

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan didefinisikan sebagai proses pengajaran dan pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung dan manusiawi antara siswa dan guru. Pembelajaran merupakan sesuatu aktivitas memberikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menggabungkan dengan peserta didik sehingga terjadilah sebuah proses (Taqwim et al., 2020 p. 395). Menurut Asmara (2015, p. 157), pembelajaran yang baik membutuhkan proses perencanaan yang baik dan proses pelaksanaannya harus juga melibatkan banyak orang, seperti guru, siswa, kemudian memiliki keterkaitan antara kegiatan yang satu dengan yang lain, untuk mencapai kompetensi bidang studi yang akhirnya dapat mendukung capaian kompetensi lulusan.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah jenjang pendidikan pada sistem pendidikan formal di Indonesia yang dicapai setelah lulus dari Sekolah Dasar (SD) selama 3 tahun, dari kelas 7 sampai kelas 9, dengan tujuan utama mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, mencakup aspek akademik, keterampilan, sosial, emosional, serta pembentukan karakter. PJOK merupakan mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan perguruan tinggi dalam jurusan tertentu (Hananingsih & Imran, 2020, p. 30). PJOK merupakan aspek penting yang diperlukan bagi siswa untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, yang bertujuan untuk menumbuhkan sikap, perilaku, disiplin, kejujuran, kerja sama, serta meningkatkan kebugaran fisik dan kesehatan, serta daya tahan tubuh terhadap penyakit (Rozi et al., 2023, p. 145).

Salah satu cabang olahraga yang diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah bola basket. Bola basket tidak hanya menuntut kemampuan fisik, tetapi juga keterampilan dasar, salah satunya adalah *dribbling*. Menurut Soedikum dalam Perdima (2017, p. 3), *dribbling* adalah salah satu teknik yang disahkan oleh peraturan untuk membawa bola ke segala arah dengan cara dipantulkan oleh pemain. Tujuan pendidikan jasmani yaitu mengembangkan keterampilan gerak.

Ada pun gerak tersebut terbagi atas tiga bagian yaitu: lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif.

Menurut Salim dalam Nurbaas et al., (2019, p 38), keterampilan *dribble* merupakan bagian yang tak terpisahkan dari bola basket dan penting bagi permainan individual dan tim. Seperti operan, “*dribble* adalah suatu cara membawa bola”. Selaras dengan itu, Altavilla, e.t al. (2017, p. 208) menyatakan bahwa “*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 desired direction*” yang berarti “*dribble* mencakup memberikan serangkaian dorongan pada bola dengan satu tangan, agar bola memantul di lapangan ke arah yang diinginkan”. *Dribbling* merupakan kemampuan siswa memindahkan bola menggunakan tangan dengan secepat-cepatnya untuk pencapaian tujuan yaitu mengadakan serangan balik, melewati lawan, memancing lawan, mengatur. Penguasaan keterampilan *dribbling* yang ideal yaitu menekankan pada kontrol bola menggunakan jari dan pergelangan tangan, posisi tubuh rendah dan seimbang, serta pandangan yang selalu menghadap ke depan.

Secara kuantitatif, hasil nilai akhir menunjukkan bahwa dari total 34 siswa, hanya 9 siswa atau 26% yang mampu mencapai kriteria ketuntasan, sedangkan sebanyak 25 siswa atau 74% belum mencapai KKTP. Rendahnya angka ketuntasan ini dipicu oleh adanya diskoneksi antar ranah belajar pada individu siswa, dimana ditemukan fenomena siswa yang secara kognitif mampu memahami teori dengan baik namun gagal dalam sinkronisasi gerak (psikomotor). Misalnya, siswa yang memahami teori bahwa *dribbling* dilakukan dengan jari, namun secara psikomotor siswa tetap memukul bola dengan telapak tangan karena kaku dalam sinkronisasi gerak. Sebaliknya, terdapat siswa yang memiliki kemampuan gerak alami namun tidak memahami landasan teknis secara kognitif sehingga sering melakukan kesalahan prosedur seperti *double dribble* karena tidak memahami landasan kognitif mengenai prosedur permainan. Kondisi ini diperparah dengan hambatan afektif, yakni adanya siswa yang antusias menyimak instruksi guru namun terlihat ragu dan sering menghentikan gerakan saat bola terlepas karena takut menjadi pusat perhatian teman sejawat. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Adapun pada

