

## PENGARUH *STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING* DENGAN RODA IMPIAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Nur Fatimah<sup>1</sup>, Sri Susilogati Sumarti, Sri Wardani

Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Semarang

Gedung D6 Kampus Sekaran Gunungpati Telp. (024)8508112 Semarang 50229

### Info Artikel

Sejarah Artikel:  
Diterima Juni 2017  
Disetujui Juli 2017  
Dipublikasikan Oktober 2017

**Keywords:**  
Hasil Belajar  
Roda Impian berisi Question Card  
Student Facilitator

### Abstrak

Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh *student facilitator and explaining* dengan media roda impian berisi *question card* terhadap hasil belajar siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling* dan diperoleh kelas XI MIA 1 sebagai kelas kontrol dan XI MIA 2 sebagai kelas eksperimen. Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, dokumentasi, *posttest* dan angket. Uji hipotesis yang dilakukan yaitu uji perbedaan dua rata-rata, analisis pengaruh antar variabel dan koefisien determinasi. Hasil uji perbedaan dua rata-rata nilai *posttest*  $t_{hitung}$  4,194 lebih besar dari  $t_{tabel}$  1,995 dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan 74. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Analisis pengaruh antar variabel menghasilkan nilai korelasi biserial sebesar 0,55. Perhitungan koefisien determinasi menunjukkan *student facilitator and explaining* dengan media roda impian berisi *question card* berpengaruh sebesar 30,25% terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis lembar observasi menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa aspek afektif dan psikomotorik kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hasil analisis angket diperoleh tanggapan positif siswa terhadap proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa model *student facilitator and explaining* dengan media roda impian berisi *question card* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa materi kelarutan dan hasil kali kelarutan.

### Abstract

*Experimental research aims to know the influence of student facilitator and explaining with a media dream wheel contains a question card against the results of student learning. Sampling techniques using cluster random sampling and retrieved the class XI MIA 1 as control and Class XI MIA 2 as experiments. Method of data collection conducted namely observation, documentation, posttest and question form. Hypothesis tests that are done that is a test of the difference of two average, analyse the influences between variables and coefficient of determination. Test results of the difference of two average posttest 4.194 thitung greater than ttabel 1.993 with 5% significance level and 74 degrees of freedom. This shows that the average results of the experimental class learning better than classroom control. Analysis of the influence between the variable value of biserial correlation produces 0.55. Calculation of the coefficient of determination showed student facilitator and explaining with a media dream wheel contains a question card effect amounted to 30.25% against the results of student learning. Observation sheet shows the average results of student learning aspects of the affective and psychomotor the experiment class higher than the class of the control. Based on the results of the study, it was concluded that the model student facilitator and explaining with a media dream wheel contains a question card positive effect against the results of student learning material solubility and solubility product.*

© 2017 Universitas Negeri Semarang

## Pendahuluan

Pendidikan adalah proses bantuan dan pertolongan yang diberikan oleh pendidik kepada siswa atas pertumbuhan jasmani dan perkembangan rohaninya secara optimal (Munib *et al.*, 2012: 31). Setiap manusia berhak memperoleh pendidikan, baik secara formal maupun informal. Hakikat manusia adalah dapat dididik dan mendidik. Peran pendidik adalah membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat dicapai melalui sebuah proses yang tidak mudah karena untuk mendapatkan mutu dan kualitas yang baik. Proses pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila semua komponen dapat mendukung dengan baik, misalnya keaktifan siswa, model pembelajaran yang sesuai, serta sarana dan prasarana pendukung sehingga dapat berpengaruh pada hasil belajar dari siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SMA N 1 Karangtengah yang dilakukan pada tanggal 14-16 Januari 2016, bahwa kebanyakan siswa di sekolah tersebut masih kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dan cenderung kurang berani menyampaikan pendapat. Selain itu, kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti pelajaran kimia yang merupakan mata pelajaran yang sukar dan dianggap sulit untuk dipelajari oleh siswa. Kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran kimia mungkin karena penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran yang sehingga terkesan monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Selain itu, jadwal pelajaran kimia di SMA N 1 Karangtengah yang langsung 4 jam dalam sekali pertemuan, hal ini membuat siswa cenderung bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain metode ceramah, guru juga menggunakan metode diskusi dan tanya jawab dalam proses pembelajaran. Namun, siswa masih cenderung pasif, kurang berani menyampaikan pendapatnya dan kurangnya kerjasama antar anggota kelompok dalam melakukan diskusi. Hal ini dapat berdampak pada hasil belajar yang diperoleh siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka diperlukan pemilihan model pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa perlu diarahkan pada aktivitas yang dapat mendorong keaktifan dan keberanian dalam menyampaikan pendapat. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa adalah model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dengan media roda impian berisi *question card*. Menurut

