

**PENGARUH METODE TUTOR SEBAYA TERHADAP HASIL BELAJAR  
DRIBBLE BOLA BASKET  
(Studi Pada Siswa Kelas VIII-G SMP Negeri 6 Tuban)**

**Teguh Santoso**

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Surabaya

**Dwi Cahyo Kartiko**

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses seseorang sebagai individu ataupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis, melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan ketrampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak atau karakter. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, berhasil tidaknya pembelajaran ditentukan oleh peran guru sebagai pendidik yang berarti meneruskan dan mengembangkan keterampilan gerak pada peserta didik, sehingga proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan dengan baik. Banyak metode pembelajaran yang digunakan agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai gerak dasar *dribble*. Akan tetapi dalam kenyataan dan praktik di lapangan masih terdapat banyak siswa yang masih belum paham akan materi yang di sampaikan oleh guru. Untuk itu di perlukan sebuah metode pembelajaran yang di rancang dengan menggunakan kemampuan teman sebaya pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Tuban. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari pemberian metode pembelajaran tutor sebaya terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. 2) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh metode pembelajaran tutor sebaya terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. Dengan jumlah sampel 30 siswa yang terdiri dari 15 siswa kelompok eksperimen (tutor sebaya) dan 15 siswa kelompok kontrol. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari pemberian metode pembelajaran tutor sebaya terhadap hasil belajar *dribble* bola basket yang dibuktikan dari nilai *p value*  $0,000 < 0,05$  dengan taraf signifikan 0,05. Sedangkan besar pengaruhnya diketahui sebesar 36,43%.

**Kata Kunci:** Metode tutor sebaya, hasil belajar, *dribble* bola basket.

**Abstract**

Physical education is a one's process as an individual or a community member which consciously and systematically done through various activities in order to obtain physical abilities and skills, growth, intelligence and character building. In physical education, whether its success or failure is defined by teacher's role in developing pupils' skills so as physical education process could run well. Many learning methods were used in order to be able to improve pupils' abilities in mastering basketball dribble. However, there are many pupils who are still unable to understand what has been given by the teachers. Therefore, it is necessary to adopt a particular learning method which specifically designed to utilize peer partner on 8<sup>th</sup> grader students in SMP Negeri 6 Tuban. The purpose of this study are 1) to examine if there is an effect on peer teaching method on basketball dribble learning result, 2) to examine how much is the effect of this method on basketball dribble learning result. Designed with 30 students as the research samples which consists of 15 students of experiment group (peer teaching) and 15 students as the control group. Based on the result, it can be concluded that there was a significant effect on peer teaching method in basketball dribble learning result which has been proven by the *p-value*  $0,000 < 0,05$  with *sig* = 0,05. Whereas the effect size was 36,43%.

**Keywords:** peer teaching method, learning result, basketball dribble.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses seseorang sebagai individu ataupun kelompok yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, dan pembentukan watak atau karakter. Menurut Nurhasan, dkk (2005:6) rumusan tujuan pendidikan jasmani yaitu:

mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktifitas jasmani, permainan dan olahraga, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui pelaksanaan tugas-tugas ajar pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia

yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan jasmani memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) dari pembiasaan pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosional dan sosial. Melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, dan terampil.

Pendidikan jasmani bukan hanya untuk meningkatkan kebugaran jasmani akan tetapi juga memberi gerak bervariasi dan bermakna bagi anak. Oleh karena itu guru harus lebih sungguh-sungguh dalam menanganinya, khususnya guru pendidikan jasmani sebagai pendidik yang berarti meneruskan dan mengembangkan keterampilan gerak pada peserta didik, sehingga proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan dengan baik.

Dalam kurikulum SMP kelas VIII terdapat materi pembelajaran permainan bola besar khususnya bola basket. Bola basket termasuk olahraga yang populer oleh sebab itu begitu digemari oleh semua murid pada jenjang SMP karena permainan ini banyak mengandung unsur bermain secara kelompok. Salah satu teknik dasar yang paling dominan adalah *dribble* bola basket.

