

PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PERMAINAN BOLA BASKET SISWA KELAS XI MIPA 3 SEMESTER I SMA NEGERI 1 GIANYAR TAHUN PELAJARAN 2018/2019

NI LUH EKA MANIK MAWARINI
NIP. 19690917 200501 2 006
TEMPAT TUGAS : SMA NEGERI 1 GIANYAR
Email : mawarinieka@gmail.com

ABSTRACT

Students who study in class XI MIPA 3, in semester I, 2018/2019 academic year SMA Negeri 1 Gianyar, are used as research objects that aim to achieve increased learning achievement. The data that is sought to be obtained is collected with the learning outcomes test.

After obtaining the data, then the analysis was carried out using descriptive analysis. After the implementation of the action, the data that the writer got showed a good increase, from the beginning it only reached an average of 69.16, in the first cycle it increased to 74.44 and in the second cycle it increased to 82.77. With the increase in these results, it can be conveyed that by applying the Student Facilitator and Explaining Learning Model which is carried out online, it can improve the learning achievement of Class XI MIPA 3 Basketball Games in the first semester.

Keywords: Student Facilitator and Explaining Learning Model, student learning achievement.

ABSTRAK

Siswa yang belajar di kelas XI MIPA 3, pada semester I, tahun pelajaran 2018/2019 SMA Negeri 1 Gianyar, dijadikan objek penelitian yang bertujuan untuk mencapai peningkatan prestasi belajar. Data yang diupayakan untuk diperoleh dikumpulkan dengan tes hasil belajar.

Setelah diperoleh data, lalu dilakukan analisis menggunakan analisis deskriptif. Setelah pelaksanaan tindakan, data yang penulis dapatkan menunjukkan peningkatan yang baik, dari awalnya baru mencapai rata-rata 69,16, pada siklus I meningkat menjadi 74,44 dan pada siklus II meningkat menjadi 82,77. Dengan perolehan peningkatan hasil tersebut dapat disampaikan bahwa dengan menerapkan Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining yang dilaksanakan secara daring dapat meningkatkan prestasi belajar Permainan Bola Basket Kelas XI MIPA 3 di semester I.

Kata kunci: Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining, prestasi belajar siswa.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak,

keterampilan berfikir 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.

Menciptakan manusia Indonesia yang sangat unggul merupakan suatu tantangan dan keharusan dalam menghadapi era globalisasi, salah satunya melalui Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan karena peranan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan berfungsi sebagai proses interaksi antara siswa dan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani dalam upaya menuju pembentukan manusia Indonesia seutuhnya, serta menunjang pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras, dan seimbang (Aip Syarifudidin, 1997 : 3).

Pada proses pembelajaran pendidikan jasmanai, olahraga, dan kesehatan guru diharapkan bertanggung jawab membuat rencana pembelajaran yang berisikan pernyataan yang jelas tentang perilaku, aktivitas pelajaran, teknik-teknik member rangsang, dan prosedur penilaian. Namun seringkali berbagai keterampilan yang diharapkan siswa tidak mampu diberikan oleh guru, hal ini disebabkan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada umumnya berorientasi pada pendekatan konvensional. Oleh karena itu aktivitas yang diberikan dalam pembelajaran harus mendapatkan

sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Permasalahan yang sering dijumpai dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan yaitu rendahnya minat, motivasi, dan aktivitas belajar siswa sehingga hasil belajar siswa kurang tercapai secara optimal. Bertolak dari permasalahan tersebut, guru sebagai pengelola proses pembelajaran diharapkan dapat menciptakan sarana belajar yang merangsang minat belajar siswa dan mampu menyediakan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa. Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari cara guru mengajar dan siswa dalam belajar. Peran guru dalam pembelajaran yaitu membuat desain instruksional, menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar, bertindak mengajar atau membelajarkan, mengevaluasi hasil belajar yang berupa dampak pengajaran. Peran siswa adalah bertindak belajar yaitu memahami proses belajar dan menggunakan hasil belajar sebagai dampak pengiring. Kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar jika terjadi keharmonisan antara siswa dan lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Salah satu langkah yang dilakukan guru agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien adalah memahami dan menguasai bahan pelajaran, menerapkan berbagai metode, pendekatan dan strategi pembelajaran

