

BAB 3

PROSEDUR PENELITIAN

3.1 Rancangan/Desain Penelitian

Metode penelitian ini adalah metode penelitian tindak kelas (*classroom action research*). Salah satu ciri dari penelitian ini adalah *cycle* atau adanya langkah-langkah yang terukur dan terencana dalam sebuah siklus, dan setiap siklus melalui fase-fase seperti perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Peneliti dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindak Kelas (PTK) dengan tujuan agar proses penelitian dalam pembelajaran menuju ke arah yang lebih baik. Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), tindakan itu berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa. Istilah kelas bukan hanya mengacu pada ruang kelas akan tetapi mengacu pada kelompok peserta didik yang sedang belajar. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas dapat dilakukan tidak hanya di ruang kelas, tetapi bisa dilakukan dimana saja. Pembelajaran bisa dilaksanakan di laboratorium, perpustakaan, lapangan olahraga, dan di tempat lainnya.

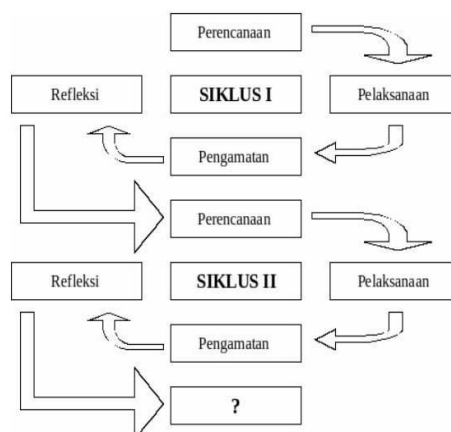
Berdasarkan uraian di atas, pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindak Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu metode penelitian yang dapat dipilih dan digunakan dalam penelitian pembelajaran pada latar kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan yang dilaksanakan untuk mengamati kejadian-kejadian dalam kelas untuk memperbaiki praktik dalam pembelajaran agar lebih berkualitas dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar pun dapat lebih baik. Guru merupakan faktor utama yang harus memainkan perannya secara baik. Guru dituntut untuk memiliki kepekaan terhadap setiap permasalahan dalam proses belajar mengajar. Tanpa kepekaan itu, guru akan kesulitan untuk menemukan permasalahan yang ada serta sulit bagi guru untuk memperbaiki kinerja dan memperbaiki sistem yang ada.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. PTK merupakan suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan

untuk memperbaiki kualitas pembelajaran secara berkelanjutan melalui tindakan yang dirancang berdasarkan permasalahan nyata dikelas (Putri & Wahyudi, 2022).

Sebagaimana dijelaskan oleh Kemmis dan McTaggart dalam Muslich (2009, p. 52), bahwa “pelaksanaan tindakan dalam satu siklus umumnya dilakukan dalam 2, 3, atau 4 pertemuan untuk menjamin pemantapan hasil, namun apabila materi pembelajaran yang disampaikan bersifat sederhana atau merupakan satu kesatuan teknis yang spesifik, maka tindakan boleh dilaksanakan dalam 1 pertemuan saja.” Berdasarkan acuan teoretis tersebut, penelitian ini menetapkan bahwa tindakan pada setiap siklus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Hal ini didasarkan pada batasan ruang lingkup materi yang diteliti, di mana peneliti hanya berfokus pada dua teknik dasar utama, yaitu *low dribbling* (menggiring bola rendah) dan *high dribbling* (menggiring bola tinggi). Walaupun secara mekanika gerak koordinasi tangan dan mata memerlukan konsentrasi tinggi bagi siswa, ruang lingkup yang dibatasi pada dua teknik spesifik ini membuat struktur materi menjadi sangat padat, fokus, dan tidak melebar ke teknik manipulatif lainnya (seperti *crossover* atau *spin dribble*). Alokasi waktu jam pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) dalam satu kali pertemuan (3 x 40 menit) dinilai telah sangat memadai secara operasional bagi siswa untuk mempelajari konsep, mempraktikkan kedua jenis *dribble* tersebut melalui metode *peer teaching*, mendapatkan umpan balik langsung dari tutor sebaya, sekaligus pengambilan data observasi oleh peneliti.