Taniredja (2011), model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* merupakan suatu model yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan ide atau pendapat pada siswa lainnya. Kegiatan belajar mengajar ini dipadukan dengan permainan sehingga dapat mengurangi rasa jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran ini dibantu dengan media roda impian yang akan dimainkan oleh siswa. Selain itu juga didukung dengan adanya *question card* (kartu soal) sehingga setiap siswa mendapatkan pertanyaan yang berbeda.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Wiratningsih, *et al.* (2014) Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan materi atau mempresentasikan ide/ pendapat pada rekan peserta lainnya sehingga mampu memotivasi siswa dalam belajar. Penelitian lain yang dilakukan oleh Ermawati, *et al.* (2014) menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran TGT dengan media roda impian memberikan hasil prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan penggunaan metode pembelajaran TGT dengan media TTS. Selain itu, Penelitian yang dilakukan oleh Putri *et al.* (2013) menerangkan bahwa besarnya kontribusi pembelajaran kimia menggunakan metode aktif tipe *team quiz* berbantuan *question card* terhadap hasil belajar kimia pada materi larutan penyangga dan hidrolisis adalah 21,25%. Penelitian lain yang dilakukan oleh Khofia (2010) menunjukkan bahwa penerapan *question card* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi 75,28 dengan KKM 65.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model *student facilitator and explaining* dengan media roda impian berisi *question card* terhadap hasil belajar siswa materi kelarutan dan hasil kali kelarutan; (2) untuk mengetahui berapa besar pengaruh model *student facilitator and explaining* dengan media roda impian berisi *question card* terhadap hasil belajar siswa materi kelarutan dan hasil kali kelarutan; (3) untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran.

## Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan di SMA Negeri 1 Karangtengah. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2015/2016 tanggal 20 April sampai 20 Mei 2016 materi kelarutan dan

hasil kali kelarutan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIA 1 sampai XI MIA 4. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik cluster random sampling. Populasi yang telah diketahui berdistribusi normal dan homogen, diambil dua kelas sebagai sampel. Sampel pada penelitian ini adalah kelas XI MIA 1 sebagai kelas kontrol dan kelas XI MIA 2 sebagai kelas eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental design* berpola *posttest-only control design*, dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitiannya disajikan dalam tabel 1. Dimana X adalah pembelajaran kimia menggunakan model *student facilitator explaining* dengan media roda impian berisi *question card*, Y adalah pembelajaran kimia menggunakan *student facilitator and explaining* tanpa media roda impian berisi *question card*, dan  $T_1$  adalah kelas eksperimen dan kelas kontrol diberi *posttest*.

Variabel bebas dalam penelitian adalah model pembelajaran. Variasi model pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan model *Student Facilitator and Explaining* dengan media roda impian berisi *question card*, sedangkan pada kelas kontrol menggunakan model *Student Facilitator and Explaining*. Variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan kelas XI. Variabel kontrolnya meliputi kurikulum, guru, materi, bahan ajar, dan jumlah jam pelajaran yang sama. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, meliputi: silabus materi kelarutan dan hasil kali kelarutan, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), lembar pengamatan aspek afektif, lembar pengamatan aspek psikomotorik, tes hasil belajar aspek kognitif, lembar angket, petunjuk permainan roda impian berisi *question card*.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi digunakan untuk mengetahui data siswa, gambaran umum tempat yang dilakukan penelitian dan kondisi pelaksanaan ketika proses pembelajaran, metode dokumentasi bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait daftar nama siswa yang akan menjadi sampel dalam uji coba instrumen yang digunakan sebagai penelitian dan daftar nilai ulangan akhir semester gasal mata pelajaran kimia kelas XI MIA, metode tes bertujuan untuk mengetahui hasil belajar dari siswa materi kelarutan dan hasil kali kelarutan yaitu dengan dilakukan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta metode angket untuk mengetahui tanggapan siswa terkait implementasi model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dengan media roda impian berisi *question card*.

