

PENGARUH GAYA MENGAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN SMASH BOLAVOLI DI KELAS XI SMA HANG TUAH BELAWAN

Muhammad Nur Habibi¹, Imran Akhmad², Budi Valianto³

¹Guru PJOK Yayasan dr Wahidin Sudirohusodo Medan, ^{2&3}Dosen FIK Unimed
Nurhabibi_tanjung@yahoo.co.id

ABSTRAK

Adapun tujuan dari Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh gaya mengajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar *smash* bolavoli. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas XI jurusan IPA SMA Hang Tuah Belawan, berjumlah 124 siswa yang berasal dari 4 kelas. Teknik penarikan sampel dilakukan dengan *purposive sampling*. Jumlah sampel penelitian untuk gaya mengajar komando terdiri dari 20 siswa dan 20 siswa untuk gaya mengajar resiprokal. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan rancangan quasi eksperimen desain factorial 2 X 2. Motivasi belajar siswa diukur dengan tes angket dan hasil belajar *smash* bola voli diukur dengan lembar portofolio. Temuan penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar *smash* bolavoli yang diajar dengan menggunakan gaya mengajar komando lebih tinggi dari pada hasil belajar *smash* bolavoli yang diajarkan dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar *smash* bola volisisiswa yang diajar dengan menggunakan gaya mengajar komando= 78,3 dan rata-rata hasil belajar *smash* bola voli yang diajar dengan gaya mengajar resiprokal= 77,0 dengan $F_{hitung} = 4,59 > F_{tabel} = 4,09$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Siswa yang memiliki motivasi tinggi yang diajar dengan gaya mengajar resiprokal lebih tinggi dari siswa yang diajar dengan gaya mengajar komando. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil belajar *smash* bola voli siswa yang memiliki motivasi tinggi yang diajar dengan gaya mengajar resiprokal= 80,2 dan rata-rata hasil belajar *smash* bola volisisiswa yang memiliki motivasi tinggi yang diajar dengan gaya mengajar komando = 77,7 dengan $Q_{hitung} = 2,91 > Q_{tabel} = 2,29$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dengan dk (2). Siswa yang memiliki motivasi rendah yang diajar dengan gaya mengajar komando lebih tinggi dari siswa yang diajar dengan gaya mengajar resiprokal. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil belajar *smash* bola voli siswa yang memiliki motivasi rendah yang diajar dengan gaya mengajar komando = 77,0 dan rata-rata hasil belajar *smash* bolavolisiswa yang memiliki motivasi rendah yang diajar dengan gaya mengajar resiprokal = 73,8 dengan $Q_{hitung} = 5,93 > Q_{tabel} = 2,29$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dengan dk (2). Terdapat interaksi antara gaya mengajar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar *smash* bolavoli. Hal ini ditunjukkan dengan $F_{hitung} = 6,52 > F_{tabel} = 4,09$. Uji lanjut menggunakan Uji Tukey menunjukkan gaya mengajar komando lebih dominan dibandingkan gaya mengajar resiprokal. Demikian halnya motivasi tinggi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar *smash* bolavoli.

Kata kunci : **Gaya mengajar, Motivasi, dan Smash BolaVoli**

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mengembangkan potensi-potensi manusiawi yang ada pada peserta didik baik potensi fisik, potensi cipta, rasa, maupun karsanya, agar potensi itu menjadi nyata dan dapat berfungsi dalam perjalanan hidupnya. Dasar pendidikan adalah cita-cita kemanusiaan universal. Pendidikan bertujuan menyiapkan pribadi dalam keseimbangan, kesatuan, organis, harmonis, dinamis, guna mencapai tujuan hidup kemanusiaan.

