

PENGARUH METODE *PEER TEACHING* TERHADAP HASIL BELAJAR PJOK MATERI *DRIBBLING BOLA BASKET*

Uswatun Hasanah Ambar Wilis*, Abdul Rachman Syam Tuasikal

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Surabaya

*uswatun.17060464024@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Bola basket merupakan salah satu modul harus dalam pelajaran PJOK yang diajarkan di sekolah dengan mempunyai 3 aspek, yakni aspek pengetahuan, keahlian, serta afektif. Pada riset ini penulis mempraktikkan tata cara *peerteaching* dalam proses pengajaran metode bola basket salah satunya merupakan *dribble*. *Dribble* ialah menggiring bola dengan metode memantulkan bola ke lantai dibantu dengan dorongan telapak tangan. Tata cara *peer teaching* bisa digunakan selaku tata cara pendidikan yang dicoba antar siswa bertujuan buat mengasah rasa yakin diri, mempunyai rasa bertanggung jawab serta lebih aktif. Riset ini bertujuan buat mengenali pengaruh tata cara *peer teaching* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. Tipe riset yang digunakan merupakan semu eksperimen *One Group Pretest- Posttest Design* dengan memakai *Cluster Random Sampling* dengan ilustrasi 31 siswa kelas VIII di SMP Negara 42 Surabaya. Hasil riset pengaruh tata cara *peer teaching* terhadap modul *dribbling* bola basket kelas VIII di SMP Negara 42 Surabaya pada ranah aspek pengetahuan serta aspek keahlian sebesar 16,72% serta 15,37% secara berturut-turut, dengan hasil uji statistik T- test yang berbeda signifikan ialah 0,000. Bersumber pada hasil uji pelaksanaan pada riset ini bisa disimpulkan jika ada pengaruh tata cara *peer teaching* terhadap hasil belajar PJOK modul *dribbling* bola basket buat ranah aspek pengetahuan serta keahlian pada siswa kelas VIII SMP Negara 42 Surabaya. Tidak hanya itu saja, hal ini dianjurkan guna guru maupun tenaga pengajar PJOK supaya bisa membagikan berbagai tata cara pendidikan yang inovatif serta kreatif pada tiap materinya supaya siswa lebih bergairah dan bersemangat dalam menajaki pendidikan PJOK.

Kata Kunci: basket; peer teaching; pengetahuan; keterampilan; t-test

Abstract

Basketball is one of the compulsory subjects in PJOK lessons taught in schools with three aspects, namely knowledge, skills, and affective aspects. In this study, the author applied the method of peer teaching in the process of teaching basketball techniques, one of which is the dribble. Dribble is the movement of the ball to the floor with the help of the push of the palms. Peer teaching can be used as a learning method that is carried out between students aimed at sharpening confidence, having a sense of responsibility, and being more active. This study aims to understand the impact of peer teaching methods on basketball dribble learning outcomes. The type of research used is the one-group pretest-posttest design experiment using cluster random sampling with a sample of 31 students of Class VIII in SMP Negeri 42 Surabaya. The results of the study of the influence of peer teaching methods on the material of basketball dribbling class VIII in the Junior High School 42 Surabaya State on the area of knowledge and skill aspects were 16.72% and 15.37% in succession, with the statistical results of different significant T-tests is 0,000. Based on the results of the application test on this study, it can be concluded that there is an influence of peer teaching methods on the learning results of PJOK basketball dribbling material for the field of knowledge and skills aspects in students of grade VIII at SMP Negeri 42 Surabaya. In addition, it is recommended for teachers or teaching staff of PJOK to be able to provide a variety of innovative and creative learning methods on each subject so that students are more enthusiastic and enthusiastic about following the learning.

Keywords: basketball; peer teaching; knowledge; skills; t-test

PENDAHULUAN

PJOK mempunyai peran yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas keterampilan siswa (Mustafa & Dwiyo, 2020) Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan tidak hanya bertujuan untuk mencapai prestasi siswa di sekolah maupun luar sekolah, namun pendidikan jasmani juga dapat membantu siswa untuk mengembangkan bakat yang mereka punya. Permainan bola basket merupakan salah satu materi yang diberikan pada saat melakukan pembelajaran PJOK. Basket adalah olahraga bola besar yang dimainkan secara berkelompok, yang tiap kelompoknya terdapat 5 orang yang terdiri dari 2 (dua) kelompok/tim. Pemenang pertandingan ditentukan dengan hasil bola yang dicetak tiap tim, tim yang paling banyak mencetak bola ke dalam ring adalah tim yang menjadi pemenang (Ramadhani dan Kartiko, 2020). Pada permainan bola basket terdapat beberapa teknik dasar, salah satunya adalah teknik menggiring atau *dribble*.

