

PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TUTOR SEBAYA TERHADAP HASIL BELAJAR *DRIBBLE* BOLA BASKET

Alif Ramadhani*, Dwi Cahyo Kartiko

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

Universitas Negeri Surabaya

*aliframadhani16060464045@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Metode tutor sebaya merupakan model pembelajaran yang menerapkan dengan strategi kooperatif dimana dibentuk kelompok kecil dengan anggotanya memiliki kemampuan yang berbeda-beda guna untuk membantu dan bekerja sama dalam menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi. Ketika pembelajaran berlangsung terjadi pendekatan kooperatif karena kelompok ini menggunakan bahasa sehari-hari sebagai komunikasi mereka yang membuatnya semakin akrab. Metode tutor sebaya dapat diterapkan pada salah satu teknik bola basket yaitu *dribble*. *Dribble* merupakan menggiring bola dengan cara memantulkan bola ke lantai dengan dorongan telapak tangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode pembelajaran tutor sebaya terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan menggunakan *randomized control group pretest-posttest design*. Penentuan sampel dengan menggunakan *cluster random sampling*, dengan sampel 34 siswa yaitu kelas VII-B. Berdasarkan uji hipotesis pada hasil belajar penerapan metode pembelajaran tutor sebaya dalam ranah pengetahuan dan keterampilan memiliki nilai sig $0.00 < 0.05$, maka dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan metode tutor sebaya terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. Dari hasil perhitungan peningkatan penerapan metode tutor sebaya terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada ranah pengetahuan kelompok eksperimen diketahui persentase peningkatannya sebesar 65%, pada ranah keterampilan diketahui peningkatannya sebesar 34% dengan selisih rata-rata dari hasil *pre test* dan *post test*.

Kata kunci: bola basket, *dribble*, metode tutor sebaya

Abstract

The peer tutoring method is a learning model that applies cooperative strategies in which small groups are formed with members having different abilities to assist and work together in solving a problem faced. When learning takes place a cooperative approach occurs because this group uses everyday language as their communication which makes it more familiar. The peer tutoring method can be applied to one of the basketball techniques, namely *dribble*. *Dribble* is dribbling by bouncing the ball to the floor with the push of your palm. This study aims to determine the effect of applying peer tutoring learning methods on basketball *dribble* learning outcomes. This type of research is quasi-experimental using randomized control group pretest-posttest design. Determination of the sample using cluster random sampling, with a sample of 34 students, namely class VII-B. Based on hypothesis testing on learning outcomes the application of peer tutoring learning methods in the realm of knowledge and skills has a sig value of $0.00 < 0.05$, it can be stated that there is a significant influence of the application of peer tutoring methods on basketball *dribble* learning outcomes. From the calculation results of the increase in the application of the peer tutoring method to the learning outcomes of basketball *dribble* in the experimental group's knowledge domain it is known that the percentage increases by 65%, in the realm of skills it is known to increase by 34% with the average difference from the pre-test and post-test results.

Keyword: basketball, *dribble*, peer tutoring method

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas peserta didik. Pendidikan jasmani olahraga tidak semata-mata untuk mencapai suatu prestasi yang dilakukan di sekolah-sekolah tetapi bisa dilakukan di dalam ruangan dan diluar ruangan. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani terdapat aspek kognitif, psikomotor, dan afektif karena ketiga aspek tersebut sangat penting dalam proses pembelajaran. Siswa diharapkan memiliki kemampuan mencakup ketiga aspek tersebut karena tidak ada pendidikan yang lengkap tanpa pendidikan jasmani, sebab gerak adalah dasar untuk belajar mengenal dunia dan dirinya sendiri melalui pendidikan jasmani. Oleh karena itu dalam meningkatkan pemikiran kritis siswa maka diperlukan lingkungan belajar yang baik dalam pendidikan jasmani.

Kegiatan belajar mengajar tidak lepas dari kehidupan kita sehari-hari. Hampir sepanjang hidupnya manusia mengalami proses belajar. Ini berarti bahwa tiada kehidupan manusia tanpa belajar. Tidak ada manusia yang terlepas dari masalah, untuk menyelesaikan masalah tersebut manusia harus belajar. Seperti yang dialami peserta didik kelas VII SMP Negeri 1 Wonoayu dalam pembelajaran PJOK khususnya materi *dribble* bola basket.

