

PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN TEMAN SEBAYA (*PEER TEACHING*) DALAM TEKNIK *DRIBBLE* PEMAINAN BOLA BASKET

Rahmat Iqbal¹, Rekha Ratri Julianti², Akhmad Dimiyati³

email: amaiq.4@gmail.com¹, rekha.ratri@fkip.unsika.ac.id², dimiyatiakhmad29@yahoo.com³

^{1,2,3} Universitas Singaperbangsa Karawang, Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Karawang, Indonesia

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran teman sebaya (*peer teaching*) dalam teknik *dribble* permainan bola basket pada siswa kelas XI SMAN 1 Telagasari dan untuk mengetahui hasil penggunaan model pembelajaran teman sebaya (*peer teaching*) dalam teknik *dribble* permainan bola basket pada siswa kelas XI SMAN 1 Telagasari. Penelitian ini menggunakan metode pembelajaran bersama teman sebaya, metode tersebut berfungsi untuk meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, dimana sampel dalam penelitian ini adalah diambil 3 orang siswa kelas XI dan 2 orang guru dengan teknik wawancara sebanyak 5 orang. Variabel pada penelitian ini terdiri dari 2 (dua) variabel yaitu model pembelajaran teman sebaya (*peer teaching*) (X1) dan variabel teknik *dribble* bola basket (X2). Berdasarkan penelitian maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan.

Kata Kunci: *Peer Teaching*, *Dribble Bola Baske*

Abstract

The purpose of this study was to determine the use of peer teaching models in basketball dribble techniques in class XI students of SMAN 1 Telagasari and to determine the results of the use of peer learning models in peer basketball dribble techniques in class students XI SMAN 1 Telagasari. This study uses the method of learning with peers, the method serves to increase motivation, interest and student learning outcomes. This research is a qualitative study, where the sample in this study was taken by 3 students of class XI and 2 teachers by interviewing as many as 5 people. The variables in this study consisted of 2 (two) variables, namely peer teaching (X1) and basketball dribble technique variables (X2). Based on the research it can be concluded that the learning outcomes are the results obtained by students after the learning process is indicated by the test scores given by the teacher every time after giving the subject matter on one subject.

Keywords: *Peer Teaching*, *Basketball Dribble*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses alami yang berlangsung secara wajar dalam kehidupan manusia di lingkungan keluarga. Dalam perkembangannya, kehidupan manusia semakin kompleks dan maju, sehingga pendidikan keluarga yang mengutamakan pembentukan pribadi yang bersifat alami tidak lagi memadai untuk menghadapi perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Oleh karena itu diciptakan struktur pendidikan yang bersifat formal yang disebut pendidikan persekolahan (Nursalim dkk, 2007:2). Permendiknas dalam undang-undang menjelaskan pengertian dari pendidikan jasmani olahraga dan

kesehatan. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. (Permendiknas No.22 Tahun 2006). Setiap pembelajaran pendidikan jasmani tentunya ada jenis olahraga yang diberikan untuk menunjang kegiatan pembelajaran semakin menarik. Olahraga tersebut dapat berupa permainan bola besar, permainan bola kecil, senam ritmik, dan lain-lain. Dalam hal ini peneliti mencoba untuk meneliti kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan *peer teaching* dalam pembelajaran bola basket. Permainan bola basket dipilih sebagai materi yang akan disajikan dalam kegiatan pembelajaran karena sifatnya positif yang dapat meningkatkan kerjasama antara siswa satu dengan siswa lain. Selain itu materi permainan bola basket tercantum dalam kurikulum, juga merupakan olahraga yang diminati oleh sebagian besar siswa. Isi dalam proses pembelajaran diharapkan dapat tercermin dalam materi pembelajaran yang hendak dipelajari oleh siswa. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: Penggunaan Model Pembelajaran Teman Sebaya (*Peer Teaching*) Dalam Teknik *Dribble* Permainan Bola Basket.