sehingga aktivitas dan hasil belajar siswa dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Gianyar mengenai proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dengan materi bola basket bahwa kenyataan di lapangan menunjukkan masih rendahnya aktivitas belajar siswa yang ditandai dengan rendahnya hasil belajar bola basket yang diperoleh siswa. Ini dikarenakan guru belum menggunakan model-model pembelajaran yang mampu membangkitkan gairah belajar siswa sehingga prestasi belajar permainan bola basket siswa belum tercapai secara optimal. Maka dari itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi yang diberikan peneliti dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran Student Facilitator and Explaining untuk meningkatkan prestasi belajar bola basket SMA Negeri 1 Gianyar.

Model pembelajaran Student Facilitator and Explaining merupakan metode pembelajaran aktif. Hakikatnya pembelajaran aktif untuk mengarahkan atensi peserta didik terhadap materi yang dipelajarinya. Model pembelajaran Student Facilitator and Explaining merupakan salah satu dari tipe model pembelajaran kooperatif. Di dalam kelas kooperatif siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa yang sederajat tetapi heterogen, kemampuan, jenis kelamin, suku/ras, dan satu sama lain saling

membantu. Tujuan dibentuknya kelompok tersebut adalah untuk memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk dapat terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan kegiatan belajar mengajar (Trianto, 2007:41). Menurut Anita Lie (2002: 22) metode Student Facilitator and Explaining merupakan metode dimana siswa mempresentasikan ide atau pendapat pada siswa yang lain.

Sedangkan Agus Suprijono (2009: 128129) metode Student Facilitator and Explaining mempunyai arti metode yang menjadikan siswa dapat membuat peta konsep maupun bagan untuk meningkatkan kreativitas siswa dan keaktifan belajar. Perbedaan metode Student Facilitator and Explaining dengan metode diskusi terletak pada cara pertukaran pikiran antar siswa. Dalam metode Student Facilitator and Explaining siswa dapat menerangkan melalui bagan atau peta konsep.

Selanjutnya Agus Suprijono (2009: 128-129) mengemukakan langkah langkah dari metode Student Facilitator and Explaining yaitu:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru mendemonstrasikan /menyajikan garis besar materi.
3. Memberikan kesempatan siswa untuk menjelaskan kepada siswa lainnya melalui bagan/peta konsep pendapat dari siswa.

4. Guru menyimpulkan materi pembelajaran.

5. Penutup.

Model pembelajaran Student Facilitator and Explaining merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 siswa secara heterogen (Trianto, 2007:52). Devira (2012) Model Student Facilitator and Explaining merupakan suatu model yang memberikan kesempatan kepada siswa atau peserta untuk mempresentasikan ide atau pendapat pada rekan peserta lainnya.

Model Student Facilitator and Explaining mempunyai kelebihan yaitu siswa diajak untuk dapat menjelaskan kepada siswa lain, siswa dapat mengeluarkan ide-ide yang ada dipikirkannya sehingga dapat lebih memahami materi tersebut. Model pembelajaran Student Facilitator and Explaining adalah model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dengan maksud meminta peserta didik untuk berperan menjadi narasumber terhadap temannya di kelas.

Sedangkan menurut Rachmad Widodo (2009) model pembelajaran Student Facilitator and Explaining merupakan model pembelajaran dimana siswa/peserta didik belajar mempresentasikan ide/pendapat pada

rekan peserta didik lainnya. Model pembelajaran ini efektif untuk melatih siswa berbicara untuk menyampaikan ide/gagasan atau pendapatnya sendiri. Model ini merupakan model yang mudah, guna memperoleh keaktifan kelas secara keseluruhan dan tanggungjawab secara individu. Model ini memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk bertindak sebagai seorang pengajar/penjelas materi dan seorang yang memfasilitasi proses pembelajaran” terhadap peserta didik lain. Dengan model ini, peserta didik yang selama ini tidak mau terlibat akan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif.