Berdasarkan pengamatan awal di SMP Negeri 6 Tuban saat pembelajaran bola basket khususnya *dribble* bola, saya rasa perlu digunakan sebuah metode pembelajaran yang lebih bervariasi. Hal ini dilakukan agar siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan dapat memahami materi dengan mudah. Masalah yang biasanya muncul adalah ketika materi yang sudah disampaikan hanya sebagian siswa saja yang memahami materi yang sudah diajarkan selain itu juga ketika pembelajaran berlangsung siswa merasa jenuh dengan pembelajaran yang terkesan statis dan monoton. Dengan pemilihan metode pembelajaran tutor sebaya yang mempunyai ciri khas teman sebaya yang memberikan materi pembelajaran diharapkan siswa semakin semangat dan antusias dikarenakan ada sesuatu yang berbeda dan cenderung lebih menarik.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dilakukan suatu penelitian mengenai permasalahan dengan judul : "Pengaruh Metode Pembelajaran Tutor Sebaya Terhadap Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket". (Studi Pada Siswa Kelas VIII-G SMP Negeri 6 Tuban).

Menurut Hamdani (2010:80) Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan demikian metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar.

Proses pembelajaran menuntut guru dalam merancang berbagai metode pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa. Bahwasanya metode pembelajaran sebuah cara yang digunakan oleh seorang pendidik untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran kepada siswa sehingga terjadi hubungan yang nyaman serta dapat diterima oleh siswa dan mendapatkan hasil yang maksimal dalam suatu proses belajar mengajar.

Menurut Ahmadi dan Supriyono, (2003:184) tutor sebaya merupakan siswa yang sebaya yang ditunjuk atau ditugaskan membantu temannya yang mengalami kesulitan belajar, karena hubungan antar teman umumnya lebih dekat dibandingkan hubungan guru siswa.

Tutor sebaya merupakan salah satu pembelajaran pendekatan kooperatif karena rasa saling menghargai dan mengerti diantara siswa untuk bekerja sama. Ketika pembelajaran dengan tutor sebaya siswa juga bisa berinteraksi dengan bahasa dan cara yang baik untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki karena siswa melihat masalah dengan cara yang berbeda dibandingkan dengan orang dewasa karena mereka menggunakan bahasa yang lebih akrab.

Rusmono (2012:10) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotorik (Purwanto, 2008:54).

*Dribble* adalah pergerakan bola hidup yang di sebabkan oleh seorang pemain yang sedang menguasai bola dengan melempar, menepis, menggelindingkan bola

ke lantai atau dengan sengaja melemparkan bola ke papan pantul ( *Official basketball rules*, 2012:28)

Kosasih (2008:38) menyebutkan bahwa *dribble* seharusnya dilakukan dengan kekuatan dari siku, pergelangan tangan, telapak tangan, jari-jari, dan sedikit bantuan dari bahu. *Dribble* yang legal adalah selama posisi tangan tidak berada di bawah bola dan bola harus meninggalkan tangan sebelum kaki tumpuan (*pivot foot*) berpindah posisi.

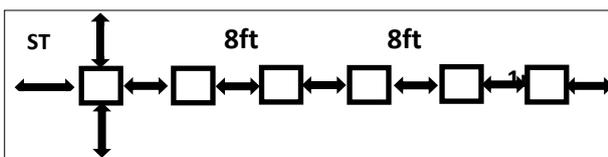
**METODE**

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara variabel. Salah satu ciri utama dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) yang dikenakan kepada subyek atau objek penelitian (Maksum 2012:65). Penelitian eksperimen digunakan karena dalam penelitian ini akan ada perlakuan yang dilakukan kepada subyek penelitian. Pemberian perlakuan diberikan berupa metode pembelajaran tutor sebaya terhadap siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Tuban.

Desain penelitian ini menggunakan *randomized control grup pretest-posttest design*. Desain ini relatif mendekati sempurna, mengingat ada kelompok kontrol, ada perlakuan, subjek ditempatkan secara acak, dan adanya *pretest – posttest* untuk memastikan efektifitas perlakuan yang diberikan. Desain ini lebih banyak dipilih oleh peneliti (Maksum, 2012:98).

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti dan yang nantinya akan digeneralisasikan. Generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau objek yang lebih luas (Maksum, 2012: 53). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Tuban.