B. Metode

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian ini, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, aktivitas sosial, dan lain-lain. Sesuai dengan fokus masalah penelitian ini. Di mana masalah yang diteliti memerlukan pengamatan dan penelitian yang mendalam maka peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Variabel pada penelitian ini terdiri dari 2 (dua) variabel yaitu model pembelajaran teman sebaya (*peer teaching*) (X1) dan variable teknik *dribble* bola basket (X2). Dalam penelitian ini populasi adalah siswa SMA kelas XI Telagasari Karawang dengan kriteria siswa yang memiliki nilai tertinggi bidang PJOK sebanyak 1 orang, siswa yang memiliki nilai menengah 1 orang, serta 1 orang memiliki nilai rendah, yang dijadikan subjek penelitian sesuai dengan tujuan adalah sebanyak 3 orang siswa dan untuk memenuhi triangulasi data serta meningkatkan keakuratan data, maka Guru PJOK sebanyak 1 orang dan 1 orang wakasek kurikulum dijadikan subjek pendukung. Jadi subjek penelitian berjumlah 5 orang. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah responden wawancara tentang model pembelajaran teman sebaya (*peer teaching*) dalam teknik *dribble* bola basket pada SMA kelas XI Telagasari Karawang. yang berperan sebagai instrumen penelitian adalah peneliti itu sendiri. Artinya, peneliti berperan sebagai *observation participante*.

C. Hasil dan Pembahasan

R1 (Responden 1)

a. Pengetahuan (Kognitif)

R1 mengemukakan, bahwa pengetahuan dalam pembelajaran *dribble* permainan bola basket yang dilakukan guru yaitu menggunakan pembelajaran *peer teaching* yang edukatif dan produktif di gunakan sebagai pola untuk menjadikan siswa lebih memahami apa yang di ajarkan oleh guru dari berbagai teknik baik itu penguasaan bola. Dari hal tersebut siswa bisa mengetahui teori dasar dalam permainan bola basket.

a. Sikap (Afektif)

Menurut R1 bahwa sikap yang di hasilkan setelah pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model *peer teaching* yang di lakukan

siswa memiliki kepercayaan diri, kreatif dan disiplin di dalam suatu permainan bola basket di luar jam pelajaran.

b. Keterampilan (psikomotor)

Menurut R1, keterampilan yang dimunculkan yaitu teknik individu yang dimiliki siswa dan penguasaan keterampilan pada proses pembelajaran dan manfaat yang dirasakan oleh siswa setelah pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model *peer teaching* yaitu siswa bisa melakukan gerakan-gerakan *dribble*.

R2 (Responden 2)

Menurut R2, bahwa pengetahuan yang di ajarkan dalam pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model *peer teaching* yaitu penyampaian materi secara langsung ketika berada di lapangan dengan contoh-contoh pembelajaran dasar *dribble* sehingga siswa mengetahui teknik dasar *dribble* seperti *dribble* diam di tempat, *dribble* menyilang, dan *dribble* menyilang sambil berlari. Dari berbagai hal tersebut ada peningkatan pengetahuan setelah mengikuti pembelajaran *dribble* permainan bola basket. Menurut R2, sikap siswa ketika pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan *peer teaching* sangat merespon, antusias dalam pembelajaran ketika di lapangan. Tidak hanya itu, setelah pembelajaran selesai siswa menjadi lebih percaya diri, kreatif, disiplin di luar jam pelajaran kemampuannya semakin terlihat. Menurut R2, dalam pembelajaran *dribble* permainan bola basket yang dihasilkan ada beberapa yaitu pembelajaran *dribble* diam di tempat, *dribble* menyilang, dan *dribble* menyilang sambil berlari, semua itu bisa di tiru oleh siswa dengan baik dan siswa lebih kreatif lagi dalam mengembangkannya. Dari beberapa hal tersebut dalam pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model *peer teaching* ada manfaat yang dirasakan siswa yaitu mendapatkan pengalaman ilmu dalam bermain bola basket secara baik dan benar.

