
Upaya Meningkatkan Karakter Dan Hasil Belajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Menggunakan Model *Student Facilitator And Explaining (SFAE)* Berbantu Media Penyabar Pada Peserta Didik Kelas VIII.A SMP N 10 Tegal

Endang Kurniasih
SMP Negeri 10 Tegal

endangkurniasih70@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan 1) perubahan karakter peserta didik pada pembelajaran Matematika materi Bangun Ruang Sisi Datar dengan menggunakan model *Student Facilitator and Explaining (SFAE)* berbantu media Penyabar, 2) peningkatan pengetahuan materi Bangun Ruang Sisi Datar dengan menggunakan model *Student Facilitator and Explaining (SFAE)* berbantu media Penyabar, dan 3) peningkatan keterampilan materi Bangun Ruang Sisi Datar dengan menggunakan model *Student Facilitator and Explaining (SFAE)* berbantu media Penyabar bagi peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 10 Tegal Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022. Hasil penelitian ini adalah: 1) adanya peningkatan nilai karakter peserta didik, ini dapat nilai karakter secara umum meningkat sebesar 0,68 dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu dari siklus 1 sebesar 1,72 dengan nilai Cukup (C) meningkat di siklus 2 menjadi 2,40 dengan nilai Baik (B), 2) Adanya peningkatan hasil tes pengetahuan materi Bangun Ruang Sisi Datar pada peserta didik, ini dibuktikan dengan nilai rata-rata pengetahuan kondisi awal sebesar 58,67 meningkat pada siklus 1 menjadi 76,83 dan meningkat lagi pada siklus 2 menjadi 83,50, 3) Adanya peningkatan hasil tes keterampilan materi Bangun Ruang Sisi Datar pada peserta didik, ini dapat ditunjukkan dengan nilai rata-rata keterampilan siklus 1 sebesar 64,33 dan meningkat pada siklus 2 menjadi 87,00.

Kata kunci: Bangun Ruang Sisi Datar, karakter, hasil belajar, Metode *Student Facilitator and Explaining (SFAE)*

Pendahuluan

Pendidikan menjadi salah satu tolak ukur majunya suatu bangsa, bangsa yang maju akan memperhatikan pendidikan generasinya. Karena generasi yang cerdas akan meneruskan pembangunan suatu bangsa, tak terkecuali bangsa Indonesia yang terkenal dengan hasil bumi dan tambangnya. Putra putri bangsa Indonesia yang cerdas akan mengolah hasil bumi dan tambang dengan tehnik yang modern sehingga menghasilkan pendapatan Negara untuk kemakmuran rakyat Indonesia. Untuk mencetak putra putri Indonesia yang cerdas perlu pendidikan yang bermutu sehingga bangsa Indonesia tidak kalah dengan bangsa lain. Pendidikan selain mencetak putra putri yang cerdas ternyata harus berkarakter baik. Kedua hal tersebut harus beriringan karena cerdas menjadikan manusia yang kreatif dan inovatif, karakter yang baik menjadikan manusia yang berbudi luhur dan sikap terpuji yang selalu mementingkan bangsa dan negara ini diatas kepentingan pribadi dan golongan.

Pandemi Covid-19 menyebabkan peserta didik terpaksa belajar di rumah, ini menyebabkan peserta didik semangat belajar menjadi menurun, mereka kurang bimbingan dari guru terutama peserta didik yang memiliki orang tua yang sibuk bekerja dan pulang dengan keadaan lelah. Disisi lain guru dalam memantau peserta didik kurang maksimal, pembelajaran lewat daring banyak mengalami kendala, seperti peserta didik tidak mengerjakan tugas karena alasan klasik misalnya tidak punya kuota, jaringan lelet, tidak punya HP dan lain-lain. Tahun ini keadaan mulai berubah peserta didik masuk sekolah karena pemberlakuan PTM (pembelajaran tatap muka), apa yang menjadi harapan masyarakat supaya anak-anaknya kembali masuk sekolah telah terwujud, dengan protokol kesehatan yang terus dijaga.

Kendala baru pun muncul peserta didik terbiasa PJJ (pembelajaran jarak jauh) karakter mereka menurun, mereka menjadi

kurang disiplin, kurang bertanggung jawab, kurang percaya diri dan tidak mudah bekerja sama. Selain karakter yang rendah, nilai pengetahuan dan keterampilan mereka juga rendah. Ini disebabkan mereka baru menyesuaikan diri dengan PTM (pembelajaran tatap muka).