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah 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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan Jasmani dan Olahraga (PJOK) merupakan bagian tak terpisahkan dari Pendidikan umum. Pendidikan Jasmani dan Olahraga adalah proses Pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik (Jasmani) dan Olahraga untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional". Pendidikan Jasmani memiliki peran penting dalam rangka membentuk manusia seutuhnya, karena tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa pendidikan jasmani. Melalui aktivitas pendidikan jasmani diharapkan siswa akan melewati proses tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkatannya, jasmaninya menjadi sehat dan bugar, serta perkembangan pribadinya menjadi harmonis. Aktivitas gerak hanya sebagai alat bantu untuk dapat mengembangkan aspek lainnya yaitu aspek afektif dan kognitif siswa.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan suatu proses Pendidikan yang dilakukan secara sistematis melalui berbagai kegiatan Jasmani, pertumbuhan fisik, kecerdasan dan pertumbuhan watak. Pendidikan sekolah dasar memiliki fungsi yang strategis untuk mengembangkan sumber daya manusia serta meningkatkan potensi pada diri peserta didik. Untuk melahirkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan berdaya saing tinggi diperlukan kesiapan semua pihak untuk mengembangkan kemampuan fisik atau

jasmani secara lebih efektif. Hal itu menjadikan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang diterapkan di setiap jenjang pendidikan, termasuk jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) sederajat.

Permainan Bolavoli merupakan permainan dengan memukul bola secara serentak atau langsung, artinya bola divoli sebelum jatuh ke tanah/lantai, dengan memainkan atau memantulkan bola sebanyak-banyaknya tiga kali dan tidak dibenarkan setiap pemain memainkan bola di udara sebanyak dua kali berturut-turut. Materi tentang permainan Bolavoli ini sangat penting bagi para siswa, utamanya dalam menunjang tercapainya tujuan pendidikan secara umum. Untuk meningkatkan prestasi bolavoli, dituntut adanya berbagai usaha dalam membina olahraga Bolavoli.

Penguasaan terhadap teknik dasar dalam permainan Bolavoli merupakan faktor penting yang harus diperhatikan dalam keterampilan bermain Bolavoli, dengan teknik yang baik dan benar akan berdampak pada produktifitas dan efektifitas dalam permainan Bolavoli. Dalam bahasa sederhananya untuk dapat bermain Bolavoli dengan baik dan benar seorang pemain harus dapat menguasai teknik dasar permainan bolavoli dengan terampil. Teknik-teknik dasar dalam Permainan Bolavoli antara lain *Service*, *Passing*, *Smash* dan *Block*.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Kesehatan (PJOK) seperti yang tercantum dalam kurikulum, semua komponen yang terlibat dalam proses belajar mengajar di sekolah harus turut memberikan dukungan. Dengan memperhatikan dengan setiap kelas mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Komponen-komponen yang terkait tersebut harus berupaya meningkatkan keefektifan dan efisiensi belajar mengajar di kelas sesuai dengan karakteristik masing-masing kelas.

Selain gaya guru dalam mengajar para siswa, gaya belajar siswa juga berpengaruh pada prestasi belajar yang diperoleh siswa. Kenyamanan perasaan yang paling dirasa oleh siswa dan ketika dilakukan dengan senang hati untuk memahami apa yang sedang dipelajari inilah yang disebut dengan gaya belajar. Gaya belajar tersebut meliputi gaya belajar visual, auditorial dan gaya belajar kinestetik.

Cara lain yang juga kerap disukai banyak siswa adalah gaya mengajar yang menempatkan guru seperti seorang motivator. Guru diharapkan bercerita panjang lebar tentang beragam teori dengan segudang ilustrasinya, sementara para siswa mendengarkan sambil bereksperimen dengan mencontohkan apa-apa yang sudah disampaikan oleh guru dalam bentuk yang hanya mereka pahami sendiri. Khususnya dalam mata pelajaran Olahraga yang didalamnya terdapat materi lisan, praktek, gambar, dan lain sebagainya. Maka guru dituntut untuk dapat menyesuaikan gaya mengajar mereka sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Teori belajar kognitivisme menyatakan bahwa belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman Hamzah B. Uno (2008: 56-59). Untuk teori belajar *konstruktivisme* dan teori belajar modern tidak diuraikan dalam tulisan demi menghindari kebingungan dalam penafsiran pembaca. Teori belajar *behaviorisme* (tingkah laku) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku. Seseorang telah dianggap telah belajar sesuatu bila ia mampu menunjukkan tingkah laku. Menurut teori ini, yang terpenting adalah masukan/input yang berupa masukan dan keluaran/output yang berupa respon. Sedangkan apa yang terjadi di antara stimulus dan respon itu dianggap tak penting diperhatikan sebab tidak bisa di amati.