R3 (Responden 3)

Menurut R3, bahwa pengetahuan yang siswa dapatkan dalam pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model *peer teaching* yaitu pemahaman tentang dalam pembelajaran bermain bola basket khususnya pembelajaran *dribble* di antaranya *dribble* diam di tempat, *dribble* menyilang, dan *dribble* menyilang sambil berlari, dan dapat juga dilakukan dengan cara dipantulkan ke tembok atau dilakukan dengan teman, sehingga dapat di praktekan dengan baik ketika bermain di lapangan. Dari situ saya dapat memahami bagaimana pembelajaran *dribble* yang baik dan benar. Menurut R3, setelah mengikuti pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model *peer teaching* merasa telah memiliki kepercayaan diri, kreatif, mandiri, dan lebih disiplin dalam melakukan pembelajaran *dribble* yang baik dan benar pada saat di dalam lapangan. Menurut R3, bahwa setelah mengikuti pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model *peer teaching*, mendapatkan pengetahuan tentang pembelajaran *dribble* yang membuat lebih terampil setelah mendapat arahan dari guru yang memperagakan gerakan-gerakan teknik dasar Operan Pantul (*Bounce Pass*). Tidak hanya itu juga manfaat yang dirasakan setelah pembelajaran Operan Pantul (*Bounce Pass*) permainan bola basket dengan menggunakan metode demonstrasi yaitu tingkat pemahaman menjadi lebih baik dan tidak merasa jenuh dalam pembelajaran.

R4 (Responden 4)

Menurut R4, bahwa pengetahuan yang siswa dapatkan dalam pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan *peer teaching* yaitu pemahaman tentang pembelajaran *dribble* permainan bola basket di antaranya *dribble* pelan dan *dribble* cepat sehingga dapat di praktekan dengan baik ketika bermain di lapangan. Menurut R4, setelah mengikuti pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model *peer teaching* merasa telah memiliki kepercayaan diri, kreatif dan lebih disiplin dalam melakukan pembelajaran *dribble* yang baik dan benar pada saat di dalam lapangan. Menurut R4, bahwa

setelah mengikuti pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model *peer teaching*, mendapatkan pengetahuan tentang pembelajaran *dribble* yang membuat lebih terampil setelah mendapat arahan dari guru dan teman sebaya yang memperagakan gerakan-gerakan pembelajaran dasar *dribble*. Tidak hanya itu juga manfaat yang dirasakan setelah pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model *peer teaching* yaitu tingkat pemahaman menjadi lebih baik dan tidak merasa jenuh dalam pembelajaran.

R5 (Responden 5)

R5 mengatakan, bahwa pengetahuan yang siswa dapatkan dalam pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model *peer teaching* yaitu pemahaman tentang pembelajaran *dribble* permainan bola basket di antaranya *dribble* pelan dan *dribble* cepat. Menurut R5, setelah mengikuti pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model *peer teaching* merasa telah memiliki kepercayaan diri, kreatif dan lebih disiplin dalam melakukan pembelajaran *dribble* yang baik dan benar. R5 menyatakan, bahwa setelah mengikuti pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model *peer teaching* mendapatkan pengetahuan tentang pembelajaran *dribble* yang membuat lebih terampil.

PEMBAHASAN

Pembelajaran yang baik tergantung dari motivasi siswa dan kreatifitas pendidik. siswa yang memiliki motivasi tinggi ditunjang dengan pendidik yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa keberhasilan pencapain target belajar. Target belajar dapat diukur melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memadai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat siswa lebih mudah mencapai target belajar. Dalam pembahasan ini penulis mencoba menguraikan hal-hal penting yang berkenaan dengan penggunaan model *peer teaching* dalam pembelajaran *dribble* permainan bola basket pada siswa kelas XI SMAN 1 Telagasari.

Pertama, latar belakang guru menggunakan model *peer teaching* dalam pembelajaran *dribble* permainan bola basket yaitu agar siswa belajar secara sungguh-sungguh, mudah memahami, dan melakukan gerakan-gerakan yang diperagakan, serta berdampak positif bagi hasil pembelajaran.

Kedua, tujuan umum guru menggunakan model *peer teaching* pada pembelajaran *dribble* permainan bola basket adalah membantu siswa dalam mempelajari dan memahami pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan cara yang mudah serta baik dan benar. Sehingga dapat memberi dorongan terhadap siswa dalam melakukan gerakan *dribble* dalam permainan Bola basket.

