



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING* DENGAN MEDIA  
*RODA IMPIAN* BERISI *QUESTION CARD*  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI**

Skripsi

disusun sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Kimia

**UNNES**  
oleh  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Nur Fatimah  
4301412057

**JURUSAN KIMIA  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2016**

## PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi ini bebas plagiat, dan apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

Semarang, 9 Juli 2016



Nur Fatimah

4301412057

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul

Pengaruh Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dengan Media Roda Impian berisi *Question Card* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI

disusun oleh

Nur Fatimah  
4301412057

telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi FMIPA UNNES pada tanggal 27 Juli 2016.



Prof. Dr. Zaenuri, S.E., M.Si, Akt  
196412231988031001

Sekretaris

Dr. Nanik Wijayati, M.Si.  
196910231996032001

Ketua Penguji

Drs. Wisnu Sunarto, M.Si.  
196910231996032001

Anggota Penguji/

Pembimbing I

Dr. Sri Susilogati Sumarti, M.Si.  
195711121983032002

Anggota Penguji/

Pembimbing II

Dr. Sri Wardani, M.Si.  
195711081983032001

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

1. Jangan biarkan rasa malas menggerogoti tubuhmu!
2. Jika ingin yang terbaik, maka fokuslah pada satu titik.
3. Jika Anda memiliki keberanian untuk memulai, Anda juga memiliki keberanian untuk sukses (David Viscoot).

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya Bapak Slamet Muhtadi (Alm) dan Ibu Parikhah tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan semangat.
2. Kakak-kakak tersayang (Mas Ali, Mba Janah, Mas Udin, Mba Ipuk, Mba Dina dan Mba Neni) yang selalu mendukung saya.
3. Saudara-saudara saya yang sudah membantu selama kuliah.

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dengan Media Roda Impian Berisi *Question Card* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI”.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini berkat bantuan, petunjuk, saran, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankanlah penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas MIPA Universitas Negeri Semarang.
3. Ketua Jurusan Kimia Fakultas MIPA Universitas Negeri Semarang
4. Dr. Sri Susilogati, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan sehingga skripsi ini dapat selesai.
5. Dr. Si Wardani, M.Si., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan sehingga skripsi ini dapat selesai.
6. Drs. Wisnu Sunarto, M.Si., selaku Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan arahan kepada penulis untuk kesempurnaan penyusunan skripsi ini.
7. Drs. Agus Budi Purwaka, M.Pd., selaku Kepala SMA Negeri 1 Karangtengah yang telah memberikan izin penelitian.
8. Winarto Adi P. S.Pd selaku guru mata pelajaran kimia yang telah memberikan izin, arahan dan membantu selama pelaksanaan penelitian.
9. Siswa Kelas XI MIA 1 dan XI MIA 2 SMA Negeri 1 Karangtengah atas bantuan dan kesediaannya membantu peneliti menjadi sampel penelitian.
10. Sahabat-sahabatku tersayang yang selalu menemani dan memberi dukungan,

11. Teman-teman seperjuangan dari Pendidikan Kimia Angkatan 2012 yang telah memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.

12. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis berharap semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan kontribusi perkembangan pendidikan Indonesia.



Semarang, 15 Juli 2016

*Dury*

Penulis

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## ABSTRAK

Fatimah, Nur. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining dengan Media Roda Impian Berisi Question Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI*. Skripsi, Jurusan Kimia Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.

Pembimbing Utama Dr. Sri Susilogati Sumarti, M.Si. dan Pembimbing Pendamping Dr. Sri Wardani M.Si.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Roda Impian berisi *Question Card*, *Student Facilitator and Explaining*.

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 pada 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.

## ABSTRAK

*Fatimah, Nur. 2016. The influence of Student Facilitator and Explaining Learning Models with a Media Dream Wheel contains a Question Card Against the Learning Outcomes of students of Class XI. Final Project, Department of Chemistry Faculty of mathematics and Natural Sciences University of Semarang.*

*Main Supervisor Dr. Sri Susilogati Sumarti, M.Si. and Supervising Companion Dr. Sri M.Si Wardani.*

*Keywords: results of the study, the wheel of Dreams contains the Question cards, Student Facilitator and Explaining.*

*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. The results of the analysis of the 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. The results of the analysis of the now obtained a positive response toward the student learning process. 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.*



# DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PRAKATA.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
1.6 Penegasan Istilah.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Landasan Teori.....	11
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	21
2.3 Kerangka Berpikir.....	23
2.4 Hipotesis.....	24
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	25
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian.....	25
3.3 Desain Penelitian.....	26
3.4 Variabel Penelitian.....	27
3.5 Instrumen Penelitian.....	27