Instrumen merupakan alat ukur atau cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Maksum, 2012 : 137). Dalam penelitian ini penulis menggunakan intrumen : Tes *dribble* Rohantoknam. Berikut adalah Gambar tes *dribble* Rohantoknam :



Tes Kemampuan *Dribble* (Rohantoknam, dkk, 2006: 65)

Berikut pelaksanaan tes *dribble* bola basket menurut Rohantoknam:

- Testee* menggiring bola secepat-cepatnya diawali dari garis start melintasi rintangan hingga kembali ke garis finish pada satu kali jarak tempuh.
- Testee* bisa dilakukan ketika mendengar aba-aba "GO".
- Jarak tempuh giringan bola *testee* dibatasi oleh garis pembatas berjarak 1 meter dari berdirinya rintangan.
- Apabila *testee* pada kesempatan menggiring bola melakukan kesalahan dengan keluarnya bola dari batas ruang giringan bola maka kesempatan tersebut dianggap gagal.
- Testee* mengawali giringan bola dari garis start melalui sisi kanan.
- Testeer* mencatat waktu tempuh yang dicapai dari 3 kali kesempatan untuk mendapatkan waktu terbaik sebagai skor *testee*.
- Petugas terdiri dari 1 orang timer dan 1 orang pencatat skor / pengawas lintasan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. Deskripsi Data

Kelompok eksperimen (Tutor Sebaya)

Hasil belajar tes *dribble* bola basket sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran tutor sebaya adalah sebagai berikut:

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Sd
pre_eksperimen	15	0.00	85.00	39.80	27.36
post_eksperimen	15	7.00	92.00	53.80	25.67
Valid N (listwise)	15				

KELOMPOK EKSPERIMEN		
	Pre-test	Post-test
Rata-rata	39,80	53,80
std.Deviations	27,36	25,67
Maximum	85,00	92,00
Minimum	0,00	7,00
Presentase	36,43 %	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa :

- Hasil belajar *dribble* bola basket sebelum diberi perlakuan metode tutor sebaya (*pre test*) adalah rata-rata sebesar 39,80; *Standart deviation* sebesar 27,36; nilai terkecil sebesar 0,00; dan nilai terbesar adalah 85,00.

- b) Hasil belajar *dribble* setelah diberikan perlakuan metode pembelajaran tutor sebaya (*post test*) adalah rata-rata sebesar 53,80; *Standart deviation* sebesar 25,67; nilai terkecil sebesar 7,00; dan nilai terbesar 92,00.

**Kelompok Kontrol**

Hasil belajar tes *dribble* bola basket sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran pada kelompok kontrol dengan 15 siswa adalah sebagai berikut:

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Sd
pre_kontrol	15	0.00	76.00	41.8667	26.82714
post_kontrol	15	0.00	79.00	43.7333	27.29853
Valid N (listwise)	15				

KELOMPOK KONTROL		
	Pre-test	Post-test
Rata-rata	41,87	43,73
std.Deviations	26,83	27,30
Maximum	76,00	79,00
Minimum	0,00	0,00
Presentase	4,78 %	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa :

- Hasil belajar *dribble* bola basket sebelum diberi perlakuan kelompok kontrol (*pre test*) adalah rata-rata sebesar 41,87; *Standart deviation* sebesar 26,83; nilai terkecil sebesar 0,00; dan nilai terbesar adalah 76,00.
- Hasil belajar *dribble* setelah diberikan perlakuan kelompok kontrol (*post test*) adalah rata-rata sebesar 43,73; *Standart deviation* sebesar 27,30; nilai terkecil sebesar 0,00; dan nilai terbesar 79,00.
- Hasil tersebut dapat dikatakan bahwa perlakuan kelompok kontrol dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket sebesar 4,78 %.

**2. Uji Normalitas**

Perhitungan uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas ini menggunakan rumus *one sample Kolmogorov-Smirnov test*, dengan pengolahan menggunakan bantuan komputer program

SPSS Versi 20. Berikut adalah tabel hasil uji normalitas data keterampilan dan pengetahuan:

Tabel Uji Normalitas

Variabel	N	KS Z	Sig
Pre Kontrol	15	0,752	0,623
Post Kontrol	15	0,529	0,943
Pre Eksperimen	15	0,568	0,904
Post Eksperimen	15	0,527	0,944

Dari hasil tabel dapat dilihat bahwa data dari semua variabel memiliki nilai p (Sig) > 0,05, maka semua variabel berdistribusi normal.