Hal ini dikarenakan fokus utama Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bukan pada kuantitas waktu, melainkan pada ketuntasan proses refleksi terhadap tindakan yang telah diberikan. Setelah pelaksanaan siklus pertama, dilakukan refleksi untuk mengevaluasi kekurangan dan kelebihan tindakan yang telah dilakukan. Hasil refleksi tersebut kemudian digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya hingga diperoleh peningkatan kualitas pembelajaran yang diharapkan.



Gambar 2. 3 Ilustrasi Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart
(Irawati, 2020, p. 30)

3.2 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Singaparna tahun Pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 34 orang siswa dengan jumlah siswa laki-laki 15 orang dan siswa perempuan sebanyak 19 orang. Menurut Sugiyono (2017) menjelaskan bahwa “objek penelitian adalah sasaran ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu sesuatu hal objektif, valid, dan reliabel tentang suatu hal (variable tertentu)”. Dari definisi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa dalam penelitian tindakan kelas ini menjadi objek penelitian adalah hasil belajar keterampilan *dribbling* bola basket pada siswa kelas VIII E SMP Negeri 2 Singaparna kecamatan Singaparna Kabupaten Tasikmalaya tahun pelajaran 2025/2026.

Objek penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar keterampilan dasar *dribbling* pada pembelajaran bola basket melalui metode *peer teaching*. Peneliti memilih menggunakan metode ini karena metode *peer teaching* memungkinkan siswa dapat meningkatkan pemahaman materi melalui penjelasan berulang, mengembangkan keterampilan komunikasi dan sosial siswa, memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara aktif dan kolaboratif, serta mendapatkan umpan balik yang lebih cepat dari tutor sebayanya sehingga keterampilan dasar *dribbling* bola basket dapat berkembang lebih optimal.

3.3 Prosedur/Langkah-Langkah Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian. Dalam prosedur penelitian ini, peneliti membahas tentang metode dan teknik pengumpulan data, populasi dan sampel penelitian, penyusunan alat pengumpulan data, langkah-langkah pengumpulan data dan prosedur pengolahan data. Langkah-langkah dalam penelitian tindakan kelas ini dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu:

1. Tahapan Siklus I

1) Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini peneliti menyiapkan segala kebutuhan pembelajaran, diantaranya:

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tematik yang menitikberatkan pada metode pembelajaran tutor sebaya (*peer teaching*) pada materi pembelajaran keterampilan *dribbling* bola basket. Penyusunan RPP yang memuat tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi.
- b. Menentukan kompetensi dasar yang berkaitan dengan keterampilan dasar *dribbling* dalam bola basket.
- c. Memilih materi ajar berupa keterampilan dasar *dribbling* (*low dribble* dan *high dribble*).
- d. Menyusun skenario pembelajaran bola basket dengan menggunakan metode *peer teaching* (tutor sebaya).
- e. Menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi guru, serta instrumen tes keterampilan *dribbling*.
- f. Mempersiapkan sarana dan prasarana berupa bola basket, *cone*, lapangan basket.
- g. Menyusun soal evaluasi berupa tes praktik *dribble*.

2) Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pada pelaksanaan ini peneliti menyesuaikan dengan RPP yang telah disesuaikan dengan pembelajaran keterampilan *dribbling* melalui metode pembelajaran *peer teaching*. Tahapannya adalah sebagai berikut:

- a. Guru membuka pembelajaran (salam, doa, presensi, dan motivasi).
- b. Siswa melakukan pemanasan statis dan dinamis (permainan estafet bola).
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: menguasai teknik *low dribble* dan *high dribble*.
- d. Guru membagi materi *dribbling* menjadi dua segmen: segmen 1 (*low dribble*) dan segmen 2 (*high dribble*).
- e. Guru membagi peserta didik ke dalam 2 kelompok heterogen (17 siswa) dengan siswa yang pandai disebar secara merata ke setiap kelompok untuk bertindak sebagai tutor sebaya.
- f. Menit 1 – 20: kelompok 1 dan 2 sama-sama mempelajari *low dribble* (dibantu tutor masing-masing).
- g. Menit 21 – 40: kelompok 1 dan 2 sama-sama berganti mempelajari *high dribble* (dibantu tutor masing-masing).
- h. Guru memberikan instruksi teknis kepada para tutor cara melakukan dan mengajarkan mengenai mekanika gerakan (fokus pada posisi badan, kontrol bola, dan pandangan mata) sesuai sub-materi.
- i. Memberikan waktu yang cukup untuk mempersiapkan diri dan berlatih.
- j. Setiap tutor menyampaikan sub materi sesuai dengan tugas yang telah diberikan. Dengan setiap tutor memastikan anggotanya memahami materi yang sudah disampaikan tutor. Dan tutor memberikan umpan balik (*feedback*) teknis.
- k. Guru berkeliling dan bertindak sebagai narasumber utama.
- l. Guru mengumpulkan seluruh siswa.
- m. Guru memberikan kesimpulan, evaluasi menyeluruh, dan meluruskan pemahaman siswa seandainya masih ada teknik gerak yang perlu diperbaiki.
- n. Peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan.
- o. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.
- p. Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.

3) Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Fokus pengamatan yaitu:

- a. Peran guru dalam memberikan arahan, motivasi, dan evaluasi.
- b. Antusiasme siswa saat dibagi kelompok dan pada saat berlatih *dribbling*
- c. Kedisiplinan siswa dalam mengikuti instruksi guru maupun tutor sebaya.
- d. Kerja sama antar anggota kelompok (apakah aktif membantu, memberikan masukan, dan saling menyemangati)
- e. Peran tutor sebaya dalam menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi arahan, umpan balik, dan memotivasi kelompok.
- f. Keterampilan *dribbling* pada peningkatan teknik (posisi badan, kontrol bola, pandangan) dalam *dribbling* statis dan dinamis.
- g. Interaksi sosial siswa dalam kerja sama, saling menghargai, dan partisipasi merata.
- h. Hasil belajar pada keterampilan *dribbling* meningkat, suasana belajar lebih aktif, tutor membantu siswa yang lemah.

4) Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini, peneliti menganalisis hasil pembelajaran siklus I, baik dari hasil observasi maupun tes keterampilan. Hasil refleksi digunakan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus II. Apabila masih terdapat kekurangan, seperti koordinasi *dribbling* yang masih sulit menjaga ritme dan konsistennya, maka akan dicari solusi pada siklus berikutnya.

2. Tahapan Siklus II

1) Perencanaan (*Planning*)

- a. Menyusun rencana pembelajaran yang disesuaikan dengan hasil refleksi siklus I.
- b. Menetapkan indikator pencapaian keterampilan yang lebih spesifik.
- c. Menyiapkan kembali instrumen penelitian, sarana, dan prasarana (bola, *cone*, lapangan) untuk mendukung tindakan perbaikan.

2) Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

- a. Guru membuka pembelajaran (salam, doa, presensi, dan motivasi).

- b. Siswa melakukan pemanasan statis dan dinamis (estafet bola).
- c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: menguasai teknik *low dribble* dan *high dribble*.
- d. Guru membagi materi *dribbling* menjadi dua segmen: segmen 1 (*low dribble*) dan segmen 2 (*high dribble*).
- e. Guru membagi peserta didik ke dalam 2 kelompok heterogen (17 siswa) dan menentukan tutor sebaya yang pandai.
- f. Menit 1 – 20: kelompok 1 dan 2 sama-sama mempelajari *low dribble* (dibantu tutor masing-masing).
- g. Menit 21 – 40: kelompok 1 dan 2 sama-sama berganti mempelajari *high dribble* (dibantu tutor masing-masing).
- h. Guru mengumpulkan para tutor secara khusus selama 5 menit untuk diberikan "*worksheet*" (berisi poin-poin cara mengajar: posisi badan, kontrol bola, pandangan). Guru memberikan simulasi singkat cara memberikan *feedback* kepada teman agar tutor lebih percaya diri dan tidak bingung.
- i. Memberikan waktu yang cukup untuk mempersiapkan diri dan berlatih.
- j. Guru memasang alarm/penanda waktu per 10 menit agar aktivitas tidak molor.
- k. Setiap tutor menyampaikan sub materi dengan panduan "*worksheet*" yang mereka pegang sesuai tugas yang telah diberikan. Dan setiap tutor memastikan anggotanya memahami materi yang sudah disampaikan tutor. Dan tutor memberikan umpan balik (*feedback*) teknis.
- l. Guru berkeliling secara aktif bukan hanya sebagai narasumber, tetapi membantu tutor yang terlihat canggung atau bingung dalam mengarahkan temannya.
- m. Guru mengumpulkan seluruh siswa.
- n. Guru memberikan evaluasi menyeluruh, meluruskan teknik *dribble* yang salah, dan memberikan apresiasi kepada performa para tutor sebaya untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka
- o. Tepat 10 menit sebelum jam pelajaran habis, guru menghentikan seluruh kegiatan untuk masuk ke tahap penutupan.