Bola basket adalah olahraga bola besar yang permainannya dilakukan dengan berkelompok yang terdiri dari 2 tim, yang diantaranya 1 tim terdiri dari 5 orang. Pemenang adalah tim yang berhasil mencetak poin terbanyak dengan memasukkan bola terbanyak kedalam ring (Kartiko *et al.*, 2019). Permainan bola basket tidak lepas dari teknik dasar yaitu *dribble* (menggiring) bola. Menurut Riyanto dan Kuswoyo (2019), *dribble* adalah usaha untuk membawa bola ke daerah lawan dengan cara memantulkan bola ke lantai, posisi berdiri dengan sikap melangkah, badan condong ke depan, bola di dorong menggunakan telapak tangan, pantulan bola sebatas pinggang, dan pandangan tetap lurus ke depan. Hal ini seperti diungkapkan oleh Altavilla *et al.* (2017: 208), "*The dribble includes giving a series of push at the ball with one hand, in order to make it bouncing on the pitch in the disered direction*". Menyatakan bahwa "menggiring bola basket termasuk memberikan serangkaian dorongan pada bola dengan satu tangan untuk membuatnya memantul pada bola yang diinginkan". Dengan adanya materi *dribble* bola basket pastinya tidak luput dengan metode pembelajaran guna kelangsungan proses pembelajaran.

Menurut Topping (2015), metode tutor sebaya adalah siswa yang memiliki kemampuan lebih atau pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai dengan dilakukan diluar jam pembelajaran sekolah karena siswa

merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran sehingga mereka dituntut untuk mencari berbagai informasi pengajaran sesuai yang diharapkan dan hasilnya akan mengubah tingkah perilakunya menjadi pribadi yang aktif serta tanggung jawab. Siswa yang memiliki kemampuan pandai disebut juga sebagai tutor. Tutor memiliki tugas yang akan sangat bermanfaat bagi dirinya sendiri, pengalaman baru, serta memimpin teman sebayanya menurut Yang *et al.* (2016: 158).

Berdasarkan pengalaman penulis pada saat menjalankan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Negeri 1 Wonoayu, dalam proses pembelajaran PJOK khususnya materi *dribble* bola basket banyak peserta didik yang tidak menguasai atau lupa dengan materi yang pernah diajarkan oleh guru. Oleh karena itu, guru harus mengulang materi yang pernah diajarkan sehingga membuat pembelajaran berjalan dengan tidak efektif. Hal ini disebabkan juga oleh beberapa faktor yang diantaranya dimana peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran PJOK dan peserta didik tidak diberikan penugasan oleh guru yang menyebabkan peserta didik lupa akan materi ajar yang sudah diberikan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut guru perlu memberikan penguatan kepada peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran yang dimana peserta didik lebih terbuka dalam berkomunikasi maupun berpendapat sehingga peserta didik lebih aktif dan nyaman selama kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran tutor sebaya salah satu alternatif dimana siswa yang mulanya takut berkomunikasi maupun mengeluarkan pendapatnya ke guru maka siswa akan lebih suka, berani bertanya kepada teman sebayanya. Siswa dengan tingkat kepandaian yang tinggi dapat membantu siswa yang kurang pandai. Tutor sebaya merupakan strategi yang terbukti untuk meningkatkan prestasi akademik, kemajuan, dan retensi (Yuliasma, 2013:24). Dengan ini akan membantu siswa dalam menerima pembelajaran PJOK khususnya materi *dribble* bola basket. Dari permasalahan tersebut penulis mencoba meneliti tentang metode dalam pembelajaran, dengan mencoba mengganti metode yang sebelumnya diterapkan guru PJOK diganti dengan menggunakan metode tutor sebaya, pemilihan metode pembelajaran tutor sebaya yang mempunyai ciri khas belajar dengan teman sebaya dirasa sangat cocok dengan permasalahan tersebut dan diharapkan siswa lebih paham dalam menerima materi. Dengan dasar latar belakang tersebut akan dilakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan pembelajaran metode tutor sebaya terhadap hasil belajar *dribble* bola basket.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan pendekatan kuantitatif. Peneliti menggunakan desain penelitian *randomized control group pretest-posttest design*. Waktu pelaksanaan penelitian akan dilakukan 4 kali pertemuan dengan durasi waktu 4 x 45 menit yang akan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Wonoayu. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII-A sampai VII-J dengan jumlah keseluruhan 360 peserta didik. Pada penelitian ini menggunakan jenis teknik pengambilan sampel *cluster random sampling*. *Cluster Random Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang dipilih buka individu, melainkan kelompok atau area (Maksum, 2018: 68). Sampel dalam penelitian ini adalah 2 kelas terpilih dengan cara mengumpulkan seluruh perwakilan kelas atau ketua kelas untuk melakukan undian sebagai penentu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelompok eksperimen kelas VII-B dengan jumlah 34 peserta didik dan kelompok kontrol kelas VII-J dengan jumlah 34 peserta didik.