3.6 Metode Pengumpul Data.....	28
3.7 Prosedur Penelitian.....	29
3.8 Permainan Roda Impian berisi <i>Question Card</i> .....	30
3.9 Pelaksanaan Penelitian.....	31
3.10 Teknik Analisis Data.....	32
<b>BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	47
4.2 Pembahasan.....	55
<b>BAB 5 PENUTUP.....</b>	<b>64</b>
5.1 Simpulan.....	64
5.2 Saran.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>69</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1.1 Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI MIA SMA Negeri 1 Karangtengah .....	3
1.2 Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Kimia pada Ulangan Tengah Semester 2 Kelas XI MIA SMA Negeri 1 Karangtengah.....	3
2.1 Kelebihan dan Kekurangan Media Roda Impian.....	17
3.1 Jumlah Peserta Didik Kelas XI MIA SMA N 1 Karangtengah .....	25
3.2 Desain Penelitian.....	26
3.3 Hasil Analisis Validitas Uji Coba Soal.....	32
3.4 Klasifikasi Daya Pembeda Soal.....	33
3.5 Hasil Analisis Daya Beda Butir Soal.....	34
3.6 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal .....	34
3.7 Hasil Analisis Indeks Kesukaran Butir Soal.....	35
3.8 Kriteria Realibilitas Soal Uji Coba.....	35
3.9 Kriteria Harga Koefisien Korelasi.....	43
3.10 Kriteria Rata-Rata Skor Afektif Siswa .....	44
3.11 Kriteria Rata-Rata Skor Psikomotorik Siswa .....	44
3.12 Kriteria Rata-Rata Skor Tiap Aspek Afektif dan Psikomotorik .....	45
3.13 Kriteria Lembar Angket Tanggapan Siswa .....	45
3.14 Kriteria Rata-Rata Skor Tiap Tanggapan Siswa.....	46
4.1 Hasil Uji Normalitas Data Nilai <i>Post-test</i> .....	48

4.2 Hasil Uji Kesamaan Dua Varians Data Nilai <i>Post-test</i> .....	48
4.3 Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-Rata Satu Pihak Kanan.....	49
4.4 Hasil Perhitungan Ketuntasan Belajar .....	50
4.5 Hasil Lembar Angket Tanggapan Siswa terhadap Proses Pembelajaran.....	54



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berpikir .....	23
4.1 Rata-Rata Nilai <i>Post-test</i> .....	47
4.2 Perbandingan Rata-Rata Skor Tiap Aspek Afektif.....	52
4.3 Perbandingan Rata-Rata Skor Tiap Aspek Psikomotorik.....	53
4.4 Rekapitulasi Hasil Lembar Angket Tanggapan Siswa .....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus .....	69
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol .....	72
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	86
4. Lembar Petunjuk Praktikum.....	100
5. Kisi-kisi Uji Coba Soal Kimia.....	121
6. Soal Uji Coba Penelitian .....	123
7. Kunci Jawaban Soal Uji Coba Penelitian .....	134
8. Daftar Nama Siswa Uji Coba Soal .....	135
9. Analisis Soal Uji Coba .....	136
10. Analisis Data Tahap Awal.....	138
11. Petunjuk Permainan Roda Impian berisi <i>Question Card</i> .....	140
12. Lembar Pengamatan Aspek Afektif .....	142
13. Analisis Aspek Afektif .....	146
14. Lembar Pengamatan Aspek Psikomotorik .....	158
15. Analisis Aspek Psikomotorik .....	162
16. Lembar Angket.....	174
17. Analisis Lembar Angket.....	177
18. Daftar Nama Siswa Penelitian.....	178
19. Analisis Data Tahap Akhir .....	179
20. Dokumentasi Penelitian.....	187
21. Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	189

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 LATAR BELAKANG**

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.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar (Rifa'i & Anni, 2012: 69). Hasil belajar menjadi sebuah tolok ukur keberhasilan peserta didik dalam memahami suatu materi. Hasil belajar siswa diperoleh dari penilaian guru berdasarkan aspek afektif (sikap), aspek psikomotorik (ketrampilan) dan aspek kognitif (pengetahuan). Jadi, tidak semata-mata dinilai dari aspek kognitif saja. Hal ini sesuai dengan kurikulum yang diterapkan dalam sekolah yang akan

dilakukan penelitian yaitu kurikulum 2013. Setiap penilaian kognitif (pengetahuan) mempunyai standar kriteria ketuntasan minimal atau sering disebut dengan KKM. Siswa dikatakan tuntas dalam belajar apabila hasil belajarnya sama dengan atau diatas KKM, begitu juga sebaliknya apabila hasil belajarnya dibawah KKM maka siswa tersebut dapat dikatakan tidak tuntas dalam belajar.

Mata pelajaran kimia merupakan mata pelajaran yang dianggap sukar oleh sebagian besar siswa. Hal ini karena materi dari pelajaran kimia yang terlalu banyak konsep dan hitungan matematis sehingga siswa kurang tertarik untuk mempelajarinya. Siswa dapat mengalami kesulitan dalam mempelajari kimia apabila guru menggunakan metode/ model pembelajaran dan media yang kurang tepat. Penggunaan model pembelajaran juga harus menyesuaikan tujuan pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan lancar.