Selain permasalahan dalam hal gaya mengajar yang dilakukan guru di SMA Hang Tuah Belawan, permasalahan motivasi belajar siswa merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas motivasi ditunjukkan dengan beragamnya faktor yang terlibat. Di sisi lain, motivasi siswa juga bersifat unik, karena siswa yang berbeda dan sekolah yang berbeda dapat menghadapi permasalahan yang sama. Namun, dengan profil yang berbeda. Motivasi belajar siswa merupakan hal yang amat penting bagi pencapaian kinerja atau prestasi belajar siswa. Sehingga untuk mengatasi berbagai persoalan tersebut di atas, maka diperlukan sebuah inovasi yang baru terkait dengan gaya mengajar serta pemberian motivasi yang lebih ekstra terhadap siswa guna meningkatkan hasil belajar *Smash* pada permainan Bolavoli.

Berdasarkan beragam permasalahan dari hal tersebut diatas, peneliti tertarik untuk meneliti tentang pengaruh gaya mengajar dan motivasi oleh guru untuk lebih meningkatkan hasil belajar pada permainan Bolavoli, terutama dalam pokok pembahasan *smash*, dimana harapan penulis agar dapat meningkatkan kemampuan *smash* menjadi lebih baik lagi. Dalam hal ini, peneliti membuat suatu penelitian tentang Pengaruh gaya mengajar dan motivasi terhadap hasil belajar *smash* Bolavoli siswa kelas XI di SMA Hang Tuah Belawan.

METODE

Penelitian ini di lakukan di SMA Hang Tuah Tahun Ajaran 2017/2018 semester ganjil. SMA Hang Tuah beralamat di Jalan Raden Kaptan Sulian Belawan. Pemilihan lokasi penelitian ini didasari dengan berbagai alasan yang ada, yaitu di sekolah tersebut terdapat masalah pada banyak siswa yang kurang menguasai materi *smash* pada bolavoli, sedangkan sarana prasarana di sekolah tersebut sangat lengkap seperti tersedianya lapangan voli serta peralatan dan perlengkapan untuk permainan bolavoli yang dimiliki oleh sekolah tersebut yang cukup memadai. Waktu pelaksanaan dalam penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 18 September sampai 18 Oktober 2017.

Kegiatan penelitian ini bertempat di lapangan sekolah SMA Hang Tuah Belawan. Waktu pertemuan keseleuruhan sebanyak 8 kali pertemuan dilakukan diluar jam pelajaran sekolah. Seperti yang diungkapkan oleh Suwarno dan Ismayardi (1994 : 43) di dalam Guntara (2013 : 43) bahwa frekuensi jumlah latihan yang baik dilakukan 5-6 per sesi latihan atau 2-4 per minggu.

Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian. Keseluruhan obyek tersebut mempunyai keseragaman maupun karakteristik - karakteristik khusus. Menurut Agung dan Syaifullah (2011:59) “secara umum populasi diartikan seluruh anggota kelompok yang telah ditentukan karakteristiknya dengna jelas, baik itu kelompok orang, objek, benda, atau kejadian”.Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Jurusan IPA SMA Hang Tuah Belawanyang berjumlah 4 kelas dan jumlah populasinya adalah 124 orang.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimental. Metode ini dipilih untuk mengetahui gejala-gejala tertentu melalui perlakuan-perlakuan yang dikenakan terhadap sampel percobaan. Sebagaimana Sudjana (1989:109) menjelaskan eksperimen faktorial adalah eksperimen yang hampir atau semua taraf sebuah faktor yang dikombinasikan dan disilangkan dengan semua taraf lainnya yang ada dalam eksperimen itu. Observasi dilakukan selama berlansungnya eksperimen yaitu mengobservasi pengaruh yang ditimbulkan dari perlakuan (*treatment*) yang dikenakan pada sampel percobaan.

Untuk kegiatan penelitian yang menggunakan metode eksperimen lapangan, disainnya dapat terdiri dari beberapa macam, tergantung dari banyaknya variabel yang akan diteliti J.Ray, Ravizza (1984:159-160). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan *treatment by level 2 x 2* (Glass and Hopkins (1984 : 272 - 301). Penentuan desain merujuk pada pendapat Sudjana, yaitu unit-unit eksperimen dikelompokkan dalam sel sedemikian rupa sehingga unit-unit eksperimen di dalam sel relatif homogen dan banyak unit eksperimen di dalam sel sama dengan banyak perlakuan yang sedang diteliti. Desain penelitian juga diperkuat dengan buku pedoman penelitian.