Ketiga, kendala yang dihadapi dalam menggunakan model *peer teaching* dalam pembelajaran *dribble* permainan bola basket yaitu siswa jarang bisa menguasai keterampilan gerakan *dribble* untuk dilakukan pada saat pembelajaran. Karena sebagian siswa ada yang tidak menyukai permainan bola basket.

Keempat, menentukan kriteria keberhasilan penggunaan model *peer teaching* dalam pembelajaran *dribble* permainan bola basket yaitu melalui latihan-latihan pengulangan bentuk gerakan dan melakukan tes secara sendiri yang di modifikasi dalam bentuk *dribble* diam di tempat, *dribble* menyilang, dan *dribble* menyilang sambil berlari. Apabila semua itu dapat di lakukan oleh siswa dengan baik, maka kriteria keberhasilan akan naik signifikan.

Kelima, pendekatan yang dilakukan penggunaan model *peer teaching* dalam pembelajaran *dribble* permainan bola basket yaitu :

- a. Penguasaan kemampuan gerak *dribble* permainan bola basket melalui keterkaitan antara teknik dan permainan dengan perkembangan keterampilan (*skill*)
- b. Memberikan kesenangan dalam aktivitas.

- c. Memberikan siswa kesempatan yang banyak untuk melakukan gerakan-gerakan *dribble* bola basket secara berulang-ulang.

Dari poin-poin di atas apabila siswa telah melaksanakan itu semua maka keberhasilan penggunaan model *peer teaching* dalam pembelajaran *dribble* permainan bola basket tercapai.

Keenam, materi yang harus ditampilkan guru dalam pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model *peer teaching* yaitu :

- 1) Pembelajaran *dribble* diam di tempat,
- 2) Pembelajaran *dribble* menyilang,
- 3) dan pembelajaran *dribble* menyilang sambil berlari
- 4) Pokok-pokok peraturan dalam permainan bola basket.

Hal tersebut yang diajarkan dalam materi pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model *peer teaching* melalui pendekatan taktis.

Ketujuh, metode yang dilakukan guru dalam pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model *peer teaching* yaitu pembelajaran untuk memahami gerakan-gerakan *dribble* secara langsung dimana seorang guru menunjuk beberapa orang siswa yang ditugaskan untuk membantu siswa-siswa tertentu yang mengalami kesulitan pada saat guru mengajarkan pembelajaran *dribble* dengan cara mempraktikkan secara langsung terhadap siswa dan menekankan pada masalah-masalah teknik.

Kedelapan, sarana dan prasarana pada pembelajaran *dribble* permainan bola basket dalam menggunakan model *peer teaching* di SMP Negeri I Tirtamulya dengan satu lapangan basket, dua bola basket, dan satu pluit.

Kesembilan, media yang di pakai dalam pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model *peer teaching* yaitu buku paket penjas, lembar kerja siswa, dan internet. Agar siswa dapat lebih mengetahui bagaimana teknik dasar permainan bola basket.

Kesepuluh, target yang harus di capai dalam pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model *peer teaching* yaitu siswa dapat memahami dan mampu mempraktekan pembelajaran yang sudah diajarkan, dan menerapkan dalam situasi permainan sehingga siswa dapat memahami dan memecahkan masalah-masalah dalam teknik yang disajikan melalui permainann dengan tingkat kompleksitas yang diajarkan .

Kesebelas, penilaian yang dilakukan dalam pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model *peer teaching* yaitu dengan cara perorangan agar memberikan kesempatan kepada siswa untuk menerapkan perkembangan penampilan dan pemahamannya.

Keduabelas, aspek-aspek yang dinilai dalam pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model *peer teaching* ada tiga aspek yaitu aspek pengetahuan (Kognitif), aspek sikap (Apektif), dan aspek keterampilan (Psikomotor).

1. Hasil Penggunaan Model Pembelajaran Teman Sebaya (*Peer Teaching*) Dalam Teknik *Dribble* Permainan Bola Basket (Studi Kasus Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Telagasari).

