

Pengaruh Gaya Mengajar Resiprokal Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli Terhadap Pengembangan Kreativitas Siswa

(Studi Eksperimen pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Lembang Kab. Bandung Barat)

Junaidi¹, Yunnyun Yudiana.²

¹*Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, FPOK, UPI*

²*Dosen Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, FPOK, UPI*

e-mail: junai_di92@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh gaya mengajar resiprokal dalam pembelajaran permainan bola voli terhadap pengembangan kreativitas siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 2 Lembang. Metode yang digunakan adalah *pre-eksperimen designs* dengan rancangan desain *One-Grup Pretest and Posttest Design*. Sampel yang digunakan sebanyak 31 siswa dari populasi yang berjumlah 308 siswa. Pengambilan data menggunakan instrumen tes kreativitas berbentuk skala berupa pernyataan yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya dan lembar observasi. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah "Gaya mengajar resiprokal memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengembangan kreativitas siswa melalui pembelajaran permainan bola voli". Dengan menggunakan uji dua rata-rata dan mendapat kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan kreativitas siswa lebih tinggi secara signifikan sesudah mendapatkan pembelajaran permainan bola voli dengan gaya mengajar resiprokal.

Kata kunci : gaya mengajar resiprokal, pembelajaran permainan bola voli, pengembangan kreativitas siswa.

Abstract

This research is aimed to investigate the influence of reciprocal method on volleyball learning about development of student's creativity on sport education. This research was held on VIII grade in SMP Negeri 2 Lembang. The method in this research was *pre-eksperimen designs* by using *One-Grup Pretest and Posttest Designs*. The sample was used as 31 students with population as 308 students. Data was taken by using instrument test of creativity which from on scale as sentences that has tired out its validity and its reliability and observation sheet. The hypotheses was submitted in this research was reciprocal method giving influence with significant to development of student's creativity through volleyball learning. By using the two average, we can get conclusion of this research that development of student's creativity higher with significant after get volleyball learning by reciprocal learning.

Keyword : Reciprocal method, volley Ball Learning, Development of Student's Creativity

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang sangat mendasar untuk meningkatkan kualitas hidup manusia seutuhnya. Disadari atau tidak pendidikan telah membuat perubahan terhadap perkembangan manusia, baik dalam ilmu pengetahuan maupun teknologi semua itu tidak terlepas dari peran seorang guru. Akan tetapi pada zaman moderen seperti sekarang ini, masih banyak guru yang mengajar, lebih banyak mendominasi didalam pembelajaran terutama dalam mata pelajaran pendidikan jasmani, atau pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) didalam pembelajaran, sehingga membuat siswa lebih banyak menerima dan hanya mengikuti apa yang dikatakan guru, ini membuat siswa merasa takut apa bila terjadi kesalahan di dalam pembelajaran, sehingga ada beberapa siswa pun kurang berani mengeluarkan pertanyaan apabila dia kurang mengerti dan hanya mengikuti saja tanpa tahu manfaat dari pembelajaran yang dilakukan. Disinilah siswa sering merasa jenuh atau bosan dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga membuat siswa kurang aktif dan kreatif didalam melaksanakan pembelajaran yang diajarkan guru, semua itu diakibatkan siswa merasa jenuh atau bosan dengan gaya mengajar yang dilakukan gurunya.

Disinilah peran guru untuk mengubah siswa yang kurang aktif dan kreatif dalam belajar menjadi lebih bersemangat didalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif dan kreatif. Apa lagi pada zaman sekarang banyak guru yang kurang di sukai murid dikarenakan gaya mengajar yang kurang menarik dan monoton bagi siswa, sehingga membuat pembelajaran terasa sangat membosankan, khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Secara ringkas pendidikan pada hakekatnya memberikan pengaruh secara sengaja dan dilakukan dengan sadar untuk mengembangkan kepribadian jasmani dan rohani individu agar mencapai tingkat yang lebih tinggi dan menjadi manusia dewasa yang bertanggungjawab sehingga dapat mengikuti tujuan pendidikan. Peran guru disini harus membuat pembelajaran lebih menarik dan membuat siswa lebih aktif dan kreatif didalam melakukan atau melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani, salah satu caranya adalah dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal, sehingga tujuan pendidikan terlaksanakan. Dari penjelasan tersebut maka salah satunya tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas hidup manusia agar lebih aktif dan kreatif. Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 dijelaskan:

Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Tujuan pendidikan nasional menurut UU No. 20 Tahun 2003 yaitu "...untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab." Maka tiap institusi penyelenggara pendidikan harus mampu memberikan pelayanan pendidikan yang berkualitas, sehingga tujuan pendidikan nasional

dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dapat terealisasi secara komperhensif. Pencapaian tujuan tersebut dapat diwujudkan salah satunya melalui penyajian ragam mata pelajaran, termasuk mata pelajaran pendidikan jasmani (penjas).

Guru yang baik adalah guru yang mampu menyampaikan informasi pembelajaran secara baik agar siswa dapat mengerti dan memahami apa yang disampaikan guru dalam proses pembelajaran. Agar dapat menyampaikan informasi secara baik, maka guru harus memiliki cara-cara untuk menyampaikan materi pembelajaran supaya tujuan dapat tercapai. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di kenal banyak gaya mengajar, salah satu caranya adalah melalui gaya mengajar resiprokal yang menekankan pada keaktifan siswa sehingga siswa lebih banyak melakukan kegiatan dan diharapkan siswa lebih cepat memahami aktivitas yang dilakukan.

Gaya mengajar resiprokal adalah salah satu gaya mengajar yang menekankan siswa lebih banyak aktif untuk belajar dan guru hanya berperan sebagai fasilitator yang memantau setiap kegiatan yang dilakukan oleh siswa didalam pembelajaran. Pada gaya mengajar resiprokal, kelas diorganisir dan dikondisikan dalam peran-peran tertentu (dibagi menjadi dua kelompok), ada siswa yang berperan sebagai pelaku dan ada siswa yang berperan sebagai observer (pengamat) terhadap aktivitas yang dilakukan oleh kelompok pelaku, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Kelompok siswa yang bertindak sebagai observer mengamati tampilan/aktivitas yang dilakukan oleh temannya (pelaku) dengan membawa lembar observasi (pengamatan) yang telah disusun oleh guru, selanjutnya observer tersebut mengevaluasi tampilan dari temannya yang bertindak sebagai pelaku. Dalam hal ini evaluasi dilakukan secara bergantian. Melalui upaya mengevaluasi aktivitas temannya yang berperan sebagai pelaku tersebut, diharapkan siswa yang berperan sebagai observer (pengamat) juga mengetahui konsep pelaksanaan yang benar, karena setiap siswa akan berperan sebagai observer (pengamat). Tanggungjawab dan pemberian umpan balik diberikan sepenuhnya kepada siswa sehingga perkembangan kreativitas siswa bertambah.

Pengembangan adalah usaha sadar yang berlangsung secara bertahap dalam waktu tertentu, dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang kompleks, misalnya kecerdasan, sikap dan tingkahlaku. Sehingga mereka mampu mengungkapkan apa yang mereka lihat dan apa yang mereka lakukan sehingga membuat siswa lebih kreatif dan diharapkan dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal perkembangan kreativitas siswa bertambah.

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia dan bukan yang diterima dari luar diri individu. Kreativitas yang dimiliki manusia lahir bersama dengan lahirnya manusia tersebut. Dalam proses kreativitas tidak akan terlepas dari proses berpikir. Karena dengan berpikir merupakan salah satu cara melukiskan proses aktivitas. Proses kreativitas merupakan dari jenis berfikir kreatif, divergen dan imajinatif dari berpikir konvergen dan logis analisis. Dengan bekal kreativitas, pembaharuan dan perubahan dalam segala bidang akan terjadi. Jadi kreativitas merupakan bekal yang sangat mendasar dalam menciptakan suatu inovasi dan pembaharuan dalam segala wahana kehidupan umat manusi.