Di sisi lain guru terbiasa mengajar secara PJJ (pembelajaran jarak jauh) dengan menggunakan media internet. Ketika beralih ke PTM (pembelajaran tatap muka) guru kembali mengajar dengan metode konvensional, model-model pembelajaran yang dulu diterapkan menjadi terlupakan. Kendala yang lain adalah model pembelajaran yang banyak dan bervariasi tidak sepenuhnya dapat diterapkan dalam pembelajaran Matematika. Pemilihan model yang sesuai dengan pembelajaran Matematika perlu menjadi keterampilan khusus bagi guru, pemilihan model pembelajaran yang tidak sesuai berakibat nilai peserta didik masih rendah.

Permasalahan ini dialami oleh peserta didik di SMP Negeri 10 Tegal kelas VIII pada pelajaran Matematika materi Bangun Ruang Sisi Datar. Rata-rata nilai pengetahuan peserta didik masih rendah yaitu 58,67, nilai peserta didik yang diatas KKM hanya 12 anak atau 40% Dengan KKM sekolah 75.

Dengan adanya masalah tersebut, maka diduga model *Student Facilitator and Explaining (SFAE)* berbantu media Penyabar. menjadi jalan keluar pada mata pelajaran Matematika materi Bangun Ruang Sisi Datar di Kelas VIIIA SMP Negeri 10 Tegal semester 2 tahun pelajaran 2021/2022.

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) untuk mendeskripsikan perubahan karakter peserta didik pada pembelajaran Matematika materi Bangun Ruang Sisi Datar dengan menggunakan model *Student Facilitator and Explaining (SFAE)* berbantu media Penyabar bagi peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 10 Tegal Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022, 2) untuk mendiskripsikan peningkatan pengetahuan

materi Bangun Ruang Sisi Datar dengan menggunakan model *Student Facilitator and Explaining (SFAE)* berbantu media Penyabar bagi peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 10 Tegal Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022, dan 3) untuk mendiskripsikan peningkatan keterampilan materi Bangun Ruang Sisi Datar dengan menggunakan model *Student Facilitator and Explaining (SFAE)* berbantu media Penyabar bagi peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 10 Tegal Semester 2 Tahun Pelajaran 2021/2022.

Penelitian ini diharapkan bagi peserta didik mendapatkan pembelajaran yang bermutu dan bermakna pada pelajaran Matematika, penelitian ini dapat memotivasi guru untuk terus-menerus berusaha mewujudkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dan hasil penelitian ini dapat mendorong sekolah untuk memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan kreatif .

Landasan Teoretis Dan Hipotesis Tindakan Hakikat Belajar

Belajar menurut ahli psikologi adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010 : 2).

Belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru yang diwujudkan dalam bentuk perubahan tingkah laku yang relatif permanen dan menetap disebabkan adanya interaksi individu dengan lingkungan belajarnya (Irham, 2016 : 116).

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya (Baskoro, 2008 : 1).

Ada juga yang mendefinisikan belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan (Hamalik, 2011:21).

Teori belajar behavioristik mendefinisikan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku, khususnya perubahan kapasitas siswa untuk berperilaku (yang baru) sebagai hasil belajar, bukan sebagai proses pematangan (atau pendewasaan) semata. (Winataputra, 2007 : 2-4).

Musthofa Fahmi dalam (Mustaqim, 2008 : 34) berpendapat bahwa belajar adalah (ungkapan yang menunjukkan) aktivitas (yang menghasilkan) perubahan-perubahan tingkah laku atau pengalaman.

Belajar merupakan proses peradaban manusia yang sudah berlangsung sepanjang masa. Pewaris budaya, sistem nilai, ideologi, pengetahuan dan teknologi hanya bisa diperoleh melalui belajar. Belajar salah satu tujuannya adalah menjadikan seseorang menjadi dewasa. (Murfiah, 2017:2)

Dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang menghasilkan perubahan tingkah laku individu, perubahan tingkah laku ini cenderung permanen dan tetap dikarenakan pengalaman, latihan dan interaksi dengan lingkungan.

Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku hasil belajar mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik (Suwanto, 2018:42).

Menurut Bloom dalam (Magdalena, 2020:133) hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu:

1. *Cognitive Domain*(Ranah Kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berfikir.
2. *Affective Domain*(Ranah Afektif) berisi perilaku-perilaku yang menekankan

aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.

3. *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Ketiga ranah ini dikenal dengan Taksonomi Bloom

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar. Alat pengukurannya berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan (Sudjana, 2013:22).

Gagne dan Driscoll dalam (Ekawarna, 2011:40) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik (*learner's performance*).