- p. Peserta didik di bawah bimbingan guru wajib melakukan gerakan pendinginan (*cooling down*) untuk melemaskan otot.
- q. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam

3) Pengamatan (*Observing*)

- a. Mengamati pelaksanaan kegiatan pembelajaran keterampilan *dribbling* bola basket.
- b. Peningkatan keterampilan *dribbling* dibandingkan dengan siklus I.
- c. Efektivitas peran tutor sebaya dalam membantu teman kelompoknya mengatasi kendala teknis
- d. Antusiasme, kedisiplinan, dan keaktifan siswa dalam mengikuti instruksi variasi latihan.
- e. Hasil tes kognitif, afektif dan psikomotor *dribbling* bola yang mencerminkan ketuntasan belajar.

4) Refleksi (*reflection*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi terhadap seluruh proses pembelajaran di siklus II. Hasil yang diperoleh dibandingkan dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Jika keterampilan *dribbling* siswa mengalami peningkatan yang signifikan, maka peneliti dianggap berhasil.

5) Penilaian

Penilaian dilakukan secara proses dan hasil. Penilaian proses diperoleh dari lembar observasi, sedangkan penilaian hasil diperoleh dari tes praktik keterampilan *dribbling*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana metode *peer teaching* dapat meningkatkan keterampilan dasar bola basket siswa.

Tabel 3. 1 *Matriks Perbandingan Perlakuan Tindakan Siklus I dan Siklus II*

Aspek Pembeda	Pelaksanaan Tindakan pada Siklus I	Perbaikan Tindakan pada Siklus II (Korektif)
Kesiapan & Pembekalan Tutor Sebaya	Guru memberikan instruksi teknis kepada para tutor secara umum dan klasikal di	Guru mengumpulkan tutor secara khusus selama 5 menit di awal untuk diberikan

	sela-sela aktivitas pembelajaran kelompok.	<i>worksheet</i> terstruktur dan simulasi singkat cara memberikan <i>feedback</i> .
Media & Instrumen Pemandu Latihan	Siswa dan tutor berlatih tanpa instrumen pegangan, hanya mengandalkan ingatan terhadap penjelasan lisan guru.	Tutor dibekali <i>worksheet</i> khusus sebagai panduan visual untuk fokus mengamati detail mekanika gerak (posisi jari dan koordinasi mata).
Manajemen Waktu Guru	Pengelolaan waktu kurang ketat dan cenderung <i>molor</i> , sehingga tahapan kesimpulan, evaluasi menyeluruh, dan pendinginan terlewatkan.	Guru menggunakan alarm/penanda waktu per 10 menit dan menghentikan total aktivitas fisik tepat 10 menit sebelum jam pelajaran usai.
Peran Guru di Lapangan	Guru cenderung pasif berkeliling dan hanya bertindak sebagai narasumber utama jika ada siswa yang bertanya.	Guru berkeliling secara aktif dan melakukan pendekatan personal (<i>personal approach</i>) untuk membantu tutor yang canggung atau bingung.
Aktivitas Akhir (Penutup)	Kegiatan pendinginan (<i>cooling down</i>), penarikan kesimpulan, dan evaluasi menyeluruh dari guru tidak terlaksana secara formal.	Guru wajib melaksanakan aktivitas penutup secara utuh: evaluasi teknik, memberikan apresiasi performa tutor, serta sesi <i>cooling down</i> .