Instrumen penelitian ini menggunakan 2 item tes yaitu:

1. Tes pengetahuan dengan memberikan test tulis mengenai teknik dasar *dribble* yang terdiri dari empat soal esai. Setiap butir soal memiliki rentang nilai skor 0-25. Kategori nilai pengetahuan peserta didik didasarkan pada BSNP No. 43 Tahun 2017.

Tabel 1. Kategori Nilai Pengetahuan

Kategori	Rentang Nilai
Sangat Baik (SB)	Apabila memperoleh 85 < skor akhir ≤ 100
Baik (B)	Apabila memperoleh 70 < skor akhir ≤ 85
Cukup (C)	Apabila memperoleh 55 < skor akhir ≤ 70
Kurang (K)	Apabila memperoleh 0 < skor akhir ≤ 55

2. Tes keterampilan dengan melakukan test *dribble* bola basket dengan indikator penilaian memperhatikan gerakan sikap awalan, posisi *mendribble*, dan penguasaan bola. Kategori nilai keterampilan peserta didik dapat dilihat pada tabel 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data akan disajikan berupa data yang telah diperoleh dari hasil penelitian tentang hasil belajar *dribble* siswa mengikuti pembelajaran bola basket. Berikut adalah hasil dari analisis data yang mewakili semua nilai dalam penelitian ini:

Tabel 2. Distribusi Data Pretest dan Posttest Hasil Belajar *Dribble* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

KELOMPOK EKSPERIMEN				
	Pengetahuan		Keterampilan	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Mean	54,41	90,58	61,97	89,61
SD	7,859	3,220	6,995	4,030
Max	65,00	98,00	75,00	92,00
Min	40,00	86,00	58,00	83,00
KELOMPOK KONTROL				
	Pengetahuan		Keterampilan	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
Mean	51,76	78,88	58,23	77,35
SD	9,525	2,156	6,674	4,631
Max	65,00	84,00	66,00	83,00
Min	40,00	76,00	42,00	67,00

Dari tabel tersebut dapat diketahui hasil data *pretest* yang diperoleh dari tes *dribble* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak jauh berbeda, namun setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen hasil yang diperoleh meningkat lebih signifikan dari pada hasil yang diperoleh oleh kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Tabel 3. Uji Normalitas Distribusi Data Pretest dan Posttest Hasil Belajar *Dribble* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.

Variabel	Kelompok	Tes	Z	Sig	Kesimpulan
Pengetahuan	Eksperimen	Pre	0,149	0,53	Normal
		Post	0,367	0,00	Tidak normal
	Kontrol	Pre	0,320	0,00	Tidak normal
		Post	0,218	0,00	Tidak normal
Keterampilan	Eksperimen	Pre	0,450	0,00	Tidak normal
		Post	0,458	0,00	Tidak normal
	Kontrol	Pre	0,221	0,00	Tidak normal
		Post	0,341	0,00	Tidak normal

Dari tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa nilai signifikan dari data *pretest-posttest* hasil belajar pengetahuan dan keterampilan. Data berdistribusi tidak normal terdapat pada variabel pengetahuan dan keterampilan kelompok eksperimen dan kontrol pada data *pretest-posttest*. Sedangkan distribusi normal terdapat pada variabel pengetahuan kelompok eksperimen data *posttest*. Data dinyatakan normal jika

nilai signifikan $p > 0,05$. Hasil data yang berdistribusi tidak normal akan dilakukan uji beda yang menggunakan uji analisis non parametrik untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka digunakan uji analisis dalam penelitian ini yaitu uji *non parametrik wilcoxon*.