kelas VIII A, B, C, D, dan F, sekitar 50% siswa telah mencapai KKTP dalam pembelajaran *dribbling* bola basket. Pada kelas-kelas tersebut, interaksi antar siswa cenderung lebih hidup seperti siswa tidak segan untuk saling mengoreksi posisi tubuh teman saat berlatih sehingga tercipta keseimbangan yang lebih baik antara pemahaman materi dengan keberanian mencoba (afektif), sehingga proses konversi dari instruksi guru menjadi keterampilan gerak berjalan lebih optimal dibandingkan kondisi di kelas VIII E yang cenderung pasif dan individualistik.

Menurut Yuliana dan Irawan (2024, p. 123-124), keterampilan 4C (*critical thinking, creative thinking, communication, dan collaboration*) merupakan kompetensi krusial yang harus dibangun agar peserta didik mampu bersaing secara global dalam era *society* 5.0. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), rendahnya interaksi sosial di kelas VIII E menghambat pengembangan keterampilan 4C ini, padahal kompetensi tersebut sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kemampuan *dribbling* bola basket siswa. Melalui metode *peer teaching*, keempat aspek ini diintegrasikan secara nyata; aspek berpikir kritis dan kreativitas dipicu saat siswa menganalisis informasi secara objektif dan logis guna menemukan solusi atas masalah mekanika gerak, seperti ketika siswa mengidentifikasi secara mandiri bahwa pantulan bola yang tidak stabil disebabkan oleh penggunaan telapak tangan, lalu mereka mencoba berinovasi menyesuaikan kelenturan jari untuk mengontrol bola. Sementara itu, aspek komunikasi dan kolaborasi terbangun melalui kemampuan menyampaikan pesan secara efektif dan bekerja sama mencapai tujuan bersama, yang terlihat nyata di lapangan saat siswa aktif mendengarkan instruksi tutor sebaya serta memberikan umpan balik (*feedback*) tanpa rasa canggung untuk memperbaiki posisi tubuh temannya agar lebih seimbang. Keberhasilan metode kooperatif ini bertumpu pada pemilihan tutor yang tepat untuk memangkas jarak psikologis (*psychological gap*), sehingga siswa merasa lebih rileks, terbuka, dan berani mencoba dalam suasana belajar.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan kolaborasi, komunikasi, berpikir kritis dan kreativitas dalam suasana yang setara. Salah satu metode pembelajaran yang dinilai

sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah metode *peer teaching*. Melalui *peer teaching*, siswa berperan sebagai pembelajar sekaligus pengajar bagi temannya, sehingga interaksi dua arah, kerja sama, dan rasa percaya diri dapat tumbuh secara alami dalam proses belajar. Dengan demikian, penerapan metode *peer teaching* diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan keterampilan *dribbling* sekaligus mengembangkan aspek sosial dan emosional siswa. Sejalan dengan pernyataan Mufidah & Tirtoni (2023, p. 74), aktivitas belajar yang rendah dan kurangnya kepercayaan diri dapat menyebabkan siswa tidak memahami secara maksimal materi pembelajaran yang telah disiapkan oleh pendidik. Melalui pembelajaran yang lebih interaktif seperti *peer teaching*, siswa dapat saling membantu, bertanya, dan memberikan umpan balik secara langsung dalam suasana belajar yang menyenangkan, sehingga kualitas pembelajaran dapat meningkat.