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik untuk memperoleh data yang valid dan objektif mengenai peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Nurhasan dalam Narlan & Juniar (2020, p. 2) “tes merupakan suatu alat ukur yang dapat digunakan untuk memperoleh data yang obyektif tentang hasil belajar siswa”. Dalam penelitian tes ini yang digunakan adalah tes secara kognitif,

afektif, dan psikomotor sesuai dengan metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu metode pembelajaran *peer teaching*.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian agar data lebih mudah diolah dan menghasilkan penelitian yang berkualitas.

1. Instrumen unjuk kerja

a. Instrumen penilaian tes Kognitif

Tes kognitif berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik. Pertanyaannya terdiri dari 5 soal berbentuk Pilihan Ganda (PG) dan 5 soal berbentuk esai.

Tabel 3. 2 Instrumen Penilaian Tes Kognitif

No	Soal Pilihan Ganda	Kunci Jawaban
1.	Satu tim dalam permainan bola basket terdiri atas . . .	C
2.	Tujuan utama dari melakukan dribbling dalam olahraga basket adalah	D
3.	Apa tujuan utama dari melakukan teknik <i>low dribble</i> (menggiring rendah) dalam permainan bola basket?	A
4.	Orang yang menciptakan permainan bola basket adalah	B
5.	Saat melakukan <i>high dribble</i> , setinggi apakah pantulan bola yang ideal?	B

No	Soal Esai	Kunci Jawaban
1.	Jelaskan perbedaan mendasar antara teknik <i>low dribble</i> dan <i>high dribble</i> dilihat dari tinggi	<i>Low dribble</i> , pantulan bola setinggi lutut. Tujuan <i>low dribble</i> untuk melindungi bola dari jangkauan lawan jarak dekat

	pantulan bola dan tujuan penggunaannya!	<i>High dribble</i> , pantulan bola setinggi pinggang atau dada. Tujuan <i>high dribble</i> untuk menggiring bola ke arah gawang lawan dengan cepat
2.	Mengapa seorang pemain tidak diperbolehkan memantulkan bola menggunakan telapak tangan? Dan jelaskan cara yang benar untuk memantulkan bola agar tetap terkontrol!	Karena pantulan bola tidak terkontrol dengan baik. Cara yang benar adalah memantulkan bola dengan menggunakan jari-jari tangan
3.	Mengapa saat mendribble bola pandangan mata tidak boleh terus melihat ke bawah (ke arah bola)?	Agar bola tidak direbut oleh lawan dan untuk melihat situasi depan
4.	Jelaskan salah satu cara menggiring bola permainan Bola Basket.	Posisi tubuh condong ke depan, kaki dibuka selebar bahu, lutut ditekuk, memantulkan bola menggunakan jari-jari tangan bukan menggunakan telapak tangan, arah pandangan tidak melihat ke arah bola tapi ke arah depan
5.	a. Sebutkan 1 kesalahan yang menyebabkan pelanggaran <i>double dribble</i> !	Ketika pemain menggiring dengan menggunakan kedua telapak tangan Pemain menggiring dan berhenti dengan memegang bola menggunakan kedua tangan lalu kembali <i>dribble</i>

b. Instrumen Penilaian Tes Afektif

Tes kognitif dilakukan untuk mengukur perilaku siswa selama pembelajaran berlangsung. Penilaian pada aspek afektif ini meliputi nilai kerjasama dan kolaborasi, tanggung jawab (disiplin dalam tugas), serta empati dan saling menghargai.