Djamarah (1994:23) mendefinisikan prestasi belajar sebagai hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Kalau perubahan tingkah laku adalah tujuan yang mau dicapai dari aktivitas belajar, maka perubahan tingkah laku itulah salah satu indikator yang dijadikan pedoman untuk mengetahui kemajuan individu dalam segala hal yang diperolehnya di sekolah. Dengan kata lain prestasi belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa sebagai akibat perbuatan belajar atau setelah menerima pengalaman belajar, yang dapat dikategorikan menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut Muhibbin Syah (2008) dikutip dari blog <http://devamelodica.com>

“Pengungkapan hasil belajar meliputi segala ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa”. Namun demikian pengungkapan perubahan tingkah laku seluruh ranah, khususnya ranah afektif sangat sulit. Hal ini disebabkan perubahan hasil belajar itu ada yang bersifat *intangibile* (tidak dapat diraba). Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah garis-garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur. Di bawah ini adalah tabel yang menunjukkan jenis, indikator dan cara evaluasi belajar.

Bola

Basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Bola basket sangat cocok untuk ditonton karena biasa dimainkan di ruang olahraga tertutup dan hanya memerlukan lapangan yang relatif kecil. Selain itu, bola basket mudah dipelajari karena bentuk bolanya yang besar, sehingga tidak menyulitkan pemain ketika memantulkan atau melempar bola tersebut.

Bola basket adalah salah satu olahraga yang paling digemari oleh penduduk Amerika Serikat dan

penduduk di belahan bumi lainnya, antara lain di Amerika Selatan, Eropa Selatan, Lithuania, dan juga di Indonesia. Permainan bola basket adalah persegi panjang dengan ukuran panjang lapangan yaitu 26 meter serta lebar lapangan yaitu 14 meter. Tiga buah lingkaran yang terdapat di dalam lapangan basket memiliki panjang jari-jari yaitu 1,80 meter.

Jumlah pemain dalam permainan bola basket adalah 5 orang dalam satu regu dengan cadangan 5 orang. Sedangkan jumlah wasit dalam permainan bola basket adalah 2 orang. Wasit 1 disebut Referee sedangkan wasit 2 disebut Umpire.

Waktu permainan 4 x 10 menit. Di antara babak 1, 2, 3, dan babak 4 terdapat waktu istirahat selama 10 menit. Bila terjadi skor yang sama pada akhir pertandingan harus diadakan perpanjangan waktu sampai terjadi selisih skor. Di antara dua babak tambahan terdapat waktu istirahat selama 2 menit. Waktu untuk lemparan ke dalam yaitu 5 detik.

Keliling bola yang digunakan dalam permainan bola basket adalah 75 cm - 78 cm. Sedangkan berat bola adalah 600 - 650 gram. Jika bola dijatuhkan dari ketinggian 1,80 meter pada lantai papan, maka bola harus kembali pada ketinggian antara 1,20 - 1,40 meter.

Panjang papan pantul bagian luar adalah 1,80 meter sedangkan lebar papan pantul bagian luar adalah 1,20

meter. Dan panjang papan pantul bagian dalam adalah 0,59 meter sedangkan lebar papan pantul bagian dalam adalah 0,45 meter.

Jarak lantai sampai ke papan pantul bagian bawah adalah 2,75 meter. Sementara jarak papan pantul bagian bawah sampai ke ring basket adalah 0,30 meter. Ring basket memiliki panjang yaitu 0,40 meter. Sedangkan jarak tiang penyangga sampai ke garis akhir adalah 1 meter.

Panjang garis tengah lingkaran pada lapangan basket adalah 1,80 meter dengan ukuran lebar garis yaitu 0,05 meter. Panjang garis akhir lingkaran daerah serang yaitu 6 meter. Sedangkan panjang garis tembakan hukuman yaitu 3,60 meter. Tujuan utama dalam permainan basket adalah memasukan bola ke dalam keranjang. Beberapa gerakan dasar yang biasa dilakukan oleh pemain dalam untuk memasukan bola ke dalam keranjang adalah *shooting*, *jump shoot* dan *lay up*.