**3. Uji Hipotesis**

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh penerapan metode pembelajaran tutor sebaya terhadap hasil belajar *Dribble* bola basket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Tuban. Analisis data yang dilakukan untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah uji t. Hasil uji-t *pretest* dan *posttest* kelas VIII-G dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Uji T Independen data Post Test

Variabel	N	Nilai T	Sig
Posttest Kontrol	15	-5.01	0,000
Posttest Eksperimen	15		

Pada output tabel *Independent Sample Test* dapat dilihat sig(*2tailed*) atau *p value* sebesar 0,000. Pada tabel diatas *p value* sebesar 0,000 dimana < 0,05.

Dengan mengkonsultasikan nilai *p value* pada tabel hasil perhitungan maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima karena nilai *p value* < 0,05 dengan taraf signifikan 0,05. Dengan kata lain bahwa ada pengaruh yang signifikan antara data kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol terhadap hasil belajar *dribble* bola basket ditinjau dari pemberian metode pembelajaran.

Selanjutnya untuk mengetahui besarnya pengaruh metode pembelajaran tutor sebaya terhadap hasil belajar *dribble* bola basket dihitung dengan cara rata-rata selisih hasil *pre test* dan *post test* dibagi rata-rata hasil *pre test* dikalikan 100%.

Tabel Persentase Peningkatan

	Mean			Peningkatan
	(pretest-posttest)	Pre-test	Persentase	
Sampel kontrol	2.00	41.87	100%	4.78%
Sampel eksperimen	14.50	39.80	100%	36.43%

Dari hasil penghitungan diperoleh peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket pada kelompok eksperimen sebesar 36,43%, sedangkan untuk kelompok kontrol sebesar 4,78%. Berdasarkan hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *dribble* bola basket pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan metode pembelajaran tutor sebaya memiliki peningkatan yang lebih signifikan dari pada hasil belajar *dribble* bola basket pada kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan metode pembelajaran tutor sebaya.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, serta hasil penelitian yang telah diolah menggunakan program komputer IBM *Statistical Package for the Social Science (SPSS) Statistics for Windows 20*, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh metode pembelajaran tutor sebaya terhadap hasil belajar *dribble* bola basket siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Tuban pada kelompok eksperimen. Hal ini dibuktikan dari nilai *p value*  $0,000 < 0,05$  dengan taraf signifikansi 0,05 pada kelompok eksperimen.
2. Besarnya pengaruh metode pembelajaran tutor sebaya dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Tuban berdasarkan analisis menggunakan rata-rata dapat diketahui sebesar 36,43%.

### Saran

Saran yang dapat diajukan sebagai rekomendasi umum kepada semua pihak, terutama guru PJOK adalah sebagai berikut:

1. Sesuai dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka sebaiknya penerapan metode tutor sebaya pada pembelajaran pendidikan jasmani terutama materi *dribble* bola basket bisa dijadikan acuan bagi para guru PJOK, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah walaupun sarana dan prasarana yang ada disekolah tidak memadai.
2. Agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik khususnya dalam penerapan metode tutor sebaya, maka hendaknya metode pembelajaran ini dapat diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap materi pembelajaran dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi dan Supriyono. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rienka Cipta

Hamdani. (2010). *Stategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia

<http://berbagireferensi.blogspot.co.id/2010/02/pengajaran-dengan-pendekatan-tutor.html> 05/11/2016 03.05

<https://classicerseleven.wordpress.com/tag/teknik-permainan-bola-basket-lengkap/> 05/11/2016 02.35

<https://kusdiyono.wordpress.com/2010/11/25/pembelajaran-dengan-metode-tutor-sebaya-peraya/> 05/11/2016 03.37

Kosasih, D. (2008). *Fundamental Basketball*. Jakarta: Karmedia

Maksum, A. (2008). *Psikologi Olahraga*. Surabaya: UNESA University Press

Maksum, A. (2009). *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: UNESA University Press

Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian*. Surabaya: UNESA University Press

Nurhasan, dkk. 2005. *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani*. Surabaya: UnesaUniversity Press.

Rohantoknam, dkk. 2006 *Parameter Test SMP/SMA Negeri Ragunan*. Jakarta: Iptek Olahraga

Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Tim penerjemah, PP PERBASI, Bidang SDM PP PERBASI. 2012. *Official Basketball Rules 2012*. Jakarta : FIBA RULES

*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretaris Negara Republik Indonesia.

Verduci, Frank. 1980. *Measurement Concept in Physical Education*. St.Louis: C.V Mosby company