Tabel 3. 3 Instrumen Penilaian Tes Afektif

Indikator sikap	Skor 4 (sangat baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (cukup)	Skor 1 (kurang)
Kerjasama dan kolaborasi	Sangat aktif bekerja sama dengan teman sejawatnya, saling mendukung dan tidak ada yang mendominasi	Bekerjasama dengan baik, namun sesekali masih terlihat canggung atau kurang kompak dalam pembagian tugas	Mau bekerjasama, tetapi masih pasif dan hanya bergerak jika diminta atau ditegur terlebih dahulu	Tidak mau bekerjasama, cenderung individualis, atau mengabaikan sejawatnya.
Tanggung jawab (disiplin tugas)	Menyelesaikan tugas/ instruksi sesuai <i>dribble</i> sesuai <i>worksheet</i> dengan sungguh-sungguh dan tepat waktu	Menyelesaikan tugas dengan baik, namun sesekali kehilangan fokus atau terlambat memulai	Kurang tanggung jawab, tugas diselesaikan setengah-setengah atau asal-asalan	Tidak bertanggung jawab, mengabaikan instruksi, atau bermain-main saat sesi latihan
Empati dan saling menghargai	Tutor: sabar memandu dan menghargai	Menunjukkan sikap menghargai, namun	Kurang menghargai, sering memotong	Mengejek kemampuan teman, marah saat dikoreksi,

	proses temannya. Tute: mendengarkan koreksi dengan lapang dada, tidak mengejek kelemahan teman	sese kali menunjukkan wajah tidak sabar atau kurang responsif terhadap masukan	penjelasan teman atau menunjukkan gestur tubuh acuh tak acuh.	atau menolak mendengarka n temannya.
Keaktifan dan komunikas i	Aktif berkomunikasi , berdiskusi memberikan umpan balik (<i>feedback</i>) tentang teknik <i>dribble</i> secara santun	Berkomunikas i dengan baik dalam kelompok, namun komunikasinya masih searah (didominasi satu orang)	Jarang berkomunikas i hanya berbicara seperlunya jika ditanya oleh temannya.	Diam sama sekali, tidak acuh, atau berkomunikas i di luar topik pembelajaran (mengobrol sendiri)

c. Instrumen Penilaian Tes keterampilan

Tes keterampilan gerak bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan pada keterampilan *low ribbling* dan *high dribbling* bola basket setelah diperlakukan dalam pembelajaran metode *peer teaching*. Tes keterampilan gerak dilakukan setelah pengajaran dengan menggunakan metode *peer teaching*.

Tabel 3. 4 Instrumen Penilaian Tes Keterampilan

Rubrik Penilaian Keterampilan <i>Low dribble</i>				
Indikator Esensial	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)

Sikap badan dan keseimbangan	Badan membungkuk (lutut ditekuk dalam), ketinggian badan rendah, dan stabil	Badan membungkuk, lutut ditekuk, namun sesekali kehilangan keseimbangan.	Badan kurang membungkuk, lutu agak lurus sehingga posisi kurang stabil.	Berdiri tegak, lutu tidak ditekuk sama sekali.
Kontrol ketinggian bola	Pantulan bola konsisten berada di bawah atau setinggi lutut	Pantulan bola konsisten di sekitar lutut, sesekali naik sedikit.	Pantulan bola tidak stabil, sering kali naik hingga setinggi pinggang.	Bola memantul terlalu tinggi atau tidak terkontrol
Perkenaan bola	Bola didorong dengan jari-jari dan pergelangan tangan, bukan dipukul dengan telapak	Jari-jari mengontrol bola, namun pergelangan tangan agak kaku	Bola lebih banyak dipukul dengan telapak tangan.	Bola dominan dipukul dan sering lepas dari tangan

Rubrik Penilaian Keterampilan (Psikomotor) <i>High Dribble</i>				
Indikator Esensial	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Sikap badan dan kecepatan	Badan sedikit condong ke depan, posisi	Badan condong ke depan, namun kecepatan lari	Gerakan kaku, langkah kaki dan pantulan	<i>Dribble</i> dilakukan sambil berjalan