Diketahui bahwa tingkat ketuntasan belajar Permainan Bola Basket belum terpenuhi, terlihat dari data awal yang masih jauh dari kriteria ketuntasan yang ditetapkan pada SMA Negeri 1 Gianyar. Karena itu guru sebagai peneliti berusaha mengatasinya dengan menerapkan Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining.

Yang menjadi landasan berpikir peneliti melaksanakan Model Pembelajaran Student Facilitator and

Explaining berbantuan media gambar untuk meningkatkan prestasi belajar Permainan Bola Basket karena Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining menuntut perhatian peserta didik terpusat pada pokok persoalan, dapat mengurangi kesalahan-kesalahan, peserta didik mendapat pengalaman praktek untuk mengembangkan kecakapannya dan memperoleh penghargaan akan kemampuannya dan pertanyaan-pertanyaan yang timbul dapat dijawab sendiri oleh peserta pada saat dilaksanakan Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining tersebut. Sedangkan penggunaan media gambar karena media gambar sifatnya konkrit, lebih realistis menunjukkan pokok masalah, gambar dapat mengatasi masalah batasan ruang dan waktu karena tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas dan peserta didik tidak selalu bisa dibawa ke objek tersebut. Dengan demikian peserta didik mampu memperjelas suatu masalah sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman. Selain itu, penggunaan media gambar dalam pembelajaran dapat terjangkau karena harganya murah, mudah didapat, mudah digunakan, tanpa memerlukan peralatan yang khusus.

Hasil penelitian Magfirutullah (2011), yang berjudul model pembelajaran kontekstual pada siswa kelas XI SMA di kota Palangkaraya menunjukkan bahwa prestasi belajar

siswa model pembelajaran Student Facilitator and Explaining lebih baik dari pada dengan menggunakan model pembelajaran Think Pair Share. Persamaan penelitian diatas dengan penelitian tindakan kelas yaitu menerapkan model pembelajaran Student Facilitator and Explaining dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Perbedaan penelitian diatas yaitu membandingkan penelitian Student Facilitator and Explaining dengan think pair share. Penelitian Magfirutullah mengukur minat siswa sedangkan peneliti mengukur prestasi belajar siswa.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

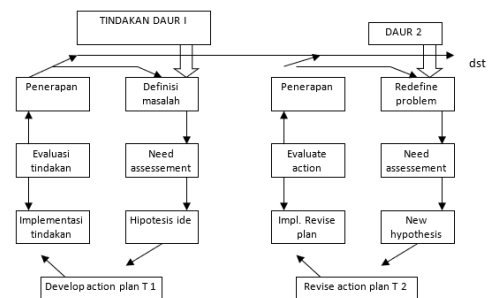
Apabila Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining dilaksanakan dengan maksimal maka dapat meningkatkan prestasi belajar Permainan Bola Basket siswa Kelas XI MIPA 3 semester I SMA Negeri 1 Gianyar tahun pelajaran 2018/2019.

METODE PENELITIAN

Dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas, langkah-langkah atau prosedur PTK didasarkan pada model rancangan PTK dari para ahli. Selama ini dikenal berbagai model PTK, namun pada dasarnya terdapat empat tahap yang harus dilalui yaitu (1) perencanaan (*planning*), (2) pelaksanaan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Keempat tahap tersebut merupakan satu siklus dan

akan dapat berlanjut kepada siklus kedua, siklus ketiga dan seterusnya sesuai dengan apa yang diinginkan dalam penelitian.