Pada saat penulis melakukan observasi di SMP Negeri 42 Surabaya penulis melakukan wawancara dengan guru PJOK. Menurut guru PJOK masih banyak siswa yang belum mengerti cara melakukan *dribble* yang benar, apalagi melakukan *dribble* sambil berlari. Berdasarkan pengamatan dari penulis, selama proses pembelajaran masih ada siswa yang tidak fokus dan senang bermain sendiri, namun penulis juga melihat siswa mempraktikkan gerakan yang belum dimengerti dengan teman sebangkunya. Untuk memberikan proses pembelajaran yang efisien dan efektif maka dibagi beberapa kelompok, dimana setiap kelompok yang terdiri dari siswa yang menjadi tutor untuk mengajar temannya agar pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif.

Rahayu (2013) mengatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan metode *peer teaching* dikenal sebagai metode pembelajaran yang dilakukan antar siswa, metode *peer teaching* ini dapat membantu siswa yang lainnya ketika mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan metode *peer teaching* memiliki karakter belajar secara berkelompok sehingga antar siswa lainnya tidak ada rasa malu ketika melakukan tanya jawab dengan teman sebangkunya. Menurut Aditya (2016) Metode pembelajaran merupakan sarana penyampaian materi pembelajaran yang dibuat oleh guru atau instruktur kepada siswa secara individu maupun kelompok untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Menurut Febianti (2014) metode *peer teaching* merupakan suatu strategi pembelajaran untuk membantu memenuhi kebutuhan siswa.

Rasa saling menghargai dan membantu satu sama lain merupakan salah satu karakter metode pembelajaran *peer teaching*. Menurut Pugatch dan Wilson (2018) tutor

memiliki peran yang bermanfaat untuk dirinya sendiri, salah satunya yaitu sebagai pengalaman baru dan memimpin teman sebangkunya. Dalam metode pembelajaran *peer teaching* ini mereka dituntut untuk lebih bergaul dengan teman sebangkunya, mengembangkan kecakapan dalam berkomunikasi maupun bersosial, dan lebih bertanggung jawab. Seorang tutor harus memiliki kriteria sebagai berikut : (1) bisa menjalin kerjasama dengan teman sebangkunya (2) memiliki rasa yang peduli (3) memiliki karakter yang bertanggung jawab (4) bersikap rendah hati. Hasil belajar adalah suatu hasil dari proses belajar mengajar (Ricardo dan Meilani, 2017). Sedangkan O'farrel dan Lahiff (2014) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan hasil dari selesainya proses pembelajaran dimana siswa paham dan dapat menerapkan apa yang telah dipelajarinya. Menurut Arifin (2017) menyatakan bahwa *dribbling* merupakan teknik dasar keterampilan memainkan bola yang tujuannya untuk mengenali bola, menguasai dan dapat memainkan bola sehingga teknik dasar yang lain dapat dilaksanakan dengan baik.

Menurut Kpolovie, et. al. (2014) hasil belajar dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan atau keefektifan suatu pembelajaran dengan tujuan yang telah ditetapkan. Bola basket adalah permainan olahraga di mana dua tim yang masing-masing terdiri dari 5 orang memiliki tujuan mencetak gol dengan melemparkan bola ke dalam keranjang atau yang dikenal dengan ring. Bola basket adalah permainan olahraga dimana dua tim dari yang masing-masing memiliki 5 pemain yang tujuan bermainnya untuk mencetak poin dengan cara memasukkan bola ke dalam ring. Olahraga bola basket merupakan olahraga yang menarik dan kompetitif (Kartiko et al., 2019). Induk organisasi cabang olahraga bola basket yaitu FIBA atau *Federation Internationale de Basketball*. Di Indonesia induk organisasinya bernama PERBASI atau singkatan dari Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia. Mengolah bola basket merupakan hal yang mendasar membiasakan diri dengan menggunakan perasaan ketika mengolah, hal ini dapat mempengaruhi dengan memperbanyak menyentuh bola dalam berbagai situasi dan kegiatan (Nugraha, 2016).