	siap berlari, gerakan dinamis	masih tertahan	bola tidak sinkron.	lambat atau kaku.
Kontrol ketinggian bola	Pantulan bola konsisten setinggi pinggang hingga pusat secara stabil saat bergerak	Pantulan bola setinggi pinggang, namun sesekali terlalu tinggi/rendah.	Pantulan bola tidak stabil (terlalu tinggi hingga dada atau terlalu rendah)	Bola tidak memantul dengan benar atau sering tertinggal di belakang.
Pandangan mata	Pandangan mata fokus ke depan/lapangan, tidak melihat bola sama sekali	Pandangan sesekali melihat bola, namun lebih banyak melihat ke depan	Pandangan lebih banyak tertuju pada bola, sesekali melihat ke depan	Pandangan mata terpaku sepenuhnya pada bola sepanjang waktu.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang sangat menentukan dalam sebuah penelitian. Analisis data merupakan teknik untuk mengolah data yang diperoleh peneliti melalui tes hasil belajar yang diberikan kepada peserta didik, baik dalam penilaian afektif, kognitif, dan psikomotorik. Data yang sudah dikumpulkan kemudian dipilih, didata dan disusun sesuai dengan permasalahan yang diteliti yang kemudian disajikan untuk mendapat kesimpulan dari hasil penelitian. Nilai peserta didik dapat dihitung dengan membandingkan skor yang diperoleh terhadap skor maksimal, kemudian dikalikan 100% untuk memperoleh persentase pencapaian hasil belajar (Arikunto, 2018).

$$Nilai = \frac{\sum Skor Perolehan}{\sum Skor Maksimal} \times 100\%$$

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* dalam permainan bola basket siswa kelas VIII E melalui penguasaan keterampilan yang baik dan benar dengan metode tutor sebaya (*peer teaching*).

3.7 Indikator/Kriteria Keberhasilan

Data tes hasil belajar dianalisis dengan menggunakan ketuntasan hasil belajar secara klasikal. Suatu kelas dinyatakan tuntas apabila 75% dari jumlah siswa memperoleh nilai ≥ 75 . Rumusan ketuntasan klasikal yang digunakan mengacu pada Sulastri (2016) adalah:

$$KK = \frac{X}{Z} \times 100\%$$

Keterangan:

KK = Ketuntasan Klasikal

X = Jumlah Siswa yang Memperoleh Nilai ≥ 75

Z = Jumlah seluruh siswa

Ketuntasan belajar klasikal tercapai jika minimal 75% siswa memperoleh nilai ≥ 75 yang akan terlihat pada hasil evaluasi tiap-tiap siklus.

Keberhasilan dalam proses belajar memahami, menguasai gerak dan mendapat hasil dari tes kemudian dianalisa dengan menggunakan pedoman sebagai berikut:

- 1) Sekurang-kurangnya 70% berperan aktif dalam proses pembelajaran PJOK dan memiliki keterampilan dasar dalam kategori cukup.
- 2) Sekurang-kurangnya 70% siswa mendapat nilai keseluruhan diatas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan.
- 3) Sekurang-kurangnya 70% siswa memiliki karakter yang diharapkan, yaitu kerjasama, toleransi, sportif, tanggung jawab, dan jujur.
- 4) Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Nilai	Kualifikasi
Sudah mencapai ketuntasan, perlu pegayaa atau tantangan lebih	86 – 100
Sudah mencapai ketuntasan, tidak remedial	75 – 85

Belum mencapai ketunasan, remedial yang diperlkan	55 -74
Belum mencapai, remedial diseluruh bagian	Kurang dari 54

Sumber: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (2022)

3.8 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 minggu pada bulan April 2026 selama berlangsungnya semester genap. Dalam satu minggu dilaksanakan satu kali pertemuan sesuai jadwal mata pelajaran PJOK. Tempat pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di lapangan olahraga SMP Negeri 2 Singaparna.

Tabel 3. 6 Rencana Penelitian Tindakan Kelas

No	Kegiatan	Bulan/Tahun		
		Maret 2026	April 2026	Juli 2026
1	Persiapan			
	Menyusun proposal			
	Seminar Proposal			
	Observasi ke lapangan			
	Menyusun konsep pelaksanaan (modul ajar)			
	Menyusun jadwal penelitian			
	Menyusun instrumen			
2	Pelaksanaan			
	Menyiapkan alat dan kelas			
	Melakukan tindakan siklus I			
	Melakukan tindakan siklus II			
3	Penyusunan Laporan			
	Menyusun konsep skripsi			
	Seminar Hasil Penelitian			
	Sidang hasil penelitian			
	Perbaikan skripsi			