Untuk penelitian ini penulis memilih rancangan penelitian tindakan yang disampaikan Mc. Kernan seperti terlihat pada gambar berikut:



Gambar 01. Penelitian Tindakan Model Mc. Kernan, 1991 (dalam Sukidin, Basrowi, Suranto, 2002: 54)

Prosedur :

- Tindakan daur I: mulai dari definisi masalah, berlanjut ke assessment yang disiapkan, berlanjut kerumusan hipotesis, berlanjut ke pengembangan untuk tindakan I, lalu implementasi tindakan, evaluasi tindakan berlanjut ke penerapan selanjutnya.
- Tindakan daur II: mulai dari menentukankembali masalah yang ada, berlanjut ke assessment yang disiapkan, terus kepemikiran terhadap munculnya hipotesis yang baru, perbaiki tindakan pada rencana ke 2, pelaksanaan tindakan, evaluasi terhadap semua pelaksanaan dan penerapan

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes prestasi belajar. Tes prestasi belajar berupa tes soal esay. Untuk menganalisis data hasil penelitian ini digunakan metode deskriptif. Untuk data kuantitatif dianalisis dengan mencari mean, median, modus, membuat interval kelas dan melakukan penyajian dalam bentuk tabel dan grafik.

Indikator keberhasilan penelitian yang diusulkan dalam penelitian ini pada siklus I dan II mencapai nilai rata-rata 75,00 dengan ketuntasan belajar 85%. dengan KKM yang ditetapkan untuk mata pelajaran Permainan Bola Basket pada SMA Negeri 1 Gianyar adalah 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

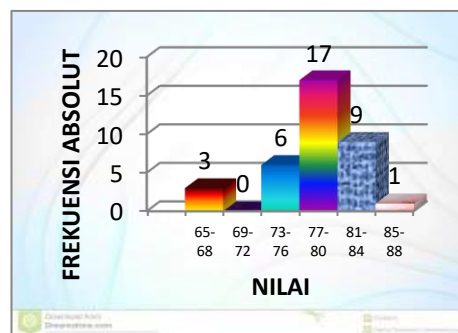
Hasil Penelitian

Hasil siklus awal diperoleh nilai rata rata kelas hasil belajar Permainan Bola Basket masih sangat rendah, yaitu dengan perolehan skor nilai secara klasikal yaitu 2490 dan rata rata kelas 69,16, dimana siswa yang mencapai persentase ketuntasan belajar 36,11%, dan yang tidak mencapai ketuntasan adalah 63,88%, dengan tuntutan KKM untuk mata pelajaran Permainan Bola Basket kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 1 Gianyar adalah dengan nilai 75.

Tabel 01. Interval Kelas Siklus I

No Urut	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	60 – 64	62,0	3	8,33
2	65 – 69	67,0	0	0,00
3	70 – 74	72,0	6	16,67
4	75 – 79	77,0	17	47,22
5	80 – 84	82,0	9	25,00
6	85 – 89	87,0	1	2,78
Total			36	100,00

Penyajian dalam bentuk histogram



Gambar 02. Histogram Meningkatkan Prestasi Belajar Permainan Bola Basket Siswa Kelas XI MIPA 3 Semester I SMA Negeri 1 Gianyar Tahun Pelajaran 2018/2019 Siklus I

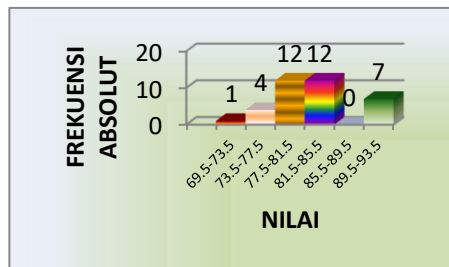
Pada siklus I sudah diupayakan untuk perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Permainan Bola Basket dengan menggunakan model pembelajaran Student Facilitator and Explaining. Peneliti telah giat melakukan kegiatan yang sesuai dengan kebenaran teori yang ada sehingga peneliti memperoleh hasil yang lebih baik dari proses awal, yaitu dengan rata-rata nilai 74,44 dari jumlah nilai secara klasikal 2680 dari seluruh siswa di kelas XI MIPA 3, dan prosentase ketuntasan belajarnya adalah 75%, yang tidak tuntas adalah 25%. Hasil ini belum maksimal,

karena belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yang mencanangkan dengan minimal prosentase ketuntasan belajar 85%.