Hal ini dinyatakan oleh Altavilla, e.t al. (2017) "*Dribbling a basketball includes giving the ball a series of thrusts with one hand to make it bounce off the desired ball.*" Yang berarti "*dribbling* bola basket adalah serangkaian gerakan dorongan tangan dengan tujuan memantukan ke arah yang diinginkan." Ada beberapa faktor yang mempengaruhi kualitas *dribble*, yaitu : (1) faktor mental (2) kelincahan (3) daya tahan (4) kecepatan (5) kekuatan dan (6) koordinasi. Menurut FIBA (2018) "*dribble is "a live ball movement that is done by players to control the ball by throwing, parrying, and bouncing*

the ball on the floor.” Yang berarti *dribble* adalah “gerakan bola hidup yang dilakukan pemain untuk menguasai bola dengan cara melempar, menepis, dan memantulkan bola ke lantai”. *Dribbling* bola basket merupakan salah satu teknik dasar yang tidak dapat dipisahkan saat bermain bola basket. Pada saat *dribble* ke lantai perubahan tinggi rendahnya sangat diperlukan karena berguna untuk melewati lawan.

METODE

Riset ini ialah tipe riset eksperimen semu, dimana studi ini bertujuan guna menguji secara langsung pengaruh satu variabel terhadap variabel yang lain dan menguji hipotesis yang memiliki jalinan antara karena serta akibat (Maksum, 2018). Jenis pendekatan ini bersifat kuantitatif. Desain penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest*. Durasi pembelajaran dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, estimasi 4 x 40 menit yang dilaksanakan di SMP Negeri 42 Surabaya. Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Cara menentukan sampelnya adalah dengan mengumpulkan semua ketua kelas VIII, kemudian membiarkan masing-masing ketua kelas mengambil undian sebagai sampel penelitian. Ketika ketua kelas menarik undian, disitu ada bagian formulir tertulis di atasnya. Oleh karena itu, ruang kelas akan

Tabel 2. Deskripsi Data Hasil Belajar *Pretest*

Aspek	N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Total Nilai	SD	Mean
Pengetahuan	31	45	100	2270	16,760	73,23
Keterampilan	31	50	100	2116	14,045	68,26

Nilai terendah pada data *pretest* aspek pengetahuan yaitu 45 dan nilai tertinggi yaitu 100 dengan total nilai sejumlah 2270 dan mean 73,23 serta standar deviasi sebesar 16,760 sedangkan nilai terendah pada

Tabel 3. Deskripsi Data Hasil Belajar *Posttest*

Aspek	N	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Total Nilai	SD	Mean
Pengetahuan	31	70	100	2650	9,161	85,48
Keterampilan	31	58	100	2465	9,794	79,52

Nilai terendah pada data *posttest* aspek pengetahuan yaitu 71 dan nilai tertinggi yaitu 100 dengan total nilai sejumlah 2650 dan mean 85,48 serta standar deviasi sebesar 9,161 sedangkan nilai terendah pada data *posttest* aspek keterampilan yaitu 58 dan nilai tertinggi yaitu 100 dengan total nilai sejumlah 2465 dan mean 79,52 serta standar deviasi sebesar 9,794.

Perbandingan rata-rata data *pretest* dan *posttest* aspek pengetahuan dapat dilihat pada gambar 4.1 diagram dibawah ini.

menjadi model dalam penelitian ini. Setelah pengambilan sampel, didapatkan sampelnya yakni kelas VIII-C dengan jumlah 31 siswa.

Uji pengetahuan dengan uji tertulis metode bawah *dribbling* yang terdiri dari 4 soal esai. Tiap item mempunyai rentang skor dari 0 sampai 25. Jenis skor pengetahuan siswa didasarkan pada BSNP Nomor. 43 Tahun 2017.

Tabel 1. Kategori Penilaian Pengetahuan

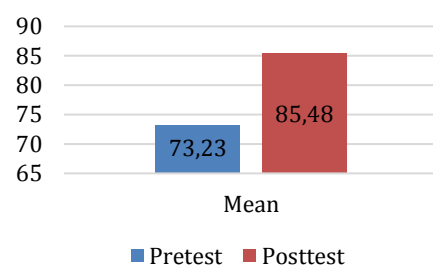
Kategori	Rentang Nilai
Sangat Baik	Apabila memperoleh nilai > 85 sampai ≤ 100
Baik	Apabila memperoleh nilai > 70 sampai ≤ 85
Cukup	Apabila memperoleh nilai > 55 sampai ≤ 70
Kurang	Apabila memperoleh nilai 0 > dari ≥ 55

Uji keahlian dengan menjajaki uji *dribbling* bola basket dengan penanda yang mencermati gerakan perilaku dini, posisi *dribbling* serta kemampuan bola. Jenis evaluasi keahlian siswa bisa dilihat pada tabel 3. 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