Teknik analisis data dilakukan yaitu analisis instrumen penelitian berupa validitas butir, daya pembeda, tingkat kesukaran, reliabilitas, analisis lembar observasi dan analisis lembar angket; analisis data awal berupa uji normalitas, uji homogenitas; analisis data tahap akhir terdiri atas uji normalitas dan uji kesamaan dua varians, uji perbedaan dua rata-rata, perhitungan ketuntasan belajar, uji pengaruh antar variabel dan penentuan koefisien determinasi; analisis data hasil belajar aspek afektif dan psikomotorik; serta analisis data lembar angket untuk mengukur tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran.

### Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis data tahap akhir diperoleh rata-rata nilai *posttest* siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen seperti yang disajikan pada Gambar 1.

Tabel 1. Desain penelitian

Kelas	Perlakuan	Keadaan Akhir
Eksperimen	X	$T_1$
Kontrol	Y	$T_1$



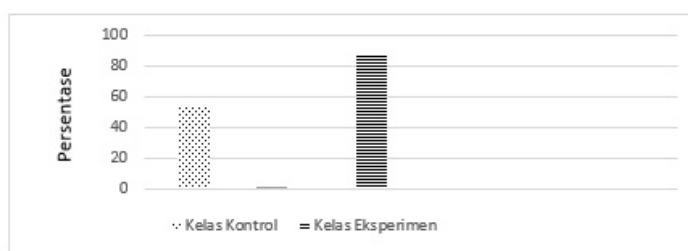
Gambar 1. Rata-Rata Nilai *Post-test*

Analisis data nilai posttest bertujuan untuk mengetahui kebenaran hipotesis yang telah dikemukakan sebelumnya. Hasil uji normalitas pada nilai posttest diperoleh  $X^2_{hitung}$  sebesar 5,80 untuk kelas kontrol dan  $X^2_{hitung}$  sebesar 5,38 untuk kelas eksperimen. Berdasarkan nilai  $X^2_{hitung}$  yang diperoleh dari kedua kelas dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal. Hal ini dikarenakan nilai  $X^2_{hitung}$  dari kedua kelas lebih kecil dari pada nilai  $X^2_{tabel}$  pada  $dk = 3$  dan  $\alpha = 5\%$  dengan nilai  $X^2_{tabel}$  sebesar 7,8. Hasil uji kesamaan dua varians yang dilakukan diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 1,036 lebih kecil dari  $F_{tabel}$  sebesar 1,940 yang berarti kedua kelas tersebut mempunyai varians yang sama, sehingga pada uji perbedaan dua rata-rata menggunakan rumus *t-test*.

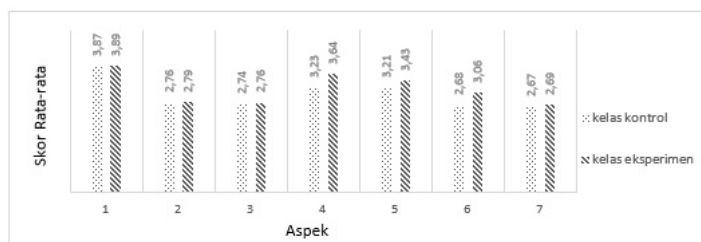
Hasil uji perbedaan dua rata-rata satu pihak kanan diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 4,194 lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 1,993 sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Hasil perhitungan ketuntasan belajar yang diperoleh menunjukkan bahwa kelompok kelas kontrol belum mencapai ketuntasan belajar karena persentase keberhasilan kelas hanya 52,50% kurang dari 85% dari jumlah siswa dalam suatu kelas. Sedangkan kelompok kelas eksperimen sudah mencapai ketuntasan belajar persentase keberhasilan kelas sebesar 86,11% lebih dari 85% dari jumlah siswa dalam suatu kelas. Perbandingan hasil ketuntasan belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan pada Gambar 2.

Analisis pengaruh antar variabel dinyatakan dengan koefisien biserial ( $r_b$ ). Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh besarnya  $x_1 = 80,33$ ;  $x_2 = 71,50$ ;  $S_y = 10,127$ ;  $p = 0,50$ ;  $q = 0,50$  dan  $u = 0,3989$ , sehingga besarnya koefisien korelasi biserial sebesar 0,55 dengan dikategorikan sangat kuat dan diperoleh besarnya koefisien determinasi (KD) adalah 30,25%. Jadi, besarnya pengaruh model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dengan media roda impian berisi *question card* terhadap hasil belajar siswa kelas XI materi kelarutan dan hasil kali kelarutan adalah sebesar 30,25%.