Tabel 02. Interval Kelas Siklus II

No Urut	Interval	Nilai Tengah	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	70 – 73	71,5	1	2,78
2	74 – 77	75,5	4	11,11
3	78 – 81	79,5	12	33,33
4	82 – 85	83,5	12	33,33
5	86 – 89	87,5	0	0,00
6	90 – 93	91,5	7	19,44
Total			36	100,00

Penyajian dalam bentuk histogram



Gambar 03. Histogram Meningkatkan Prestasi Belajar Permainan Bola Basket Siswa Kelas XI MIPA 3 Semester I SMA Negeri 1 Gianyar Tahun Pelajaran 2018/2019 Siklus II

Dengan tindakan yang sangat maksimal dan pelaksanaan yang betul-betul mengikuti kebenaran teori sesuai dengan model pembelajaran Student Facilitator and Explaining dalam pembelajaran Permainan Bola Basket di kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 1 Gianyar, dimana hasil yang diperoleh pada siklus II ini ternyata hasil belajar Permainan Bola Basket meningkat secara signifikan dengan nilai rata-rata 82,77, dan ketuntasan belajarnya adalah 97,22%. Dari keseluruhan jumlah siswa,

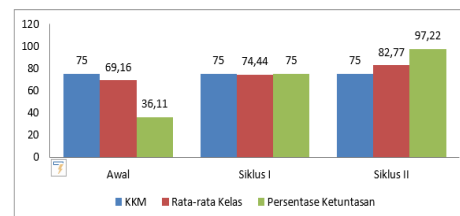
yaitu 36 hanya 31 siswa yang bisa melampaui atau setara nilai KKM yaitu 75.

Semua hasil yang diperoleh dari awal, siklus I dan siklus II dipaparkan dalam bentuk tabel dan grafik seperti berikut:

Tabel 03 : Tabel Data Prestasi Belajar Siswa kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 1 Gianyar

DATA	AWAL	SIKLUS I	SIKLUS II	VARIABEL
Skor Nilai	2490	2680	2980	Prestasi Belajar
Rata Rata Kelas	69,16	74,44	82,77	Penjasorkes dengan
Persentase Ketuntasan	36,11%	75%	97,22%	KKM 75

Grafik 03: Grafik Histogram Prestasi Belajar Penjasorkes siswa kelas XI MIPA 3 semester I tahun pelajaran 2018/2019 SMA Negeri 1 Gianyar



Pembahasan

Data awal yang diperoleh dengan rata-rata 69,16 menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mata pelajaran Permainan Bola Basket masih sangat rendah mengingat kriteria ketuntasan belajar siswa untuk mata pelajaran ini di SMA Negeri 1 Gianyar adalah 75. Dengan nilai yang sangat rendah seperti itu maka peneliti mengupayakan untuk dapat

meningkatkan prestasi belajar siswa menggunakan Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining. Akhirnya dengan penerapan Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining yang benar sesuai teori yang ada, peningkatan rata-rata prestasi belajar siswa pada siklus I dapat diupayakan dan mencapai rata-rata 74,44. Namun rata-rata tersebut belum maksimal karena hanya 27 siswa memperoleh nilai setara atau melampaui KKM, sedangkan yang lainnya belum mencapai KKM. Sedangkan prosentase ketuntasan belajar mereka baru mencapai 75%. Hal tersebut terjadi akibat penggunaan Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining belum maksimal dapat dilakukan disebabkan penerapan metode tersebut baru dicobakan sehingga guru masih belum mampu melaksanakannya sesuai alur teori yang benar.

Pada siklus ke II perbaikan prestasi belajar siswa diupayakan lebih maksimal dengan peneliti membuat perencanaan yang lebih baik, menggunakan alur dan teori dari Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining dengan benar dan lebih maksimal. Peneliti giat memotivasi siswa agar giat belajar, memberi arahan-arahan, menuntun mereka untuk mampu menguasai materi pelajaran pada mata pelajaran Permainan Bola Basket lebih

optimal. Akhirnya dengan semua upaya tersebut peneliti mampu meningkatkan prestasi belajar siswa pada siklus II menjadi rata-rata 82,77. Upaya-upaya yang maksimal tersebut menuntun kepada penelitian bahwa Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian, untuk menjawab rumusan masalah serta membuktikan hipotesis tindakan sehingga kesimpulan penelitian harus konsisten dan sesuai dengan rumusan masalah dan hipotesis tindakan. Hal-hal yang perlu disampaikan di akhir penelitian ini adalah:

1. Perolehan data awal yang rendah dan belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal sesuai harapan, membuat peneliti harus giat mengupayakan cara agar masalah pembelajaran yang ada dapat diperbaiki sehingga peningkatan kemampuan peserta didik dalam menempa ilmu pengetahuan dapat meningkat sesuai harapan.
2. Setelah dilakukan penggantian metode pembelajaran dari model pembelajaran yang konvensional menjadi model pembelajaran yang

konstruktivis yaitu Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining ternyata hasil yang diperoleh meningkat dari data awal rata-rata menjadi 74,44 pada siklus I. Setelah perlakuan tindakan dilakukan dengan cukup intensif maka hasil yang diperoleh pada siklus II naik menjadi 82,77 dan mencapai rata-rata sesuai kriteria ketuntasan minimal yang diharapkan.

3. Dengan terjadinya kenaikan prestasi belajar sesuai harapan maka dapat disampaikan bahwa rumusan masalah dan tujuan penelitian sudah mampu meningkatkan prestasi belajar. Dari perolehan bukti tersebut dapat disimpulkan juga bahwa hipotesis penelitian yang diajukan sudah dapat diterima.

Saran

Saran perlu disampaikan kepada berbagai pihak atau *stakeholder* pendidikan baik guru, kepala sekolah, pengawas sekolah, Dinas Pendidikan maupun yang lain merupakan bagian dari pihak-pihak yang bertanggung jawab terhadap pendidikan. Saran utamanya dideskripsikan berdasarkan kelemahan-kelemahan penelitian yang masih perlu ditingkatkan serta kelebihan yang perlu di kembangkan.

Sesuai dengan simpulan dari hasil penelitian, dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran dalam bidang studi Permainan Bola Basket, dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada teman guru pengajar mata pelajaran Permainan Bola Basket disarankan mencoba Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining.
2. Kepada Kepala Sekolah disarankan untuk untuk memberi penekanan agar guru mau melaksanakan pembelajaran dengan langkah-langkah metode yang sudah diteliti.
3. Dalam melaksanakan proses pembelajaran pada mata pelajaran Permainan Bola Basket, penggunaan Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining semestinya menjadi pilihan dari beberapa metode yang ada mengingat metode ini telah terbukti dapat meningkatkan kerjasama, berkreasi, bertindak aktif, bertukar informasi, mengeluarkan pendapat, bertanya, berdiskusi, berargumentasi dan lain-lain.
4. Walaupun penelitian ini sudah dapat membuktikan efek utama dari Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining dalam meningkatkan prestasi belajar, sudah pasti dalam penelitian ini masih ada hal-hal yang

belum sempurna dilakukan, oleh karenanya kepada peneliti lain yang berminat meneliti topik yang sama untuk meneliti bagian-bagian yang tidak sempat diteliti.

5. Demi kesempurnaan penelitian ini, peneliti mengharapkan kritik, saran, masukan yang konstruktif sehingga diharapkan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, Supardi, Suhardjono. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: BSNP.Depdiknas. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 tahun 2007 tentang Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2005. *Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 41 tahun 2007 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2009. *Bintek KTSP*. Jakarta: DIT. Pembinaan SMA.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2001. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Djamarah, Syaful Bahri. 2002. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Herrhyanto, Nar dan HM. Akib Hamid. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Imron, Ali. 1995. *Pembinaan Guru di Indonesia*. Malang: Pustaka Jaya.
- Rohani, Ahmad. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sahertian, Piet A. 1994. *Profil Guru Profesional*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sahertian, Piet A & Ida Aleida Sahertian. 1992. *Supervisi Pendidikan Dalam Rangka Program Inservice Education*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman, A.M. 1988. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar Pedoman bagi Guru dan Calon Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Suryabrata, Sumadi. 2000. *Pengembangan Alat Ukur Psikologis*. Yogyakarta: Andi.
- Syaodih Sukmadinata, Nana. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.