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. Kurangnya ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran kimia mungkin karena penggunaan metode ceramah dalam proses pembelajaran sehingga siswa merasa cepat jenuh. 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.

Berikut adalah data nilai rata-rata hasil belajar siswa mata pelajaran kimia kelas XI MIA SMA Negeri 1 Karangtengah:

Tabel 1.1 Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI MIA SMA Negeri 1 Karangtengah

No	Kelas	Nilai Rata-Rata Tahun Ajaran 2014/ 2015
1	XI MIA 1	2,56
2	XI MIA 2	2,31
3	XI MIA 3	2,87
4	XI MIA 4	2,29
	KKM	2,67

Tabel 1.2 Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Kimia pada Ulangan Tengah Semester 2 Kelas XI MIA SMA Negeri 1 Karangtengah

No	Kelas	Nilai Rata-Rata Tahun Ajaran 2015/ 2016
1	XI MIA 1	65,02
2	XI MIA 2	66,83
3	XI MIA 3	64,92
4	XI MIA 4	66,88
	KKM	75

(Sumber: Administrasi Kesiswaan SMA Negeri 1 Karangtengah)

Berdasarkan data tersebut nilai tertinggi ulangan harian materi kelarutan dan hasil kali kelarutan pada tahun ajaran 2014/ 2015 adalah 3,80 sedangkan nilai terendah adalah 1,50 dengan KKM = 2,67 dan rentang nilai 0,00 sampai 4,00. Nilai tertinggi pada ulangan tengah semester 2 pada tahun ajaran 2015/ 2016 adalah 98

sedangkan nilai terendah adalah 24 dengan KKM = 75 dan rentang nilai 0,00 sampai 100.

Pemilihan model pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan tolok ukur dari sebuah keberhasilan peserta didik dalam memahami materi yang telah dipelajari. 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 Wiratningsih, *et. al.* (2012) 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. Menurut 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, menurut 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 menunjukkan bahwa penerapan *question card* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi 75,28 dengan KKM 65 (Khofia, 2010).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING* DENGAN MEDIA RODA IMPIAN BERISI *QUESTION CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI.”**

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang akan diteliti adalah:

1. Adakah 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?
2. Jika terdapat pengaruh, berapa besar 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?
3. Bagaimana tanggapan siswa terkait 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?

### 1.3 PEMBATASAN MASALAH

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Materi pelajaran kimia yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelarutan dan hasil kali kelarutan.
2. Pembelajaran dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dengan media roda impian berisi *question card* sebagai kelompok eksperimen dan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* sebagai kelompok kontrol.
3. Subyek penelitian ini dibatasi pada siswa kelas XI MIA 1 dan XI MIA 2 semester genap tahun ajaran 2015/2016 SMA N 1 Karangtengah.

### 1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian yang akan dilaksanakan adalah:

1. Mengetahui 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.
2. Mengetahui besar 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.
3. Mengetahui tanggapan siswa terkait 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.

## 1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

### 1.5.1 Bagi Siswa

- a. Melatih keberanian siswa dalam memaparkan penjelasan terkait suatu materi didepan kelas.
- b. Siswa menjadi terampil ketika memaparkan suatu materi.
- c. Siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

### 1.5.2 Bagi Guru

Memberikan masukan kepada guru mengenai model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dengan media roda impian berisi *question card*.

### 1.5.3 Bagi Sekolah

Memberikan masukan kepada sekolah terkait model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

### 1.5.4 Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dalam mengajar dengan menerapkan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dengan media roda impian berisi *question card*.

## 1.6 PENEGASAN ISTILAH

Dalam penelitian ini perlu adanya penegasan istilah terkait judul skripsi supaya dapat mempermudah pembaca dalam memahami dan tidak menimbulkan kesalahan dalam penafsiran. Berikut adalah penegasan istilah dalam penelitian ini:

### 1.6.1 Pengaruh

Berdasarkan *software* Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *offline*, pengaruh merupakan daya yang ada atau timbul dari sesuatu yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Dalam penelitian ini model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dengan media roda impian dan *question card* akan diterapkan dalam proses pembelajaran yang akan dibandingkan dengan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* yang akan diketahui ada tidaknya pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI.

### 1.6.2 Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining*

Model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* adalah “siswa/ peserta mempresentasikan ide/ pendapat pada rekan peserta lainnya” (Taniredja, 2011: 110). Gagasan dasar dari model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* adalah bagaimana guru menjelaskan suatu materi di depan siswa kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan kembali atau memaparkan materi kepada teman-temannya. Ketika siswa menjelaskan suatu materi di depan kelas diharapkan siswa yang lainnya turut aktif dalam penerima materi (pendengar aktif) dan bertanya jika mengalami kesulitan. Ketika model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* diterapkan, siswa diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat menyampaikan materi dengan baik di depan kelas.