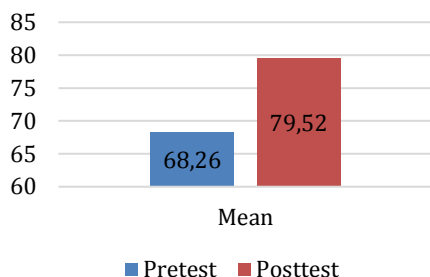
Hasil dari penelitian disajikan menggunakan analisis deskriptif sebagai berikut :

data *pretest* aspek keterampilan yaitu 50 dan nilai tertinggi yaitu 100 dengan total nilai sejumlah 2116 dan mean 68,26 serta standar deviasi sebesar 14,045.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Rata-rata Data *Pretest* dan *Posttest* Aspek Pengetahuan

Perbandingan rata-rata data *pretest* dan *posttest* aspek keterampilan dapat dilihat pada gambar 4.2 diagram dibawah ini.



Gambar 2. Diagram Perbandingan Rata-rata Data Pretest dan Posttest Aspek Keterampilan

Tabel 4. Hasil Analisis Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa

Aspek	Data	Nilai Signifikasi	Keterangan
Pengetahuan	<i>Pretest</i>	0,184	Normal
	<i>Posttest</i>	0,056	Normal
Keterampilan	<i>Pretest</i>	0,047	Tidak Normal
	<i>Posttest</i>	0,005	Tidak Normal

Bersumber pada tabel 4.3 bisa dikenal jika informasi *pretest* serta *posttest* aspek pengetahuan hasil belajar siswa mempunyai nilai signifikasi sebesar $> 0,05$ yang maksudnya informasi tersebut wajar ataupun mempunyai sebaran distribusi yang sama. Sebaliknya informasi *pretest* serta *posttest* aspek keahlian hasil belajar siswa mempunyai nilai signifikasi sebesar $< 0,05$ yang maksudnya informasi tersebut tidak wajar ataupun tidak mempunyai sebaran distribusi yang sama.

Tabel 5. Hasil Analisis Uji Paired Sample T test Data Hasil Belajar Siswa

Aspek	Data	Jenis Uji	Nilai Signifikasi	Keterangan
Pengetahuan	<i>Pretest</i>	<i>Paired sample t test parametric</i>	0,000	Signifikan
	<i>Posttest</i>			
Keterampilan	<i>Pretest</i>	<i>Wilcoxon paired t test</i>	0,000	Signifikan

Ketentuan pada uji T ilustrasi berpasangan ialah apabila nilai signifikasi $> 0,05$ hingga H_0 ditolak serta H_a diterima sehingga informasi tersebut dikatakan signifikan, sebaliknya bila nilai signifikasi $< 0,05$ hingga H_0 diterima serta H_a ditolak sehingga informasi tersebut dikatakan tidak signifikan. Bersumber pada tabel 4.4 bisa dikenal kalau hasil pada uji T ilustrasi berpasangan informasi hasil belajar aspek pengetahuan ataupun keahlian siswa mempunyai nilai signifikasi sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak serta H_a diterima sehingga informasi tersebut dikatakan signifikan yang

maksudnya ada pengaruh tata cara *peer teaching* terhadap hasil belajar PJOK modul dribbling bola basket di SMP Negeri 42 Surabaya baik aspek pengetahuan ataupun keahlian.

Persentase kenaikan digunakan untuk menghitung pengaruh *peer-to-peer teaching* terhadap hasil belajar PJOK pada dokumen dribbling bola basket di SMP Negeri 42 Surabaya. Ini adalah rumus yang digunakan oleh para peneliti.

$$\text{Peningkatan: } \frac{M_D}{M_{pre}} \times 100\%$$

Persentase peningkatan pada aspek pengetahuan =
 $= (\text{Mean posttest} - \text{mean pretest}) / \text{mean pretest} \times 100 \%$
 $= (85.48 - 73.23) / 73.23 \times 100 \%$
 $= 12.25 / 73.23 \times 100\%$
 $= 16.72 \%$

Persentase peningkatan pada aspek keterampilan =
 $= (\text{Mean posttest} - \text{mean pretest}) / \text{mean pretest} \times 100 \%$
 $= (79.52 - 68.26) / 68.26 \times 100 \%$
 $= 11.26 / 68.26 \times 100\%$
 $= 15.37 \%$