Dalam penelitian ini terdapat tiga variabel penelitian, yaitu satu variabel terikat dan dua variabel bebas. Sebagai variabel terikat (*dependent variabel*) adalah hasil belajar *smash* bolavoli dan dua variabel bebas (*independent variabel*) yaitu gaya mengajar dan motivasi sebagai variabel atribut. Variabel perlakuan gaya mengajar dibedakan menjadi dua, yaitu gaya mengajar resiprokal dan gaya mengajar komando. Variabel atribut dibedakan menjadi dua jenis, yaitu kemampuan motivasi tinggi dan kemampuan motivasi rendah.

HASIL PENELITIAN

I. Perbedaan Hasil Belajar Pada Pokok Bahasan *Smash* Bola Voli Antara Siswa Yang Diajar Dengan Menggunakan Gaya Mengajar Komando dan Gaya Mengajar Resiprokal.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa hipotesis pertama penelitian yang menyatakan bahwa gaya mengajar

komando lebih baik daripada gaya mengajar resiprokal. Hal ini berarti bahwa gaya mengajar komando ternyata lebih baik dalam pencapaian tujuan pembelajaran *Smash* bola voli jika dibandingkan dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal. Kemudian dilanjutkan dengan uji tukey dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar *Smash* bola voli antara gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal.

Moska Mostton (2000:2) berpendapat bahwa strategi pembelajaran seperti halnya strategi perang, merupakan suatu cara untuk menyasiasi sistem pembelajaran, sehingga tujuan proses pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Gaya komando (gaya pertama dalam Spektrum) adalah gaya dimana guru membuat semua keputusan pada anatomi gaya ini. Peran guru adalah membuat semua keputusan mulai dari set *preimpact*, *impact*, dan *postimpact*. Dan peran siswa adalah melakukan unjuk kerja dan mengikuti keputusan guru. Sedangkan menurut Moska juga gaya mengajar resiprokal merupakan pengajaran dengan membuat setiap siswa berinteraksi dengan siswa lainnya. Masing-masing siswa dapat memberikan arahan dan respon kepada siswa lainnya.

Di dalam penelitian ini, siswa lebih bersemangat dalam melaksanakan kegiatan *smash* bola voli karena mendapat arahan dari guru. Karena mereka menganggap hal tersebut mudah dipahami dan dilaksanakan. Hal lainnya adalah karakteristik masyarakat atau siswa yang ada dibelawan yang mayoritas daerah pesisir lebih suka diperintah.

Hasil temuan di atas sejalan Penelitian lainnya adalah M. Iqbal Irawan (2012) yang juga menyimpulkan bahwa siswa yang diajar dengan gaya mengajar komando lebih tinggi dari pada dengan gaya mengajar resiprokal pada permainan bola tangan. Dalam pelaksanaan penguasaan *Smash* sangat besar sekali manfaatnya dalam keterampilan bola voli. Karena didalam *Smash* bola voli penguasaan teknik dasar sangat diutamakan, agar *Smash* dapat dilakukan dengan baik.

Penguasaan teknik dasar yang baik akan menjadi kunci keberhasilan dalam sisi kualitas (efektif dan efisien hasil belajar *Smash bola voli*). Selain itu peran gaya mengajar seorang guru juga akan mempengaruhi tingkat pencapaian hasil

belajar *Smash* terhadap siswanya. Dari kedua gaya mengajar komando dan latihan ini terdapat kelebihan dan kekurangan.

2. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan *Smash* Bola Voli Yang Memiliki Motivasi Tinggi Yang Diajar Dengan Gaya Mengajar Resiprokal Dan Gaya Mengajar Komando

Sementara pada pengujian hipotesis ke-2 (kedua), dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa pada pokok bahasan bola voli yang memiliki motivasi tinggi yang diajar dengan gaya mengajar resiprokal lebih tinggi daripada yang diajar dengan gaya mengajar komando.