### 1.6.3 Roda Impian

Menurut Nuryanti (2009), roda impian merupakan sarana permainan berupa suatu roda bernomor yang dimainkan dengan cara diputar. Media roda impian ini nantinya akan dimainkan oleh siswa untuk mendukung proses pembelajaran. Permainan roda impian juga didukung adanya *question card* atau kartu soal untuk membuat permainan tersebut menjadi lebih menarik, sehingga proses pembelajaran tidak terkesan monoton.

### 1.6.4 *Question Card*

Menurut Djamarah dalam Ifadloh, *et.al.* (2012), media adalah alat bantu yang dapat dijadikan penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pendukung dalam proses pembelajaran ini yaitu dengan menggunakan *question card* atau kartu soal. *Question card* atau kartu pertanyaan adalah media kartu yang berisi pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan. Adanya *question card* atau kartu soal ini bertujuan supaya setiap siswa tidak memperoleh pertanyaan yang sama antara yang satu dengan yang lain.

### 1.6.5 Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dengan Media Roda Impian berisi *Question Card*

Model pembelajaran *student facilitator and explaining* dengan media roda impian berisi *question card* merupakan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan menarik perhatian siswa dengan dibantu permainan roda impian berisi *question card* (kartu soal). Sistem pembelajaran ini melatih keberanian siswa dalam memaparkan pendapat di depan kelas sehingga

siswa dapat lebih aktif dan memahami konsep dari materi kelarutan dan hasil kali kelarutan. Setiap siswa berkesempatan untuk bermain roda impian berisi *question card* (kartu soal) yang nantinya akan dijawab dan dijelaskan di depan kelas.

#### 1.6.6 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar (Rifa'i & Anni, 2012: 69). Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar dari ranah afektif, psikomotorik dan kognitif dari siswa.





## **BAB 2**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 LANDASAN TEORI**

##### **2.1.1 Belajar**

Belajar merupakan tingkah laku yang mengalami perubahan yang mengarah pada tingkah laku yang lebih baik, tetapi tidak menutup kemungkinan dapat mengarah pada tingkah laku yang tidak baik. Belajar merupakan perubahan yang dialami akibat adanya suatu pengalaman atau latihan (Dalyono, 2009: 212). Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku karena adanya latihan dan pengalaman yang pernah dialami. Artinya, tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan dari aspek afektif, psikomotorik dan kognitif bahkan dapat menyangkut segenap aspek pribadi (Djamarah & Zain, 2002: 11).

Menurut Syah (1995: 92), belajar merupakan berubahnya seluruh tingkah laku sesuai tahapan dari individu sebagai hasil dari berbagai pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif yang relatif menetap. Menurut Slavin, sebagaimana dikutip oleh Rifai &Anni (2012: 66), belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan diri seseorang yang disebabkan oleh berbagai pengalaman yang dialami. Sedangkan menurut Rifai &Anni (2012: 66), bahwa belajar merupakan suatu proses penting berubahnya tingkah laku seseorang dan belajar juga mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan oleh setiap individu. Belajar memegang peranan penting di dalam perkembangan,

sikap, tujuan, kebiasaan, kepribadian, keyakinan dan bahkan persepsi dari individu. Perbuatan belajar ialah suatu perubahan tingkah laku setiap individu yang terjadi secara sadar dan disengaja (Natawidjaja, 1978: 16).

Berdasarkan uraian di atas terkait pengertian belajar, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan perilaku individu yang disebabkan adanya pengalaman yang pernah dialaminya. Perubahan perilaku merupakan bentuk dari seseorang melakukan belajar. Perubahan perilaku karena proses belajar bersifat relatif menetap atau permanen. Adanya kegiatan belajar dapat membuat individu mengetahui apa yang belum mereka ketahui sebelumnya.

Perubahan perilaku dihasilkan oleh berbagai unsur yang terkait. Berikut adalah unsur yang dimaksud dalam belajar:

1. Peserta didik

Peserta didik dapat diartikan sebagai peserta didik, warga belajar dan peserta pelatihan yang sedang melakukan aktivitas belajar.

2. Rangsangan (Stimulus)

Rangsangan (Stimulus) merupakan peristiwa yang dapat merangsang penginderaan peserta didik.

3. Memori

Peserta didik memiliki memori yang berisi berbagai kemampuan berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dihasilkan dari aktivitas belajar.

4. Respon

Respon merupakan aktualisasi memori yang menghasilkan sebuah tindakan.

Keempat unsur belajar tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Aktivitas belajar akan terjadi pada diri siswa apabila terdapat interaksi antara stimulus dengan isi memori. Apabila terjadi perubahan perilaku, maka perubahan perilaku tersebut itu menjadi tanda bahwa peserta didik telah melakukan aktivitas belajar (Rifa'i & Anni, 2012: 68-69).

