,61% data tersebut menunjukkan bahwa jumlah waktu aktif belajar siswa semakin meningkat dan efektif. Prosentase lain- lain (L) siklus 1 sebesar 17,23 % dan siklus 2 sebesar 14%. Ini mengandung arti bahwa siswa terlibat aktif selama pembelajaran.

PEMBAHASAN

Model pembelajaran yang digunakan oleh guru atau pengajar dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil keterampilan dan juga waktu aktif belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Faozi et al. (2019) menjelaskan bahawa model pembelajaran yang diterapkan secara tepat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil keterampilan *passing* bawah bola voli. Sehingga pemilihan model pembelajaran yang tepat merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *Peer Teaching* yang telah diterapkan pada pembelajaran olahraga permainan bolatangan pada prosesnya dapat memberikan peningkatan dari aspek pengetahuan,

sikap dan keterampilan siswa dalam permainan bolatangan. *Peer Teaching* telah terbukti menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan interaksi dan keterampilan sosial, motivasi dan pengembangan diri (Haris, 2018). Penelitian lain yang dilakukan oleh Mirzeoglu (2014) juga menunjukkan bahwa penelitian yang menemukan bahwa, model pembelajaran *peer teaching* secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Penerapan model pembelajaran *Peer Teaching* dapat dilaksanakan dengan cara guru memberikan penjelasan materi pembelajaran kepada siswa yang bertugas sebagai tutor, kemudian tutor tersebut mengajarkan materi kepada siswa lain dalam berbagai kelompok atau regu. Proses pembelajaran teman sebaya (*peer teaching*) akan membuat siswa berperan aktif selama proses pembelajaran, bergerak aktif dan menggali keterampilan untuk berpikir secara kritis untuk memecahkan permasalahan yang terjadi. Model ini memiliki potensi untuk meningkatkan waktu aktif belajar siswa selama pembelajaran bolatangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Peer Teaching* menunjukkan hasil yang baik dalam pembelajaran tenis lapangan, selain itu juga berdampak pada waktu aktif belajar siswa yang semakin berkembang dan meningkat selama pembelajaran (Suntoda, 2017).

Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB) yang diperoleh siswa dengan penerapan model pembelajaran *peer teaching* menunjukkan bahwa waktu aktif belajar dapat meningkat secara signifikan, sehingga dengan semakin aktif siswa melakukan berbagai keterampilan bolatangan maka akan memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan penguasaan teknik dasar bolatangan, penelitian Heriyadi & Hadiana (2018) menunjukan hasil model pembelajaran *Peer Teaching* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan keterampilan *passing* bawah pada permainan bola voli siswa di SMAN 1 Ciawigebang. Lebih lanjut dalam hasil penelitian Budi et al. (2019) menunjukkan bahwa pembelajaran bolatangan yang dilakukan dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dan menggunakan model pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterampilan teknik dasar dan bermain bolatangan pada siswa SMA.

Model pembelajaran *peer teaching* juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan afektif siswa, karena dengan model pembelajaran ini siswa dapat belajar untuk saling menghargai dan menghormati, bekerjasama, berkomunikasi dan menyampaikan informasi serta mengembangkan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi permainan bolatangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *hockey* dengan menggunakan model *peer teaching* memberikan pengaruh yang lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional dalam meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik (Hermawan, 2018). Selain itu, penelitian ini juga mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Setiawan & Rahmat (2018) menjelaskan bahwa pembelajaran bolatangan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan karakter dan sikap sosial siswa SMA.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa terlibat secara aktif dan memiliki motivasi tinggi selama pembelajaran, selain itu setelah siswa mengikuti dan melakukan pembelajaran permainan bolatangan dengan menggunakan model *peer Teaching* siswa dapat dengan cepat mengerti dan memahami bagaimana bermain bolatangan. Sehingga model pembelajaran *peer teaching* penting dan perlu untuk diterapkan pada materi olahraga permainan di SMA. Temuan lain yang dapat dijadikan sebagai penelitian selanjutnya yaitu pada penelitian ini baru menganalisis waktu aktif belajar pada aspek keterampilan bermain bolatangan, belum mengkaji secara mendalam mengenai aspek pemahaman (kognitif), sikap (afektif) dan teknik dasar bolatangan, selain itu juga dapat dilakukan penelitian lain di tingkat pendidikan yang berbeda, baik Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan juga Perguruan Tinggi.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. In Jakarta: Rineka Cipta. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Boud, D., Cohen, R., & Jane, S. (2001). *Introduction: Making the move to peer learning. Peer Learning in Higher Education: Learning from & with Each Other*.
- Budi, D. R., Hidayat, R., & Febriani, A. R. (2019). The Application of Tactical Approaches in Learning Handballs. *JUARA : Jurnal Olahraga*. <https://doi.org/10.33222/juara.v4i2.534>
- DEPDIKNAS. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun*.
- Faozi, F., Sanusi, H., & Listiandi, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Keterampilan Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Di SMA Islam Al-Fardiyatussa'adah Citepus Palabuhanratu. *Physical Activity Journal*, 1(1), 51–60. <https://doi.org/10.32424/1.paju.2019.1.1.2001>
- Haris, I. N. (2018). model pembelajaran peer teaching dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Journal of Chemical Information and Modeling*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Heriyadi, D., & Hadiana, O. (2018). Perbandingan Model Discovery Learning Dengan Model Peer Teaching Terhadap Teknik Passing Bawah. *JUARA : Jurnal Olahraga*. <https://doi.org/10.33222/juara.v3i2.240>
- Hermawan, I. (2018). Pengaruh Model Peer Teaching terhadap Motivasi dalam Pembelajaran Hockey. *Khazanah Akademia*, 02(01), 1–9.
- Mahendra, A. (2000). *Bola Tangan*. DEPDIKNAS.
- Mirzeoglu, A. D. (2014). The Effect Of Peer Teaching On The University Students' Achievement In Cognition, Affective, Psychomotor Domains And Game Performance In Volleyball Courses. *Akademic Journal*, 9(9), 262–271.
- Setiawan, A., & Rahmat, A. (2018). Pengaruh Pembelajaran Bola Tangan Terhadap Perilaku Sosial Siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10188>
- Silberman, M. L. (2006). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nuansa.

- Suherman, A. (2009). *Revitalisasi Pengajaran dalam Pendidikan Jasmani*. CV. Bintang Warli Artika.
- Suntoda, A. (2017). Upaya Meningkatkan Jumlah Waktu Aktif Belajar melalui Penerapan Pengajaran Peer Teaching dalam Pembelajaran Tennis. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan*. <https://doi.org/10.17509/jtikor.v2i2.7984>
- Yulita. (2016). Pengembangan Permainan Bola Tangan Gawang Pantul Untuk Pembelajaran Penjasorkes. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, 3(2).