Penilaian aspek afektif siswa dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung di kelas. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil rata-rata skor aspek afektif siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen serta kategorinya tersaji pada Gambar 3. Hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa dari tujuh aspek, berdasarkan kriteria skor rata-rata nilai tiap aspek afektif kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Kedua kelas tersebut dinyatakan tuntas dengan kriteria baik. Rata-rata nilai dari tujuh aspek afektif pada kelas eksperimen memiliki tiga kriteria sangat baik dan empat kriteria baik. Rata-rata nilai dari tujuh aspek afektif pada kelas kontrol memiliki satu kriteria sangat baik pada aspek antusias dan enam aspek lainnya berkriteria baik. Perbedaan hasil yang diperoleh dari aspek afektif dikarenakan proses pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dengan media roda



Gambar 2. Perbandingan Hasil Ketuntasan Belajar



Gambar 3. Perbandingan Rata-Rata Skor Tiap Aspek Afektif

impian berisi *question card*. Adanya semacam permainan yang menggunakan media roda impian berisi *question card* ini membuat siswa semakin bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan merasa tidak bosan. Hal ini berpengaruh pada sikap antusias, kerjasama dan tanggung jawab pada kelas eksperimen meningkat.

Penilaian aspek psikomotorik dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung di laboratorium. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil rata-rata skor aspek psikomotorik siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen serta kategorinya tersaji pada Gambar 4.

Hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa dari lima aspek, berdasarkan kriteria skor rata-rata nilai tiap aspek psikomotorik kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Kedua kelas tersebut dinyatakan tuntas dengan kriteria baik untuk kelas kontrol dan sangat baik untuk kelas eksperimen. Hasil penilaian aspek psikomotorik pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata nilai dari lima aspek memiliki tiga kriteria sangat baik dan dua kriteria baik. Rata-rata nilai dari lima aspek psikomotorik pada kelas kontrol memiliki dua kriteria sangat baik sedangkan tiga aspek lainnya berkriteria baik. Kedua kelas tersebut, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dinyatakan tuntas.

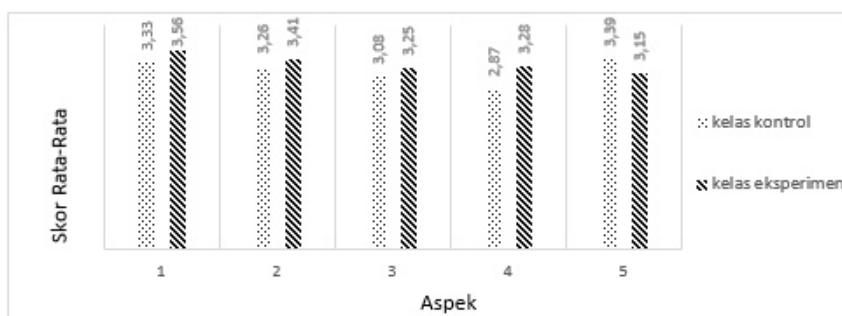
Berdasarkan hasil nilai dari aspek afektif dan aspek psikomotorik dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen memperoleh nilai lebih tinggi dari kelas kontrol. Hal ini berarti hasil aspek afektif dan psikomotorik berbanding lurus dengan hasil tes kognitif, sehingga hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh nilai kognitif saja namun juga dipengaruhi oleh sikap dan keterampilan siswa. Perbedaan nilai yang diperoleh antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terjadi karena perlakuan yang diberikan untuk kedua kelas tersebut tidak sama.

Analisis lembar angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terkait proses

pembelajaran menggunakan model *student facilitator and explaining* dengan media roda impian berisi *question card* materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. Berdasarkan hasil analisis lembar angket, siswa memberikan tanggapan positif terhadap terhadap model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa yang menjawab setuju pada lembar angket sekurang-kurangnya 50% dari setiap pertanyaan. Model pembelajaran yang diterapkan tersebut membuat siswa tidak cepat bosan, lebih aktif, lebih berani mengemukakan pendapat dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang digunakan juga dibantu dengan permainan roda impian.