### **2.1.2 Hasil Belajar**

Menurut Dimiyati & Mudjiono (2002: 20) bahwa, hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Sedangkan menurut Hamalik (1990: 89), hasil belajar Nampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan terukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa. Oleh karena itu, apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah penguasaan konsep (Rifa'i & Anni, 2012: 71). Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang dimiliki seseorang setelah mengalami proses pembelajaran dalam rangka peningkatan dan pengembangan yang lebih baik.

Menurut Bloom, sebagaimana dikutip oleh Rifa'i & Anni (2012: 70-73), menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah belajar, meliputi:

1. Ranah Kognitif: berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup (1) pengetahuan, (2) pemahaman, (3) penerapan, (4) analisis, (5) sintesis dan (6) penilaian.
2. Ranah Afektif: berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori afektif tujuannya mencerminkan hirarkhi yang berentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan peserta didikan afektif adalah (1) penerimaan, (2) penanggapan, (3) penilaian, (4) pengorganisasian, dan (5) pembentukan pola hidup.
3. Ranah Psikomotorik: berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan psikomotorik dan syaraf, manipulasi objek dan koordinasi syaraf. Kategori ranah psikomotorik meliputi (1) persepsi, kesiapan, (2) gerakan terbimbing, (3) gerakan terbiasa, (4) gerakan kompleks, penyesuaian, dan (5) kreativitas.

### **2.1.3 Model Pembelajaran *Student Facilitator and Explaining***

Model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* adalah “siswa/ peserta mempresentasikan ide/ pendapat pada rekan peserta lainnya” (Taniredja, 2011: 110). Gagasan dasar dari model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* adalah bagaimana guru mampu menyajikan atau mendemonstrasikan materi di depan siswa lalu memberikan mereka kesempatan untuk menjelaskan kepada teman-temannya. Menurut Suyatno (2011) sebagaimana dikutip oleh Lestari *et.al.* (2014), bahwa Model *Student Facilitator and Explaining* merupakan suatu model yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan ide atau pendapat pada siswa lainnya.

Menurut Nanang & Suhana (2009:50) menyatakan bahwa dalam model *Student Facilitator and Explaining*, siswa mempresentasikan gagasan kepada rekan peserta lainnya. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* merupakan suatu model pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk menjelaskan pendapat/ ide di depan rekan yang lain. Model pembelajaran ini dapat melatih keberanian siswa dan menuntut siswa untuk dapat memahami apa yang disampaikan.

Menurut Suprijono (2009: 128) terdapat enam langkah dalam pelaksanaan model pembelajarn *Student Facilitator and Explaining*, yaitu sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
2. Guru mendemonstrasikan/menyajikan materi
3. Memberikan kesempatan siswa untuk menjelaskan kepada siswa lainnya misalnya melalui bagan/peta konsep.
4. Guru menyimpulkan ide/pendapat dari siswa.
5. Guru menerangkan semua materi yang disajikan saat itu.
6. Penutup

Menurut Prasetya sebagaimana dikutip oleh Andari (2013), model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* memiliki kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan dan kekurangan dari model ini yaitu:

a. Kelebihan

1. Dapat mendorong tumbuh dan berkembangnya potensi berpikir kritis siswa secara optimal.
2. Melatih siswa aktif, kreatif dalam menghadapi setiap permasalahan.

3. Mendorong tumbuhnya tenggang rasa, mau mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain.
4. Mendorong tumbuhnya sikap demonstrasi.
5. Melatih siswa untuk meningkatkan kemampuan saling bertukar pendapat secara obyektif, rasional guna menemukan suatu kebenaran dalam kerjasama anggota kelompok.
6. Mendorong tumbuhnya keberanian mengutarakan pendapat siswa secara terbuka.
7. Melatih siswa untuk selalu dapat mandiri dalam menghadapi setiap masalah.
8. Melatih kepemimpinan siswa.
9. Memperluas wawasan siswa melalui kegiatan saling bertukar informasi, pendapat dan pengalaman antar mereka.

b. Kekurangan

1. Timbul rasa yang kurang sehat antar siswa satu dengan yang lainnya.
2. Siswa yang malas mungkin akan menyerahkan bagian pekerjaannya kepada siswa yang pintar.
3. Penilaian individu sulit karena tersembunyi dibalik kelompoknya.
4. Model *Student Facilitator and Explaining* memerlukan persiapan yang rumit dibanding dengan model lain, misalnya model ceramah.
5. Apabila terjadi persaingan yang negatif hasil pekerjaan akan memburuk.
6. Peserta didik yang malas memiliki kesempatan untuk tetap pasif dalam kelompoknya, dan memungkinkan akan mempengaruhi kelompoknya sehingga usaha kelompok tersebut gagal.

### 2.1.4 Roda Impian

Menurut Nuryanti (2009), roda impian adalah sarana permainan berupa suatu roda bernomor yang dimainkan dengan cara diputar. Media roda impian ini nantinya akan dimainkan oleh siswa untuk mendukung proses pembelajaran. Permainan roda impian juga didukung adanya *question card* atau kartu soal untuk membuat permainan tersebut menjadi lebih menarik, sehingga proses pembelajaran tidak terkesan monoton.