Hal ini dapat menjelaskan bahwa motivasi tinggi dapat mempengaruhi hasil belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi, dapat melakukan kegiatan secara mandiri dan memberikan arahan terhadap temannya. Gaya resiprokal sangat sesuai untuk pembelajaran seperti ini. Di dalam gaya tugas ini siswa mengamati dari teman dalam melakukan aktivitas tersebut. Sehingga ia dapat menilai dan mempelajari apa yang ia dapat dari temannya. Namun demikian terkadang kegiatan yang dilakukan temannya tidak menarik perhatiannya jika hal tersebut tidak ia minati. Sehingga perlu motivasi yang tinggi dalam pelaksanaannya.

Seperti yang diungkapkan oleh Hamzah B. Uno (2008: 23) bahwa ciri-ciri motivasi belajar yang tinggi sebagai berikut: (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) Adanya penghargaan dalam belajar; (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi maka hasil belajar akan semakin tinggi terlebih menggunakan gaya belajar yang dapat membangkitkan motivasi tersebut. perlu peningkatan motivasi agar hasil yang dicapai akan semakin baik.

Hasil penemuan ini sejalan dengan penelitian Dani Nur Riyadi (2016) bahwa siswa yang memiliki motivasi tinggi lebih efektif menggunakan gaya mengajar resiprokal.

3. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan *Smash* Bola Voli yang Mempunyai *Motivasi Rendah* yang Diajar dengan Gaya Mengajar Komando dan Gaya Mengajar Resiprokal.

Hasil pembuktian hipotesis ke-3 (ketiga) menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang memiliki motivasi rendah yang diajar dengan menggunakan gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *Smash* bola voli. Berdasarkan temuan ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *smash* pada siswa memiliki motivasi rendah dipengaruhi oleh variasi kedua gaya mengajar tersebut. Dengan uji tukey menunjukkan bahwa hasil belajar *Smash* bola voli siswa dengan motivasi rendah yang diajar dengan menggunakan gaya mengajar komando lebih baik daripada gaya mengajar resiprokal. Gaya mengajar komando ditandai dengan kondisi dimana pihak guru yang paling dominan dalam membuat seluruh keputusan dan analisa dalam penyusunan anatomi dari gaya ini. Karena dengan adanya keterlibatan guru dalam memberikan contoh dalam pengajaran maka siswa akan lebih memahami walaupun memiliki motivasi yang rendah dalam melakukan kegiatan tersebut.

Teori diatas sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ilyas (2014) yang menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang memiliki motivasi rendah akan menghasilkan nilai rendah karena kurangnya keinginan dalam belajar.

Gaya mengajar komando memerlukan motivasi dari siswa untuk dapat dilaksanakan dengan baik. Dengan gaya mengajar komando pula siswa dapat lebih termotivasi dalam melaksanakan kegiatan karena di dalam gaya mengajar ini guru memberikan arahan dan contoh secara langsung. Sehingga siswa akan memiliki ketertarikan dan motivasi yang tinggi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Gaya resiprokal sangat sesuai untuk pembelajaran dalam penguasaan teknik dasar. Di dalam gaya tugas ini siswa mengamati dari teman dalam melakukan aktivitas tersebut. Sehingga ia dapat menilai dan mempeleajari apa yang ia dapat dari temannya. Namun demikian terkadang kegiatan yang dilakukan

temannya tidak menarik perhatiannya jika hal tersebut tidak ia minati. Sehingga perlu motivasi yang tinggi dalam pelaksanaannya.

Seperti yang diungkapkan oleh Hamzah B. Uno (2008: 23) bahwa ciri – ciri motivasi belajar yang tinggi sebagai berikut: (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil; (2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) Adanya penghargaan dalam belajar; (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar; (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa semakin siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi maka hasil belajar akan semakin tinggi terlebih menggunakan gaya belajar yang dapat membangkitkan motivasi tersebut.

Dengan menggunakan gaya mengajar komando dimana guru juga berperan aktif dalam memberikan aktifitas maka hal tersebut dapat membuat siswa dengan aktif untuk melakukan aktifitas yang diminta. Siswa mendapat contoh langsung dalam mempelajari *Smash*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *Smash* dengan motivasi tinggi yang diajar dengan menggunakan gaya mengajar komando lebih baik daripada gaya mengajar resiprokal.