Tabel 4. Uji Beda Sampel Sejenis Pretest dan Posttest Hasil Belajar Dribble Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Variabel	Kelompok	Z	Peningkatan	Sig.	Keterangan
Pengetahuan	Eksperimen	-5.09	66%	0.00	Signifikan
	Kontrol	-5.10	52%	0.00	Signifikan
Keterampilan	Eksperimen	-5.17	44%	0.00	Signifikan
	Kontrol	-5.35	32%	0.00	Signifikan

Dari tabel tersebut dikatakan terdapat pengaruh penerapan metode tutor sebaya yang signifikan pada variabel pengetahuan dan keterampilan pada data kelompok eksperimen, sedangkan pengaruh pada kelompok kontrol tidak signifikan. Dengan penerapan metode pembelajaran tutor sebaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *dribble* bola basket. Ini dapat terjadi karena guru memberikan 2 kali perlakuan. Guru tidak hanya menjelaskan dan mendemonstrasikan tugas gerak namun guru juga membentuk kelompok-kelompok kecil terdiri dari 8 kelompok siswa dan setiap kelompok saling bekerja sama untuk memahami sebuah materi yang diberikan. Sehingga memicu motivasi dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dapat diketahui pada peningkatan kelompok eksperimen pengetahuan sebesar 66% dan peningkatan keterampilan sebesar 44%, sedangkan peningkatan pengetahuan pada kelompok kontrol sebesar 52% dan peningkatan keterampilan sebesar 32%.

Dalam hal ini melalui penerapan metode tutor sebaya peserta didik dapat lebih memahami saat pembelajaran PJOK khususnya materi *dribble* bola basket, karena dengan metode tutor sebaya ini peserta didik lebih aktif bertanya karena mereka belajar dengan teman sebayanya dan belajar bertanggung jawab. Melalui pembelajaran metode tutor sebaya peserta didik secara tidak sadar dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket dengan pembelajaran yang melibatkan siswa itu sendiri dan menyenangkan. Hal tersebut juga dikatakan oleh Santoso (2017), hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh penerapan metode tutor sebaya terhadap hasil belajar *dribble* bola basket dalam ranah pengetahuan dan keterampilan bagi peserta didik yang mengikuti pembelajaran bola basket.

Dibuktikan dengan hasil sig 0,00 dengan taraf signifikansi sebesar 0,05, jadi nilai *p value* $< 0,05$.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat dikemukakan simpulan yaitu sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh penerapan metode tutor sebaya terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada ranah pengetahuan dan ranah keterampilan yang menyatakan *p value* $< 0,05$.
2. Besarnya pengaruh penerapan metode tutor sebaya terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada ranah pengetahuan 66% dan ranah keterampilan 44%. Kelompok kontrol ranah pengetahuan hanya sebesar 52% dan ranah keterampilan 52%. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa peningkatan pada kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol.

Saran

Saran yang dapat dikemukakan dari hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan yaitu:

1. Bagi guru agar dapat memberikan inovasi maupun variasi pembelajaran agar peserta didik dapat menerima materi dengan bentuk pembelajaran yang menyenangkan dan lebih termotivasi untuk melaksanakan pembelajaran.
2. Bagi peserta didik agar dapat mengembangkan dan meningkatkan keterampilan *dribble* menggunakan metode tutor sebaya.
3. Bagi peneliti dapat memberikan informasi dan pengalaman mengenai hasil belajar *dribble* bola basket dengan penerapan metode pembelajaran tutor sebaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Altavilla, G., Tore, A.P.D., D'Isanto, T., & Raiola, G. (2017). Some Teaching Method Elements Of The Basketball Dribble. *Journal of Sports Science*, 5: 207-210.
- 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 (ICSSHum 2019)*. Atlantis Press.
- Maksum, Ali. (2018) *Metedologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Riyanto, P. & Kuswoyo, D.D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Peningkatan Kemampuan Dribble Bola Basket. *Journal of Physical Education and Sport (MJ PES)*, 2(1): 1-9.

- Santoso, T. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Tutor Sebaya Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket (Studi Pada Siswa Kelas VII-G SMP Negeri 6 Tuban). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 5(3): 584-588.
- Topping, K. (2015). Peer Tutoring: Old Method, New Development/Tutoria Entre Iguales: Metodo Antigo, Nuevos Avances. *Journal for the Study of Education and Development*, 38 (1): 1-29.
- Yang, E.F.Y., Chang, B., Cheng, H.N.H., & Chan, T.W. (2016). Improving Pupils' Mathematical Communication Abilities Through Computer-Supported Reciprocal Peer Tutoring. *Journal of Educational Technology & Society*, 19(3): 157-169.
- Yuliasma. (2013). Peningkatan Aktifitas dan Hasil Belajar Tari Dengan Menggunakan Metode Tutor Sebaya di SMP Negeri 4 Bukit Tinggi. *E-Jurnal Sendratasik*, 2(1): 22-29.