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 Astuti (2010), roda impian mempunyai kelebihan dan kekurangan antara lain:

Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Media Roda Impian

Kelebihan	Kekurangan
a. Mempunyai bentuk variasi soal lebih banyak;	a. Memerlukan pengetahuan yang luas untuk menjawab pertanyaan;
b. Dapat menimbulkan motivasi dalam diri seseorang;	b. Dapat memancing kegaduhan di kelas;
c. Dapat melatih keberanian untuk berpendapat;	c. Faktor keberuntungan tergantung pada jenis pertanyaan.
d. Bentuk permainan lebih menarik;	
e. Melatih untuk berpikir cepat, tepat dan kreatif.	

### 2.1.5 Question Card

Menurut Djamarah dalam Ifadloh, *et.al.* (2012), media adalah alat bantu yang dapat dijadikan penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran ini berupa *question card*.

Menurut Ummah (2013), *Question card* atau kartu soal merupakan salah satu media pembelajaran dua dimensi yang mempunyai ukuran panjang dan lebar, berada pada satu bidang datar. Kartu soal adalah media grafis yang berisi simbol, tulisan dan gambar yang dapat menyampaikan informasi atau pesan dari materi pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat siswa ketika mengerjakan soal yang terdapat didalamnya. Media grafis digunakan untuk menarik perhatian siswa dan memperjelas ide. Kelebihan media grafis adalah bentuknya yang sederhana, sifatnya konkret, ukurannya relatif, mudah pembuatannya dan relatif murah (Sadiman, 2010: 28).

Menurut Charlton, *et.al.* (2005) menyatakan bahwa permainan dengan menggunakan kartu dapat memperkuat dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *question card* atau kartu soal adalah media pembelajaran dua dimensi berupa kartu yang berisi pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan. Adanya *question card* bertujuan agar setiap siswa tidak memperoleh pertanyaan yang sama antara yang satu dengan yang lain.

## **2.1.6 Tinjauan Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan**

### **A. Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan**

Kenyataan menunjukkan bahwa zat yang mudah larut dalam air dan ada pula zat yang tidak mudah larut dalam air. Zat yang mudah larut dalam air mempunyai harga kelarutan yang besar, sedangkan zat yang sukar larut mempunyai harga kelarutan yang kecil. jumlah mol zat yang larut dalam 1 liter larutan sehingga terjadi larutan jenuhnya pada suhu 25° C dan tekanan 1 atm,



disebut kelarutan, disingkat  $l$ . Sedangkan hasil kali kelarutan adalah hasil kali konsentrasi ion-ion dari larutan jenuh garam yang sukar larut dalam air, setelah masing-masing konsentrasi dipangkatkan dengan koefisien menurut persamaan ionisasinya.

Di dalam larutan jenuhnya terjadi kesetimbangan antara padatan dengan ion-ion hasil disosiasinya.

Contoh:



$$K = \frac{(\text{Ag}^+)(\text{Cl}^-)}{(\text{AgCl})}$$

Konsentrasi padatan selalu tetap selama zat padatnya ada, jadi:

$$K \cdot (\text{AgCl}_{(s)}) = (\text{Ag}^+)(\text{Cl}^-)$$

$$K_{sp} = (\text{Ag}^+)(\text{Cl}^-)$$

Secara umum dapat dituliskan :

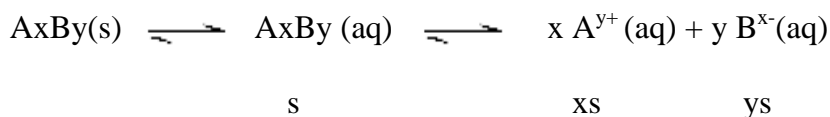


$$K = \frac{(L^{b+})^a (X^{a-})^b}{(L_a X_b(s))}$$

$$K \cdot (L_a X_{b(s)}) = K_{sp} = (L^{b+})^a (X^{a-})^b \quad (\text{Supardi \& Luhbandjono, 2012: 19})$$

## 1. Hubungan antara Kelarutan dan Tetapan Hasil Kali Kelarutan

Hubungan antara kelarutan ( $s$ ) dengan tetapan hasil kali kelarutan ( $K_{sp}$ ) untuk elektrolit  $A_xB_y$  secara umum dapat dinyatakan sebagai berikut:



$$\begin{aligned}
 K_{sp} &= [A^{y+}]^x [B^{x-}]^y \\
 &= (xs)^x (ys)^y \\
 &= x^x y^y s^{(x+y)}
 \end{aligned}
 \quad (\text{Petrucci, 1985: 334})$$

## 2. Hubungan $K_{sp}$ dengan pH

Suatu basa umumnya lebih larut dalam larutan yang bersifat asam, sebaliknya lebih sukar larut dalam larutan yang bersifat basa. Harga pH sering digunakan untuk menghitung harga  $K_{sp}$  suatu basa yang sukar larut, sebaliknya  $K_{sp}$  suatu basa dapat digunakan untuk menentukan pH larutan. Pengaturan pH dapat memperbesar atau memperkecil kelarutan basa sukar larut (Sutresna, 2004: 274-281).