Menurut hasil penelitian yang ditampilkan di atas penerapan metode *peer teaching* pada PJOK materi *dribbling* bola basket di SMP Negeri 42 Surabaya menunjukkan peningkatan yang signifikan. Menurut Pugatch dan Wilson (2018) tutor memiliki peran yang bermanfaat untuk dirinya sendiri, salah satunya yaitu sebagai pengalaman baru dan memimpin teman sebayanya. Dari hasil penelitian yang telah didapat yaitu peningkatan terhadap hasil belajar aspek pengetahuan sebesar 16,72% dan peningkatan pada aspek keterampilan sebesar 15,37%, *peer teaching* juga dapat meningkatkan komunikasi dengan teman sejawatnya, berpendapat ketika melakukan proses pembelajaran baik kepada teman sekelompoknya maupun kepada kelompok lain, lebih kreatif dalam menghadapi masalah pada saat kegiatan pembelajaran, dan bekerja sama baik pada teman sekelompok maupun kelompok lain. Hasil pada penelitian ini sependapat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Iqbal et al., (2016) yang hasilnya pelaksanaan model pendidikan *peer-teaching* secara signifikan bisa tingkatkan hasil belajar game dribbling bola basket. *peer-teaching* secara signifikan bisa tingkatkan hasil belajar game dribbling bola basket.

PENUTUP
Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh metode *peer teaching* terhadap hasil belajar PJOK materi *dribbling* bola basket kelas VIII di SMP Negeri 42 Surabaya yang dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ baik aspek pengetahuan maupun keterampilan.
2. Terdapat peningkatan hasil belajar PJOK materi *dribbling* bola basket kelas VIII di SMP Negeri 42 Surabaya yang dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase untuk aspek pengetahuan daripada aspek keterampilan. Dari hasil tersebut menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar menggunakan metode *peer teaching* terhadap hasil belajar PJOK materi *dribbling* bola basket kelas VIII di SMP Negeri 42 Surabaya.

Saran

Dari hasil riset ada pula anjuran yang bisa dikemukakan cocok hasil dari riset ulasan ataupun pada simpulan merupakan ialah selaku berikut:

1. Agar guru PJOK dapat memberikan banyak inovasi metode pembelajaran yang belum pernah diketahui siswa agar siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran PJOK khususnya materi *dribbling* bola basket.
2. Menjaga agar siswa tetap bersemangat, termotivasi dan mampu mengembangkan keterampilan *dribbling* dengan mengikuti pembelajaran PJOK.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, D. Y. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).
- Altavilla, G., Tole, P. A. D., Isanto, T. D., Riola, G. (2017). Some Teaching Method Elements Of The Basketball Dribble. *Journal Of Sports Science*, 5: 207-210.
- Arifin, S. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1).
- Febianti, Y. N. (2014). Peer Teaching (Tutor Sebaya) Sebagai Metode Pembelajaran Untuk Melatih Siswa Mengajar. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2(2), 80-87
- Kartiko, D. C., Tuasikal, A. R. S., Al Ardha, M. A., & Yang, C. B. (2019). Biomechanical Analysis Of Ball Trajectory Direction In Free Throw. *In 1st International Conference on Education Social Sciences and Humanities (ICESSHum 2019) (pp. 449-453)*. Atlantis Press.
- Kpolovie, P. J., Joe, A. I., & Okoto, T. (2014). Academic Achievement Prediction: role of Interest in

Learning and Attitude Towards School. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education*, 1 (11), 73-100.

Maksum, A. (2018) *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya. Unesa University Press.

Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga (edisi kedua)*. Surabaya: Unesa University Press.

Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Indonesia abad 21. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(2), 422-438.

Nugraha, P. D. (2016). Perbedaan Pengaruh Metode Latihan Ball Handling Terhadap Keterampilan Dribble Bola Basket Ditinjau Dari Jenis Kelamin (Studi Eksperimen Latihan Dribble Crossover Dan Two Ball Dribble Pada Pemain Tingkat Intermediet Di Kabupaten Boyolali). (*Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)*).

O'Farrell, C., & Lahiff, A. (2014). *Writing Learning Outcomes: A Guide for Academics*. Dublin: Trinity College Dublin.

Pugatch, T. & Wilson, N. 2017. *Nudging Study Habits: A Field Experiment on Peer Tutoring in Higher Education*. Oregon State University and IZA.

Rahayu, E. T. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta

Ramadhani, A., Kartiko, D.C. (2020). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Tutor Sebaya Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket. *Jurnal pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 8(1),179-183.

Ricardo, R., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92