Di ungkapkan oleh (Juliantine, 2010 hlm. 42) “kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menemukan atau menciptakan sesuatu yang baru

bagi dirinya meskipun sesuatu yang ditemukan itu bukan hal yang baru bagi orang lain. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang ada pada sekolah menengah pertama (SMP), dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, dalam pembelajaran permainan bola besar (Bolavoli) terutama untuk kelas VIII memiliki tujuan standar kompetensi yaitu: (1) Mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya, dan kompetensi dasar (KD) yaitu : (1) Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan. Sehingga seorang guru harus mengajar berdasarkan kompetensi dasar yang ada dalam silabus pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Dalam proses pendidikan jasmani disekolah, khususnya dalam pembelajaran permainan bola voli, masih banyak guru yang dalam pelaksanaannya pembelajaran lebih banyak mendominasi proses pembelajaran, sehingga siswa lebih banyak mengikuti apa yang di instruksikan gurunya ini membuat keaktifan dan kreativitas siswa terbatas. Hal tersebut tentunya berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas siswa. Oleh karena itu, guru harus memilih gaya mengajar yang membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal, karena gaya ini memberikan kebebasan pada siswa untuk membuat keputusan dan mengobservasi penampilan temannya serta memberi umpan balik setiap melaksanakan aktivitas gerak yang telah dibuat oleh guru. Dengan demikian diharapkan dapat meningkatkan perkembangan kreativitas siswa.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan gaya mengajar resiprokal sangat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk itu penulis bermaksud melakukan penelitian mengenai pengaruh gaya mengajar resiprokal dalam pembelajaran permainan bola voli terhadap pengembangan kreativitas siswa. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Gaya Mengajar Resiprokal dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli terhadap Pengembangan kreativitas siswa ”.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Adapun desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *One-Grup Pre-test and Pos-test Design*. Subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Lembang. Sampel yang dipilih adalah sebanyak 31 Siswa. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Grup Pretest and Postest Design* kelompok diberi *pretest*, sebelum diberi perlakuan (Treatment). Perlakuan yang diberi adalah gaya mengajar resiprokal dalam pembelajaran permainan bola voli terhadap pengembangan kreativitas. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan kelompok sebelum beri perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan cara *purposing sampling*, yaitu cara pengambilan subjek penelitian berdasarkan pertimbangan seseorang atau peneliti. Hal ini dilakukan karena berdasarkan dana dan waktu.

Variabel merupakan objek atau titik perhatian dari suatu penelitian. Variabel yang termuat pada penelitian ini ada dua, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah faktor yang dipilih untuk dicari hubungan atau pengaruh terhadap subjek yang diamati. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah gaya mengajar resiprokal dalam pembelajaran permainan bola voli. Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah pengembangan kreativitas siswa

Data yang diperoleh dari hasil penelitian berupa data kuantitatif. Data yang terkumpul selanjutnya akan dilakukan proses pengolahan dan analisis terhadap data-data tersebut untuk menguji hipotesis penelitian. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pretest dan hasil postes dengan menggunakan angket kreativitas. Untuk mempermudah dalam melakukan pengolahan data, semua pengujian statistik pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *software Microsoft Excel 2013* dan *SPSS (Statistical Product and Service Solution) versi 20. for windows*. Urutan langkah pengujiannya adalah sebagai berikut:

Uji Normalitas

Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing kelompok sampel berdistribusi normal atau tidak. Untuk menghitung normalitas distribusi masing-masing kelompok sampel digunakan uji *Shapiro-Wilk*.