Teori di atas sejalan dengan hasil penelitian Joenita Darmawati (2017), yang menyimpulkan bahwa siswa yang memiliki motivasi tinggi memiliki hasil belajar yang semakin tinggi terlebih menggunakan gaya belajar yang dapat membangkitkan motivasi yaitu gaya mengajar komando. Gaya mengajar komando dengan arahan dan petunjuk dari guru dapat membangkitkan motivasi siswa.

4. Interaksi Antara Gaya Mengajar dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Pada Pokok Bahasan *Smash* Bola Voli

Sementara pada pengujian hipotesis ke-4 (keempat) menunjukkan adanya interaksi antara gaya mengajar dan motivasi terhadap hasil belajar *Smash bola voli* siswa. Sehingga dapat ditarik kesimpulan keseluruhan bahwa terdapat interaksi antara gaya mengajar dengan motivasi terhadap hasil belajar *Smash* bola voli. Gaya mengajar adalah pedoman yang dipakai oleh guru dalam mengajarkan sepak bola. Pedoman mengajar ini digunakan dengan tujuan agar teknik *passing control* sepak bola. dapat dikuasai dengan baik dan benar oleh siswa.

Gaya mengajar dalam penelitian ini pelaksanaannya dibagi dalam dua cara yaitu gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal. Kedua gaya mengajar ini akan bermanfaat dan berhasil baik digunakan untuk mengajar *smash* bolavoli, apabila didukung oleh motivasi, karena motivasi merupakan potensi dasar yang dimiliki siswa sebagai modal dasar siswa untuk mempelajari suatu keterampilan gerak.

Setiap siswa mempunyai motivasi, dan untuk dapat memanfaatkan motivasi dan minat yang dimiliki siswa, agar berhasil dalam mempelajari bola voli di butuhkan pula gaya mengajar yang tepat yaitu : gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal.

Dengan demikian karena hal ini disebabkan motivasi sangat berhubungan dengan potensi gerak dan kemauan yang dapat ditampilkan siswa maka dapat diduga akan terdapat interaksi antara gaya mengajar dengan motivasi terhadap hasil belajar *Smash* bola voli.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Secara keseluruhan gaya mengajar komando memiliki pengaruh yang lebih baik daripada gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *smash* bolavoli
2. Gaya mengajar resiprokal memberikan pengaruh yang lebih baik daripada gaya mengajar komando terhadap hasil belajar *smash* bolavoli pada siswa yang memiliki motivasi tinggi
3. Gaya mengajar komando memberikan pengaruh yang lebih baik daripada gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *smash* bolavoli pada siswa yang memiliki motivasi rendah
4. Terdapat interaksi antara gaya mengajar dan motivasi terhadap hasil belajar *smash* bolavoli.

Di lihat secara keseluruhan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *smash* bolavoli SMA Hang Tuah Belawan dengan penerapan gaya mengajar komando lebih baik dibandingkan gaya mengajar resiprokal. Mengacu

pada kesimpulan penelitian tersebut, maka pada dasarnya bahwa untuk hasil belajar *smash* bolavoli pada siswa perlu diberikan atau diterapkan gaya mengajar komando dengan menggunakan beberapa variasi dalam pembelajaran *smash*, agar proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan lebih baik.

Hasil temuan dari penelitian yang dilakukan sebagaimana dikemukakan pada kesimpulan di atas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara gaya mengajar dan motivasi terhadap hasil belajar *smash* bolavoli di SMA Hang Tuah Belawan. Setelah ditemukannya pengaruh interaksi ini, dapat diartikan bahwa kedua gaya mengajar memberikan pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar *smash* bolavoli, jika kita kaitkan dengan hasil belajar *smash* bolavoli pada kelompok siswa yang memiliki kemampuan motivasi tinggi ternyata gaya mengajar resiprokal lebih tinggi nilainya dibandingkan gaya mengajar komando, sedangkan pada kelompok siswa yang memiliki kemampuan motivasi rendah, gaya mengajar komando lebih tinggi nilainya dengan gaya mengajar resiprokal pada siswa yang memiliki kemampuan motivasi rendah.