Dalam setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh peserta siswa akan menghasilkan hasil belajar. Di dalam proses pembelajaran, guru sebagai pendidik memegang peranan dan tanggung jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan siswa dipengaruhi oleh kualitas pengajaran dan faktor internal dari siswa itu sendiri. Dalam setiap mengikuti proses pembelajaran di sekolah siswa mengharapkan mendapatkan hasil belajar yang baik, karena hasil belajar yang baik dapat membantu siswa dalam mencapai tujuannya. Hasil belajar yang baik hanya dicapai melalui proses belajar yang baik pula, karena jika proses belajar tidak optimal sangat sulit diharapkan terjadinya hasil belajar yang baik. Dalam pembahasan ini peneliti mencoba menguraikan hal-hal penting yang berkenaan dengan hasil penggunaan model teman sebaya (*peer teaching*) pada teknik *dribble* permainan bola basket pada siswa kelas XI SMAN 1 Telagasari.

Pertama, Pengetahuan (kognitif) yang di ajarkan dalam pembelajaran *dribble* permainan bola basket menggunakan model *peer teaching* yaitu dengan penyampaian materi secara langsung oleh guru ketika berada di lapangan dengan contoh-contoh gerakan dasar *dribble* secara langsung. Sehingga siswa lebih mudah mengetahui gerakan dasar seperti *dribble* diam di tempat, *dribble* menyilang, dan *dribble* menyilang sambil berlari, serta aturan-aturan dasar dalam permainan yang nantinya menjadikan siswa mengerti berbagai gerakan *dribble*. Dari berbagai hal tersebut ada peningkatan pengetahuan setelah mengikuti pembelajaran *dribble* permainan bola basket ini.

Kedua, sikap (afektif) yang di hasilkan setelah mengikuti pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model *peer teaching* di lakukan agar siswa memiliki kepercayaan diri, kreatif dan disiplin di dalam melakukan gerakan-gerakan dasar *dribble* permainan bola basket. Tidak hanya hal tersebut tetapi siswa memiliki rasa tanggung jawab, motivasi dan mobilitas tinggi terhadap permainan bola basket ketika ada sebuah pertandingan.

Ketiga, keterampilan (psikomotor) dalam pembelajaran *dribble* permainan bola basket menggunakan model *peer teaching* yang dihasilkan ada beberapa yaitu gerakan *dribble* diam di tempat, *dribble* menyilang, dan *dribble* menyilang sambil berlari, semua itu bisa di tiru oleh siswa dengan baik dan siswa lebih kreatif lagi dalam mengembangkannya. Dari beberapa hal tersebut dalam pembelajaran *dribble* permainan bola basket menggunakan model *peer teaching* ada manfaat yang dirasakan siswa yaitu mendapatkan pengalaman ilmu dalam bermain bola basket secara baik. Setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh siswa akan menghasilkan hasil belajar.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Siswa dapat mengetahui latar belakang, tujuan, kendala-kendala, kriteria dan pendekatan dalam teknik *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model pembelajaran *peer teaching* serta siswa dapat mengetahui sarana dan prasarana yang digunakan oleh guru dalam teknik *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model pembelajaran *peer teaching*.
2. Siswa juga dapat memahami materi, metode, media, dan target, teknik *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model pembelajaran *peer teaching*, dan siswa juga dapat mengetahui penilaian yang dilakukan oleh guru serta aspek penilaian yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran *dribble* permainan bola basket dengan menggunakan model *peer teaching*.

Daftar Pustaka

- Amber, Vic. (2008). Petunjuk untuk Pelatih dan Pemain Bola Basket. Bandung. Penerbit Pionir Jaya
- A.R. Syamsuddin & Vismaia Damaiani. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Penerbit PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain Aswan. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Dinata, Marta. (2008). *Konsep & Teknik Bermain Bola Basket*, Jakarta: Penerbit Cerdas Jaya
- FIBA Rules. 2018. *Official Basketball Rules* Terjemahan. Jakarta: PP.Perbasi.
- FIBA Rules. 2005. *Mini-Basketball Rules*. Switzerland: FIBA
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2006. *Standar Isi Untuk Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.

- Majid, Abdul. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- N.K, Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Rosdiani, Dini. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Sucipto, dkk. (2010). *Permainan Bola Basket*. Bandung. FPOK Bandung.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004.