Proses pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran Student Facilitator and Expalining dengan media roda impian berisi *question card*. Siswa diberikan kesempatan untuk menjelaskan jawaban dari soal yang didapat melalui permainan roda impian di depan kelas. Namun, sebelumnya siswa terlebih dahulu berdiskusi untuk menjawab soal terkait materi kelarutan dan hasil kali kelarutan sehingga dapat menyelesaikan soal yang ada dengan baik dan benar. Soal yang terdapat pada permainan roda impian ini mempunyai nilai skor dan durasi waktu pengerjaan yang berbeda-beda sesuai tingkat kesukarannya.

Permainan roda impian pada kelas eksperimen dilakukan setelah proses pembelajaran selesai pada setiap pertemuan. Setiap siswa yang mendapat giliran untuk memainkan roda impian berkesempatan untuk menjelaskan di depan teman-temannya. Hal ini dapat melatih keberanian siswa dan mendorong siswa untuk lebih giat dalam belajar. Adanya permainan roda impian dalam proses pembelajaran pada kelas eksperimen ini membuat siswa menjadi lebih aktif dan tidak terlihat jenuh.



Gambar 1. Hasil Psikomotorik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Proses pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran Student Facilitator and Explaining tanpa media roda impian berisi *question card*. Siswa pada kelas kontrol juga diberikan kesempatan untuk menjelaskan soal di depan kelas. Namun, soal yang diberikan bukan dari permainan roda impian berisi *question card* melainkan soal pada LKS. Siswa juga melakukan diskusi untuk menjawab soal tersebut bersama dengan kelompoknya masing-masing. Proses pembelajaran pada kelas kontrol berjalan dengan lancar, namun beberapa siswa terlihat jenuh mengikuti pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari sikap siswa yang berbicara dengan temannya diluar materi yang disampaikan dan sesekali ada siswa yang mengantuk.

Selama proses pembelajaran, baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen dilakukan penilaian aspek afektif dan aspek psikomotorik. Selain itu, pada akhir pertemuan diberikan post-test untuk kedua kelas tersebut. Nilai hasil post-test tersebut digunakan sebagai data untuk uji normalitas, uji kesamaan dua varians, uji perbedaan dua rata-rata, perhitungan ketuntasan belajar, uji pengaruh antar variabel dan penentuan koefisien determinasi, sehingga dapat membuktikan kebenaran hipotesis yang diajukan.

Berdasarkan hasil nilai post-test siswa diperoleh rata-rata nilai post-test kelas eksperimen sebesar 80,33 sedangkan rata-rata nilai post-test kelas kontrol sebesar 71,50. Data *posttest* tersebut kemudian di uji perbedaan dua rata-rata satu pihak kanan dan diperoleh thitung sebesar 4,194 lebih besar dari tabel 1,993. Hipotesis tentang nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik daripada nilai rata-rata kelas kontrol dinyatakan diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik daripada nilai rata-rata kelas kontrol.

Perhitungan selanjutnya yaitu ketuntasan belajar siswa, baik pada kelas eksperimen maupun pada kelas kontrol. Hasil perhitungan yang dilakukan menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan siswa pada kelas kontrol belum mencapai ketuntasan belajar. Hal ini terlihat bahwa persentase ketuntasan belajar untuk kelas eksperimen sebesar 86,11% dengan jumlah siswa yang mencapai batas nilai tuntas 75 sebanyak 31 dari 36 siswa. Sedangkan pada kelas kontrol siswa yang mencapai nilai ketuntasan belajar sebanyak

21 dari 40 siswa dengan persentase sebesar 52,50%.

Data nilai *posttest* selanjutnya di uji korelasi biserial dan menghasilkan nilai  $r_b$  sebesar 0,55 dengan kriteria pengaruh sangat kuat. Harga  $r_b$  sebesar 0,55 menghasilkan harga koefisien determinasi sebesar 30,25%. Sehingga dapat disimpulkan besarnya pengaruh model pembelajaran *student facilitator and explaining* dengan media roda impian berisi *question card* terhadap hasil belajar siswa sebesar 30,25%. Hasil belajar siswa yang diberi model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dengan media roda impian berisi *question card* lebih baik dari siswa yang diberi model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining*.

Adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa model pembelajaran *student facilitator and explaining* dengan media roda impian berisi *question card* dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini karena model pembelajaran *student facilitator and explaining* dengan media roda impian berisi *question card* merupakan model pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk menjelaskan pendapat di depan kelas dan mampu menarik perhatian siswa dengan dibantu permainan roda impian berisi *question card*. Penerapan model pembelajaran *student facilitator and explaining* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya dapat mendorong tumbuh dan berkembangnya potensi berpikir kritis siswa secara optimal; melatih siswa aktif, kreatif dalam menghadapi setiap permasalahan; mendorong tumbuhnya keberanian mengutarakan pendapat siswa secara terbuka. Penggunaan model tersebut dalam proses pembelajaran juga memiliki kekurangan, diantaranya siswa yang malas mungkin akan menyerahkan bagian pekerjaannya kepada siswa yang pintar; peserta didik yang malas memiliki kesempatan untuk tetap pasif dalam kelompoknya, dan memungkinkan akan mempengaruhi kelompoknya sehingga usaha kelompok tersebut gagal (Andari, 2013).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Aina (2013) mengemukakan bahwa proses pembelajaran yang dipadukan dengan sebuah permainan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kelas sehingga minat siswa pun semakin tinggi. Menurut Charlton (2005) menyatakan bahwa permainan dengan menggunakan kartu dapat memperkuat dan

meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Roda impian adalah sarana permainan berupa suatu roda bernomor yang dimainkan dengan cara diputar (Nuryanti, 2009). Menurut Djamarah dalam Vivi Nurul Ifadloh (2012), media adalah alat bantu yang dapat dijadikan penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu contoh media pembelajaran adalah *question card* (kartu soal). Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa dan meningkatkan semangat belajar siswa. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini berupa ketuntasan belajar siswa dalam aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotorik dan siswa yang memberikan tanggapan positif terhadap model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis, disimpulkan bahwa model pembelajaran *student facilitator and explaining* dengan media roda impian berisi *question card* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. Besarnya pengaruh model pembelajaran *student facilitator and explaining* dengan media roda impian berisi *question card* terhadap hasil belajar aspek kognitif siswa sebesar 30,25%. Siswa memberikan tanggapan yang baik terhadap model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dengan media roda impian berisi *question card*.

#### DAFTAR PUSTAKA

Aina, A.J. 2013. Factors Influencing Teachers Use of Games as Strategy for Pedagogy of Primary Science in Schools: the Roles of Libraries. *Jurnal AIIC*: 323-330.

Andari, D.W. 2013. Penerapan Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* (SFAE) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Kelas VIII SMP Nurul Islam. *Skripsi*. Jurusan Fisika Universitas Negeri Semarang: UNNES.

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Charlton, B., Williams, R.L. & McLaughlin, T.F. 2005. Educational Games: A Technique to Accelerate the Acquisition of Reading Skills of Children with Learning Disabilities. *The International Journal of Special Education* 20 (2): 66-72.

Ermawati, E., Haryono & Hastuti, B. 2014. Studi Komparasi Metode Teams Games Tournamen (TGT) yang dilengkapi Media

Teka Teki Silang (TTS) dan Roda Impian terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Pokok Struktur Atom Kelas X Semester 1 SMA N 1 Karangnom Tahun Ajaran 2011/ 2012. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret* 3 (3): 17-23.

Ifadloh, V.N., Santoso, N.B. & Supardi, K.I. 2012. Metode Diskusi Dengan Pendekatan Science, Environment, Technology, Society Dan Media Question Card. Semarang: *Unnes Science Education Journal* 1 (2):1-7.

Khofia, N. 2010. Penerapan model pembelajaran diskusi kelompok menggunakan media *question card* untuk meningkatkan prestasi belajar IPS pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Karangtengah Kabupaten Demak tahun 2010. *Skripsi*. Jurusan Geografi FIS Universitas Negeri Semarang: UNNES.

Munib, A., Budiyono & Sawa, S. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Nuryanti, L. 2009. Uoaya Meningkatkan Hasil Belajar Biologi dengan Pembelajaran Kooperatif Metode TGT (Teams Games Tournament) menggunakan Roda Impian pada Siswa Kelas X 5 SMA Al-Islam I Surakarta Tahun Ajaran 2007/ 2008. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret: UNS.

Putri, S.D., Subroto, T. & Sunarto, W. 2013. Pengaruh Metode Aktif Tipe Team Quiz Berbantuan Question Card Terhadap Hasil Belajar. Semarang: *Chemistry in Education Journal* 2 (1):1-7.

Tanireja, T. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.

Wiratningsih, P.M.A., Kristiantari, M.G.R. & Suara, I.M. 2014. Pengaruh Student Facilitator And Explaining Berbantuan Peta Konsep Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas V SD Gugus Igusti Ngurah Rai. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* 2 (1):1-10.