### B. Memprediksi terbentuknya Endapan

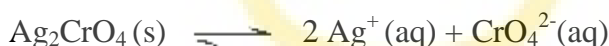
Hasil kali kelarutan ( $K_{sp}$ ) pada dasarnya dapat digunakan untuk memprediksi apakah endapan akan terbentuk apabila dua larutan dicampurkan atau ditambahkan dengan senyawa dapat larut ke dalam larutan. Pengendapan adalah proses pembentukan endapan dalam cairan. Pelarutan padatan ionik dalam larutan berair, salah satu kondisi tersebut dapat terjadi: (1) larutan tak jenuh (2) larutan jenuh, atau (3) larutan lewat jenuh.

Hubungan yang mungkin antara hasil kali ion-ion dan  $K_{sp}$  antara lain:

1. Jika  $[A^{y+}]^x [B^{x-}]^y < K_{sp} AxBy$ , maka campuran belum menghasilkan endapan  $AxBy$  (membentuk larutan tak jenuh)
2. Jika  $[A^{y+}]^x [B^{x-}]^y = K_{sp} AxBy$ , maka campuran akan mulai menghasilkan endapan  $AxBy$  (membentuk larutan jenuh)
3. Jika  $[A^{y+}]^x [B^{x-}]^y > K_{sp} AxBy$ , maka campuran menghasilkan endapan  $AxBy$  (Chang, 2003: 146).

### C. Pengaruh Ion Senama terhadap Kelarutan

Larutan jenuh yang mengandung ion-ion berasal dari satu sumber padatan murni. Misalnya, ke dalam larutan jenuh  $Ag_2CrO_4$  ditambahkan sedikit ion  $CrO_4^{2-}$ , yaitu ion senama, dari sumber lain misalnya  $K_2CrO_4$  (aq). Menurut prinsip Le Chatelier, sistem pada keadaan setimbang menanggapi peningkatan salah satu pereaksinya dengan cara menggeser kesetimbangan ke arah dimana reaksi tersebut dikonsumsi.



Penambahan  $CrO_4^{2-}$  mengakibatkan reaksi akan mengarah ke kesetimbangan baru. Kelarutan senyawa ion yang sedikit larut semakin rendah kelarutannya dengan kehadiran senyawa lain yang memberikan ion senama (Petrucci, 1985: 334).

## 2.2 KAJIAN HASIL PENELITIAN YANG RELEVAN

Berikut ini adalah beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian peneliti, yaitu:

- a. Menurut Saraswati (2009) penerapan pembelajaran kooperatif model Student Facilitator and Explaining (SFAE) dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dilihat dari peningkatan rata-rata minat belajar siswa

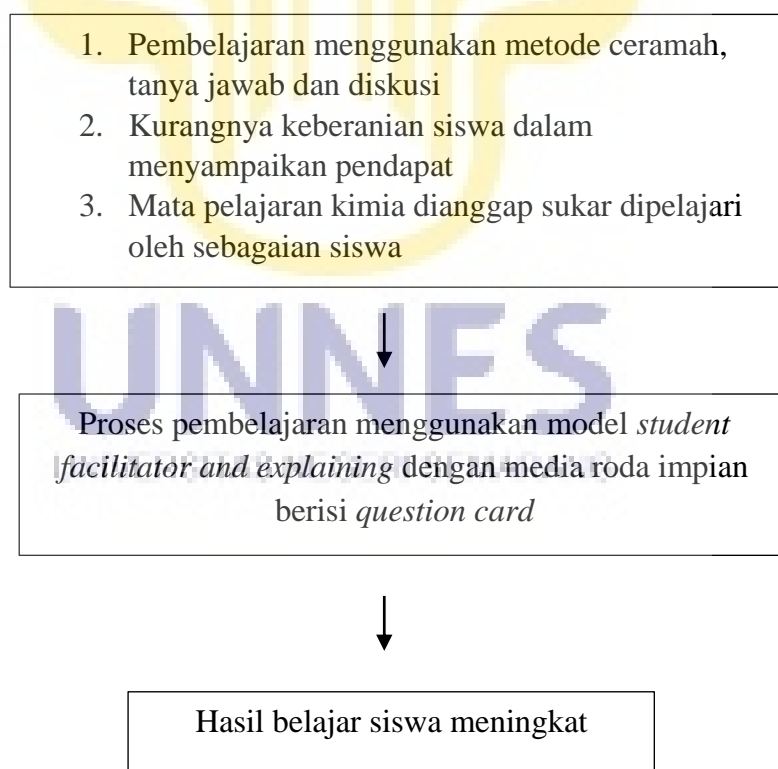
yang cukup baik yaitu pada siklus I sebesar 74, pada siklus II meningkat menjadi 89. Peningkatan nilai rata-rata prestasi belajar siswa sebelum diberi tindakan sebesar 66, pada siklus I meningkat sebesar 76, pada siklus II meningkat sebesar 87.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari, *et.al.* (2014) menyatakan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* lebih baik dari pada hasil belajar IPA siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.
- c. Penelitian lain yang dilakukan oleh Wiratningsih, *et.al.* (2014) menjelaskan bahwa Model Pembelajaran SFE memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan materi atau mempresentasikan ide/pendapat pada rekan peserta lainnya, membuat siswa mendapatkan suasana belajar baru yang kondusif sehingga mampu memotivasi siswa dalam belajar.
- d. Penelitian 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 pada materi pokok Struktur Atom.
- e. 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.