Uji Hipotesis

Ketentuan uji hipotesis adalah sebagai berikut:

- Jika data berdistribusi normal maka pengujian dilakukan menggunakan uji *t* (*One Sample Test*).
- Jika data tidak berdistribusi normal, maka digunakan uji statistik non parametrik yaitu uji *Wilcoxon*.

Adapun perumusan hipotesis adalah sebagai berikut:

Analis Ukuran Pengaruh (*Effect Size*)

Menurut Olejnik dan Algina (dalam Santoso, hlm. 2010), *efect size* adalah ukuran mengenai besarnya efek suatu variabel pada variabel lain. Besarnya perbedaan maupun hubungan yang bebas dari poengaruh besarnya sampel.

HASIL

Skala yang digunakan pada angket pengembangan kreativitas adalah skala Liker. Angket ini berisi beberapa pertanyaan yang harus diisi oleh siswa dengan cara memilih salah satu jawaban yang tersedia dengan memberikan tanda ceklis pada kolom yang mewakili sikap siswa. Angket diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah memperoleh pembelajaran permainan bola voli dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal. Angket perkembangan kreativitas ini terdiri dari 42 butir pertanyaan dengan 20 pertanyaan positif dan 22 pertanyaan negatif. Derajat penilaian siswa terhadap suatu pertanyaan terdiri 5 kata gori bertingkat yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (ST), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Sebelum data diolah dengan menggunakan bantuan *software SPSS versi 20.0*. data angket diubah dari data ordinal menjadi data interval menggunakan bantuan *Method of Successive Interval* (MSI) pada

software Microsoft Excel 2013. Berikut ini analisis data secara deskriptif dari angket pengembangan kreativitas melalui pembelajaran permainan bola voli dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal.

Tabel 4.1

Statistik Deskriptif Data Pretes dan Data Postes

Keterangan	Angket Sebelum Diberi Perlakuan (Pretes)	Angket Sesudah Diberi Perlakuan (Postes)
Jumlah Siswa	31	31
Skor Minimum	109	201
Skor Maksimum	183	244
Rata-rata	137,10	215,16

Berdasarkan data pada tabel 4.1 rata-rata skor angket setelah diberi perlakuan adalah. Hal ini menunjukkan rata-rata skor angket sesudah diberikan perlakuan lebih tinggi dari pada sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya akan dilakukan uji statistik sebagai berikut:

Uji Normalitas

Uji dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kelompok sampel berdistribusi normal atau tidak. Peremusan hipotesis yang digunakan pada uji normalitas adalah sebagai berikut:

Kriteria pengujianya adalah sebagai berikut:

- Jika signifikansi pengujianya $\geq 0,05$ maka H_0 diterima.
- Jika signifikansi pengujianya $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

Pengolahan uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS VERSI 20.0 dengan uji *Shapiro-Wilk* yang mengambil tarap signifikansi 0,05. Hasil uji normalitas dalam tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2

Hasil Uji Normalitas Data Angket

Data	Signifikansi
Angket Sebelum diberi Perlakuan	0,001
Angket Setelah diberikan Perlakuan	0,029

Berdasarkan pada gambar 4.2 nilai signifikansi data skor angket sebelum diberikan perlakuan menunjukkan bahwa $0,001 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Kesimpulan yang diperoleh yaitu data skor angket sebelum diberi perlakuan berasal dari sampel yang berdistribusi tidak normal. Sedangkan nilai signifikansi data angket sesudah diberi perlakuan menunjukkan bahwa $0,029 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Kesimpulannya yang diperoleh yaitu data dari skor angket sesudah diberi perlakuan berasal dari sampel yang berdistribusi tidak

normal. Karena kedua data tidak memenuhi asumsi normalitas, maka selanjutnya dilakukan uji statistika non parametrik.

Uji Statistika Nonparametrik.

Uji ini dilakukan karena kedua data tidak memenuhi asumsi normalitas. Penujian menggunakan uji *Wilcoxon* dengan perumusan hipotesis yang digunakan sebagai berikut.

Taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05 dengan kreteria pengujian adalah sebagai berikut:

-Jika $\frac{1}{2}$ Asymp. Sig. (2-tailed) pengujian data $\geq 0,05$ maka H_0 diterima.

-Jika $\frac{1}{2}$ Asymp. Sig. (2-tailed) pengujian data $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

Pengolahan uji *Wilcoxon* data dilakukan dengan menggunakan bantuan *software SPSS versi 20.0*. Hasil uji *Wilcoxon* disajikan dalam Tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3
Hasil Uji Wilcoxon Data Angket

	Data Angket
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan data tabel 4.3 tersebut, bernilai $\frac{1}{2}$ Asymp. Sig. (2-tailed) menunjukkan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Kesimpulannya adalah peningkatan pengembangan kreativitas siswa melalui pembelajaran permainan bola voli dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal lebih baik dari pada sebelum diberikan pembelajaran pembelajaran permainan bola voli dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal.

Uji Perbedaan Dua Rata-rata

Uji perbedaan dua rata-rata ini bertujuan untuk mengetahui apakah siswa memiliki pengembangan kreativitas yang berbeda dan lebih tinggi sesudah diberikannya pembelajaran pembelajaran permainan bola voli dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal atau tidak. Perumusan hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

Taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05. Kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut:

-Jika $\frac{1}{2}$ Asymp. Sig. (2-tailed) pengujian data $\geq 0,05$ maka H_0 diterima.

-Jika $\frac{1}{2}$ Asymp. Sig. (2-tailed) pengujian data $< 0,05$ maka H_0 ditolak.

Uji perbedaan dua rata-rata menggunakan bantuan *Software SPSS versi 20.0*. Hasil disajikan pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4
Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-rata Data Angket

	Data Angket
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan data pada tabel 4.4 tersebut, nilai $\frac{1}{2}$ Asymp. Sig. (2-tailed) menunjukkan $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Kesimpulannya adalah peningkatan perkembangan kreativitas siswa sesudah diberikan pembelajaran permainan bola voli dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal lebih baik dari pada sebelum diberikan pembelajaran permainan bola voli menggunakan gaya mengajar resiprokal.

Analisis Ukuran Pengaruh (*Effect size*)

Effect Size digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh pembelajaran permainan bola voli dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal teradap pengembangan kreativitas siswa. Hasil pengolahan data pretes siswa disajikan pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5
Hasil Pengolahan Data Pretes Dan Postes

Keterangan	Pretes	Postes
Rata-rata	137,10	215,16
Simpangan Baku	22,88	10,18
Koefisien Korelasi	0,38	
Simpangan Baku Gabungan	15,14	

Berdasarkan data pada tabel diperoleh *Effect Size* sebagai beriku:

$$d = \frac{\bar{X}_2 - \bar{X}_1}{S_{gab}} = \frac{215,16 - 137,10}{15,14} = 5,16$$

Sehingga diperoleh nilai *Effect Size* yaitu 5,16 .Hal ini menunjukkan bahwa $5,16 > 0,80$ sehingga nilai *effect size* termasuk dalam kata gori besar. Kesimpulannya adalah pembelajaran permainan bola voli dengan gaya mengajar resiprokal memiliki pengaruh yang besar terhadap peningkatan pengembangan kreativitas siwa.

PEMBAHASAN

Pembahasan ini dilakukan berdasarkan hasil pengolahan data instrumen tes dan non-tes. Pengelolaan data instrumen tes berupa data kuantitatif terdiri dari analisis hasil pretes dan postes dan analisis untk ukuran pengaruh (*affect size*). Pengelolaan data instrumen non-tes meliputi data angket dan lembar observasi. Pengembangan Kreativitas Siswa melalui pembelajaran permainan bola voli dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal. Pada bagian ini akan diuraikan pembahasan tentang hasil penelitian instrumen tes untuk mengukur pengembangan kreativitas siswa didalam pembelajaran pendidikan jasmani disekolah antara sebelum menggunakan gaya mengajar resiprokal dan sesudah menggunakan gaya mengajar resiprokal. Penelitian ini dilakukan dalam pembelajaran permainan bola voli di kelas VIII SMP dengan banyak siswa sebanyak 31 orang. Pada pertemuan pertama, dilakukan pretes untuk mengetahui pengembangan kreativitas siswa.