Tutor sebaya atau *peer teaching* dijelaskan sebagai sebuah aktivitas belajar antar sesama pelajar yang berfokus pada aksi saling membantu untuk meningkatkan kemampuan kognitif satu sama lain. Disebutkan pula bahwa bimbingan sebaya merupakan salah satu metode untuk memperkuat proses pembelajaran yang bermakna, karena dalam metode tersebut siswa dapat saling mengajar dan belajar secara bersama-sama (Mufidah & Tirtoni, 2023, p. 75). Menurut Mellita dalam Kusuma & Wening (2014, p. 4), tutor sebaya adalah seorang atau beberapa orang siswa yang ditunjuk dan ditugaskan untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar. Metode *peer teaching* sebagai metode dalam model pembelajaran kooperatif, dimana model pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran yang menitik beratkan pada aktivitas belajar siswa. Metode ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih baik, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran. Metode *peer teaching* memiliki ciri utama berupa adanya interaksi dua arah antar siswa, peran aktif siswa sebagai tutor dan *student* dalam proses belajar, pembentukan kelompok kecil, dan peran guru sebagai fasilitator.

Hasil penelitian oleh Yuliono (2022, p. 13), dikatakan bahwa penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Permainan Bola Basket di Kelas VII A dengan Metode Tutor Sebaya” menunjukkan metode tutor sebaya

pada pembelajaran teknik dasar *dribble*, *passing*, dan *shooting* memperoleh hasil akhir yang signifikan, dimana pada siklus I pada pertemuan ke dua nilai rata-ratanya mencapai 71% dan di siklus II pada pertemuan ke dua mencapai 88%. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menunjukan hasil statistik yang signifikan sebagai bukti efektivitas metode *peer teaching* dalam pembelajaran PJOK.

Dalam konteks perkembangan pendidikan saat ini, penerapan metode pembelajaran inovatif seperti *peer teaching* sangat relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di sekolah. Dunia pendidikan menuntut adanya pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga memberdayakan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan *Dribbling* Bola Basket Melalui Metode *Peer Teaching* pada Siswa Kelas VIII”**.

1.2 Rumusan Masalah

Menurut Sugiyono (2019, p. 35), rumusan masalah adalah suatu pertanyaan penelitian yang dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data, di mana pernyataannya harus jelas dan berbentuk kalimat tanya. Menurut peneliti, rumusan masalah berfungsi sebagai kompas utama untuk mengunci fokus penelitian agar tindakan yang diberikan di lapangan secara nyata dapat memperbaiki kualitas pembelajaran dan meningkatkan nilai akhir hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: “Apakah terdapat peningkatan hasil belajar keterampilan *dribbling* bola basket melalui metode *peer teaching* pada siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Singaparna?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Menurut Sugiyono (2019, p. 39), tujuan penelitian merupakan pernyataan yang menunjukkan arah, maksud, atau sasaran yang ingin dicapai dalam mencari

jawaban atas masalah yang telah dirumuskan. Oleh karena itu, tujuan penelitian harus sejalan dan konsisten dengan rumusan masalah yang diajukan.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar keterampilan *dribbling* bola basket melalui penerapan metode pembelajaran *peer teaching* pada siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Singaparna tahun pelajaran 2025/2026.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

a. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat diharapkan dapat:

- 1) Memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), khususnya terkait penerapan metode pembelajaran *peer teaching* dapat meningkatkan hasil belajar keterampilan motorik.
- 2) Menambah referensi ilmiah mengenai efektivitas metode *peer teaching* dalam pembelajaran keterampilan dasar bola basket, terutama keterampilan *dribbling* pada siswa Sekolah menengah Pertama.
- 3) Menjadi bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji pembelajaran kooperatif dan tutor sebaya dalam konteks pendidikan jasmani.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1) Bagi Siswa

Membantu siswa meningkatkan keterampilan *dribbling* bola basket, meningkatkan kepercayaan diri, serta menumbuhkan sikap kerja sama, tanggung jawab, dan keberanian dalam proses pembelajaran.

2) Bagi Guru PJOK

Memberikan alternatif metode pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran teknik dasar bola basket melalui pendekatan *peer teaching*.

3) Bagi Sekolah

Memberikan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran PJOK serta mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, kolaborasi, dan berpusat pada siswa.

4) Bagi peneliti

Menjadi pengalaman langsung dalam menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) serta sebagai bahan refleksi untuk meningkatkan kompetensi profesional dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran PJOK yang lebih efektif.