Penelitian ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa telah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok gaya mengajar komando dengan kelompok gaya mengajar resiprokal. Gaya mengajar komando ternyata memberikan dampak yang lebih baik bila dibandingkan dengan gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *smash* bolavoli secara keseluruhan.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa gaya mengajar resiprokal akan lebih tepat dilakukan untuk mengajar pada kelompok siswa yang memiliki kemampuan motivasi tinggi dalam upaya meningkatkan hasil belajar *smash* bolavoli. Sedangkan untuk mengajar pada kelompok siswa yang memiliki motivasi rendah, dapat menggunakan gaya mengajar komando, Hal ini terbukti dengan penemuan yang telah dilakukan dengan penelitian di lapangan.

Berdasarkan kesimpulan di atas maka peneliti menyarankan :

1. Bagi Siswa untuk meningkatkan hasil belajar *smash* dalam permainan bola voli.
2. Bagi guru pendidikan jasmani sebagai bahan masukan dalam pembelajaran khususnya *smash* dalam permainan *smash* bolavoli. Dimana penulis

- menyarankan bahwa penelitian ini menjadi masukan bagi guru pendidikan jasmani dalam meningkatkan dan memperbaiki hasil belajar *smash* dalam permainan bola voli.
3. Bagi mahasiswa bahwa penelitian ini dapat menjadi rujukan dan menjadi acuan untuk melakukan penelitian yang berikutnya
 4. Disarankan kepada para guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) untuk menggunakan gaya mengajar komando dalam memberikan pembelajaran *smash*, dikarenakan memiliki dampak yang lebih baik dari pada gaya mengajar resiprokal.
 5. Dalam hasil belajar *smash* bolavoli juga harus mempertimbangkan unsur motivasi siswa, sehingga dapat memanfaatkan gaya mengajar yang sesuai dengan para pelakunya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anne Focke. 2013. *The influence of catch trials on the consolidation of motor memory in force field adaptation tasks. Journal movement science and sport and psychology. Bio Motion Center, Institute of Sports and Sports Science, Karlsruhe Institute of Technology, Karlsruhe, Germany.* (<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00479>)
- Dieter, Beutelsthal.(1984). Belajar Bermain Bola Voli. Bandung: Pioner.
- Hendri Permana,Suharjana, (2013). Pengaruh Sirkuit Training Awal Akhir Latihan Teknik Terhadap Kardiorespirasi, Power, *Smash*, Pasing Bawah Atlet Bolavoli. Jurnal Keolahragaan, Volume 1 – Nomor 1, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. (<http://id.portalgaruda.org/>)
- Heri Siswanto, (2012).Peningkatan Ketrampilan *Smash* Permainan Bola Voli Melalui Metode Resiprokal, Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia Volume 2.Edisi 2.Desember 2012. ISSN: 2088-6802, Semarang :Universitas Negeri Semarang.
- Husdarta, J.S dan Saputra, Yudha. M. (2000), Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Depdiknas Dikdasmen

- I Made Suarsana, Addriana Bulu Baan (2013). Pengaruh Latihan Kekuatan Otot Lengan Terhadap Ketepatan *Smash* dalam Permainan Bolavoli *Club Sigma* Palu, E-Journal Tadulako Physical Education, Health And Recreation, Volume 1, Nomor 3 Mei 2013 ISSN 2337 – 453.Palu :UniversitasTadulako.(<http://id.portalgaruda.org/>)
- Johnson, Barry L., dan Jack K. Nelson. 1979. *Practical Measurement For Evalution in Physic*
- M. Yunus (1992). Bola Voli, Belajar Sambil Bermain. Jakarta:Gramedia.
- Moh.Rif'an,(2013).Pengaruh Latihan Skippin Terhadap Loncatan Vertikal *Smash* Permainan Bolavoli, Jurnal Pendidikan Jasmani, kesehatan dan rekreasi FKIP Universitas Tadulako.Palu: Universitas Tadulako.
- Mosston, Muska and Sara Ashworth. 2008. *Teaching Physical Education.New York: Mac Millan College Publishing Inc.*
- Mufti Hidayat, (2013).Upaya Peningkatan Pembelajaran Lompat Jauh Gaya Menggantung Dengan Metode Bagian Progresif Siswa SMAN 1 Ceper. Jurnal Keolahragaan Volume 1 – Nomor 1. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muhsin, (2008). Pengaruh Kepemimpinan dan Komunikasi Guru Terhadap Motivasi Belajar. Jurnal Pendidikan Ekonomi Vol 3 No.2 Juli.Semarang : UNNES
- Mukholid, Agus. (2004). Pendidikan Jasmani. Surakarta: Yudhistira.
- Mulyadi.(1991). Psikologi Pendidikan. Malang: Biro Ilmiah Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Malang.
- Mosston Muska dan Sarah Ashwort,(1994). *Technical Physical Education*, MacMillan: Publishing Corp
- Nashar. (2004). Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran. Jakarta: Delia press.
- Ngalim, Purwanto. (2006). Psikologi Pendidikan. Bandung: PT. Remaja. Rosdakarya.
- Nugraha, Yoga.2014. Perbandingan Antara Model Pembelajaran Inkuiri dan Model Pembelajaran Langsung Terhadap Peningkatan Jumlah Waktu Aktif

- Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bola Voli. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Nugroho, Setyo. (2005). Peran Kinestesis Dalam Pembelajaran Motorik. Yogyakarta:FIK UNY.
- Prasetyaningsih, Astuti, dkk. 2013. Hubungan Kemandirian Belajar Dan Interaksi Edukatif Dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Sekecamatan Purworejo. Jurnal Penelitian FKI PGSD Universitas Negeri Sebelas Maret. Surakarta: UNS
- Priyanto, Sulis. 2013. Pengaruh Kemandirian dan Gaya Mengajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika.Jurnal Publikasi FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.Surakarta : UMS.
- R. Adityabudi Setiawan, SoniNopembri, (2013). Penggunaan Gaya Mengajar “Mosston” Oleh Guru PendidikanJasmani di SMA se-Kota Yogyakarta,Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Volume 9, nomor 1, april 2013,Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Rahantoknam, B. Edward (1987). Belajar Motorik: Teori dan Aplikasinya Dalam Pendidikan Jasmani. Jakarta:Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Rahyubi, Heri. 2012. Teori – Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. Bandung: Nusa Media.
- Rahyubi.(2012). Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi dan Tinjauan Kritis. Bandung: Nusa Media.
- RusliLutan.(2000). Strategi Belajar Mengajar Penjas. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- RusliLutan.(2001). Belajar Keterampilan Motorik. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.
- Sardiman.(2011). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Schmidt, Richard, A. (1989). *Motor Control and Learning: A Behavioral Emphasis*. Champaign: Human Kinetic Publishers, Inc.

- Setyo Nugroho. (2005). Peran Kinestesis dalam Pembelajaran Motorik. *Jurnal Cakrawala Pendidikan, Juni 2005, Th. XXIV, No. 2*. Yogyakarta: FIK Universitas Negeri Yogyakarta. (<https://doaj.org/>)
- Singer, Robert. N. (1980). *Motor Learning and Human Performance*. London: Collier Macmillan Publishers.
- Singgih D. Gunarsa, (2008). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.
- Sudjana, Nana. 2010. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. (Cet. XV). Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya.
- Sudjana. (2002). Metode Statistika. Bandung: Tarsito.
- Sugiyanto dan Sudjarwo. (1991). Perkembangan dan Belajar Gerak. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyanto. (1996). Belajar Gerak. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Press.
- Suharno. 1982. Teknik Permainan Bolavoli, Bandung: Arkola.
- Sukirman. (2011). Peranan Bimbingan Guru dan Motivasi Belajar Dalam Rangka Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik SMA Negeri 1 Metro Tahun 2010. *Jurnal Vol.1, No.1, September 2011*. Lampung: Universitas Muhammadiyah Metro
- Sunarno, Agungdan R. Syaifullah. (2011). Metode Penelitian Keolahragaan. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Tim Penyusun. (2014). Pedoman Administrasi dan Penulisan Tesis dan Disertasi. Program Pascasarjana UNIMED.
- Uno, Hamzah B, Abdul Karim Rauf, dan Najamuddin Petta Solong. (2008) *Pengantar Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Cet. II). Gorontalo: Nurul Jannah.
- Viera, Barbara L. (2000). *Bola Voli Tingkat Pemula*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Yuliana Natsir. 2016. *The Matters in Teaching Reading Comprehension to EFL Students. Studies In English Language And Education, Volume 3, Number 1, March 2016*. Banda Aceh : University of Syiah Kuala. (<https://doaj.org>) <http://www.pbvsi.com/>. 28 Desember 2016, 16.30