Setelah dilakukan pretes, kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal didalam pembelajaran permainan bola voli sebanyak 12 kali pertemuan. Pada pertemuan terakhir yaitu pertemuan ke 12 dilaksanakan postes untuk mengetahui pengembangan kreativitas siswa setelah mendapatkan pembelajaran permainan bola voli dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal.

Hasil pengolahan pretes dan postes menunjukkan bahwa rata-rata nilai postes lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan nilai pretes dan pengembangan kreativitas siswa lebih tinggi secara signifikan sesudah diberikan perlakuan didalam pembelajaran permainan bola voli dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal. Hasil analisis gain indeks menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pengembangan kreativitas secara signifikan sesudah diberikan pembelajaran permainan bola voli dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal. Sedangkan pengaruh permainan bola voli dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal terhadap peningkatan pengembangan kreativitas siswa berdasarkan analisis ukuran pengaruh (*effect size*) tergolong besar.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, pembelajaran permainan bola voli dengan gaya mengajar resiprokal dapat meningkatkan pengembangan kreativitas siswa SMP. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu pembelajaran permainan bola voli dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal melibatkan kehadiran siswa lebih banyak untuk memberikan *feedback* atas pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan secara bergantian. Dengan begitu siswa memahami setiap gerakan yang dilakukan didalam pembelajaran hal tersebut akan membantu meningkatkan pengetahuan, keterampilan gerak dan kreativitas siswa. Ketika siswa mampu melaksanakan tugasnya didalam pembelajaran sehingga pembelajaran lebih terasa lebih menarik maka siswa telah mengabaikan perkembangan kreativitas.

Dalam pelaksanaan pembelajaran gaya mengajar resiprokal, guru membuat tugas ajar yang akan dijelaskan kepada pelaku dan pengamat, tugas pengamat akan mengamati pembelajaran yang dilaksanakan oleh pelaku. Disini siswa dilatih untuk mandiri dalam proses pembelajaran baik pelaku maupun pengamat harus saling berkerjasama didalam proses pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Disini guru hanya mengamati dan menerima umpan balik dari pengamat. Sehingga akan lebih banyak interaksi sesama siswa dan siswa akan lebih kreatif didalam melaksanakan pembelajaran.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.:

1. Pencapaian pengembangan kreativitas siswa melalui pembelajaran permainan bola voli dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal lebih tinggi dari pada sebelum mendapatkan pembelajaran permainan bola voli dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal.
2. Kualitas peningkatan pengembangan kreativitas siswa setelah mendapatkan pembelajaran permainan bola voli dengan menggunakan gaya mengajar resiprokal tergolong dalam kategori besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Edisi Revisi 2010, Jakarta: PT Renika Cipta.
- Juliantine, T. (2010). *Model Pembelajaran Inkuiri dalam pendidikan jasmani untuk Mengembangkan Kreativitas siswa Sekolah Dasar*. Pasca Serjana UPI BANDUNG: Desertasi. Tidak Diterbitkan
- Mosston, M. (1993). *Taching Physical Education Fourth Edition*
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Renika.
- Santoso, A. (2010). Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-Peneltian Di fakultas Psikologi Univesitas Sanata Dharma. [Online]. Diakses Dari http://www.usd.ac.id/lembaga/lppm/f113Jurnal%20Penelitian/voll4no1nov2010/2010%20November_02%2Aagung%20Santoso.pdf.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- <http://sindikker.dikti.go.id/dok/UU20-2003-Sisdiknas.pdf>