### 2.3 KERANGKA BERPIKIR

Kurikulum yang digunakan di SMA N 1 Karangtengah adalah kurikulum 2013 sehingga siswa dituntut untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang kurang aktif dan berani dalam menyampaikan pendapat atau bertanya. Hal ini dapat mempengaruhi hasil belajar dari siswa sehingga perlu menerapkan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dengan media roda impian berisi *question card*.



Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir

## 2.4 HIPOTESIS

Hipotesis yang dirumuskan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dengan media roda impian berisi *question card* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan.
2. Siswa memberikan tanggapan positif pada penerapan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dengan media roda impian berisi *question card* materi kelarutan dan hasil kali kelarutan.



## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan skripsi ini, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dengan media roda impian berisi *question card* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan.
2. Besarnya pengaruh model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dengan media roda impian berisi *question card* terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan memiliki harga  $t$  sebesar 0,55 dan harga  $KD$  sebesar 30,25%.
3. Siswa memberikan tanggapan yang baik terhadap model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dengan media roda impian berisi *question card* materi kelarutan dan hasil kali kelarutan.

#### **5.2 SARAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Guru kimia dapat menerapkan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dengan media roda impian berisi *question card* dalam pembelajaran sebagai alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa sehingga mendapat hasil belajar siswa yang maksimal.

2. Guru kimia dapat menerapkan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dengan media roda impian berisi *question card* untuk materi lainnya karena cocok untuk membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.
3. Sebaiknya siswa diberikan tugas untuk belajar terlebih dahulu sebelum mendapatkan materi sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar dan efektif.





## 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 AIC*: 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. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi 2)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, W. 2010. Pembelajaran Kimia menggunakan TGT dengan Permainan TTS dan Roda Impian ditinjau dari Kemampuan Awal dan Motivasi Belajar Siswa. *Tesis*. Universitas Sebelas Maret: UNS.
- Chang, R. 2003. *Kimia Dasar: Konsep-Konsep Inti (Edisi ketiga)*. Translated by Achmadi S. 2005. Jakarta: Erlangga.
- 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.
- Dalyono, M. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati & Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah & Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- 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 Karanganyar Tahun Ajaran 2011/ 2012. *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret* 3 (3): 17-23.
- Hamalik, O. 2009. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- 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.
- Lestari, I., Kristianti, M.G.R. & Negara, I.G.A.O. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD* 2 (1): 1-10.
- Mardapi, D. 2012. *Pengukuran Penilaian Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Mulyasa. 2007. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Munib, A., Budiyo & Sawa, S. 2012. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Nanang & Suhana. 2009. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Natawidjaja, R. 1978. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- 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.
- Permana, I. 2009. *Kimia SMA/ MA 2 untuk Kelas XI Semester 1 dan 2 Program Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Dept Pendidikan Nasional.
- Petrucci, R.H. 1985. *Kimia Dasar: Prinsip dan Terapan Modern (Edisi Keempat)*. Translated by Achmadi S. 1987. Jakarta: Erlangga.
- 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.
- Rifa'i, A. & Anni, C.T. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sadiman. 2010. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.

- Saraswati, Y. 2009. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Student Facilitator and Explaining (SFAE) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika dan Prestasi Belajar Siswa Kelas VIII B SMP Negeri 1 Singosari. Malang: *Skripsi*. Jurusan Fisika Universitas Negeri Malang: UM.
- Soeprodjo. 2014. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian*. Semarang: FMIPA UNNES.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- . 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung. Alfabeta.
- Supardi, K.S. & Luhbandjono, G. 2012. *Kimia Dasar II*. Semarang: Unnes Press.
- Suprijono. 2009. *Cooperative Learning (Teori & Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sutresna, N. 2004. *Cerdas Belajar Kimia untuk Kelas XI*. Jakarta: Grafindo Media Pratama.
- Syah, M. 1995. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tanireja, T. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Ummah, S.N. 2013. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA melalui Model Kooperatif TGT menggunakan Media Kartu Soal pada Siswa Kelas 5b SD N Bojong Salaman 02. *Skripsi*. PGSD Universitas Negeri Semarang: UNNES. UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
- 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*.