Menurut Hamalik dalam (Jihad, 2008:15) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap, serta apersepsi dan abilitas.

Kesimpulan yang bisa diambil mengenai hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melakukan pengalaman belajar. Hasil belajar meliputi tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik ranah ini dapat diartikan sebagai pengetahuan, sikap dan ketrampilan.

Pengertian Karakter

Menurut (Muslich, 2010:70) karakter adalah cara berfikir dan berperilaku seseorang yang menjadi ciri khas tiap individu untuk hidup dan bekerja sama, baik dalam keluarga, masyarakat dan negara.

Karakter adalah sikap pribadi yang stabil sebagai hasil proses konsolidasi secara progresif dan dinamis yang terintegrasi dalam pernyataan dan perbuatan (khan, 2010 : 1).

Karakter yang melekat erat dalam diri manusia tidak semata-mata muncul dengan sendirinya tetapi muncul karena proses yang telah dilakukan sebelumnya. Proses sebagai pengalaman seseorang dapat menghasilkan pernyataan atau tindakan sebagai perwujudan karakter dalam diri manusia. Karakter yang dimaksud sebagai kepribadian yang mengarah pada hal-hal yang baik (Mumpuni, 2018 : 11).

Dapat disimpulkan bahwa Istilah karakter berkenaan dengan perilaku atau tingkah laku seseorang. Seseorang bisa disebut orang berkarakter apabila perilakunya sesuai dengan kaidah moral, orang yang berkarakter baik adalah orang yang bisa membuat keputusan dan siap mempertanggung jawabkan tiap akibat dari keputusan yang ia buat.

Nilai-nilai Karakter

Nilai-nilai karakter menurut Kementrian Pendidikan dan kebudayaan dirumuskan menjadi 18 pilar nilai karakter yang harus dikembangkan untuk anak didik di Indonesia. (Rahayu, 2012:6-12) Kandungan nilai-nilai pendidikan karakter pada materi Ajar buku *Kreatif Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMP Kelas VII* terbitan Ganeca, adalah:

- a. Religius, sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
- b. Jujur, perilaku yang dilaksanakan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
- c. Toleransi, sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
- d. Disiplin, tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
- e. Kerja keras, perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi

- berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
- f. Kreatif, berfikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
 - g. Mandiri, sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
 - h. Demokratis, cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
 - i. Rasa ingin tahu, sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
 - j. Semangat kebangsaan, cara berfikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
 - k. Cinta tanah air, cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
 - l. Menghargai prestasi, sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
 - m. Bersahabat/Komunikatif, tindakan yang memperhatikan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
 - n. Cinta damai, sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
 - o. Gemar membaca, kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
 - p. Peduli lingkungan, sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kekrusakan alam yang sudah terjadi.

- q. Peduli sosial, sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
- r. Tanggung Jawab, sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu pola atau langkah-langkah pembelajaran tertentu yang diterapkan guru agar tujuan atau kompetensi dari hasil belajar yang diharapkan akan cepat dapat dicapai dengan lebih efektif dan efisien. Suatu kegiatan pembelajaran di kelas disebut model pembelajaran jika: 1) ada kajian ilmiah dari penemu atau ahlinya, 2) ada tujuan yang ingin dicapai, 3) ada urutan tingkah laku yang spesifik (ada sintaksnya), dan 4) ada tingkah laku yang perlu diciptakan agar tindakan/kegiatan pembelajaran tersebut dapat berlangsung secara efektif (Panitia Sertifikasi Guru Rayon XII, 2011 : 4).

Menurut Joyce dalam (Trianto, 2007 : 1), model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu pola pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir dan merupakan gabungan dari strategi, metode, teknik pembelajaran dengan urutan yang spesifik sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Model Pembelajaran *Student Fasilitator and Explaining (SFAE)*

Model pembelajaran *Student Fasilitator and Explaining (SFAE)*

merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk memenuhi pola interaksi peserta didik dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan materi. Penerapan model pembelajaran harus bisa memperbanyak pengalaman serta meningkatkan motivasi belajar yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik (Shoimin, 2014 : 183).

Berikut langkah-langkah penerapan model pembelajaran *Student Fasilitator and Explaining (SFAE)*:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru mendemonstrasikan /menyampaikan materi.
3. Memberi kesempatan pada peserta didik untuk menjelaskan kepada peserta lainnya baik melalui bagan/peta konsep maupun yang lainnya.
4. Guru menyimpulkan ide/pendapat dari peserta didik.
5. Penutup (Suprijono, 2013 : 128).

Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran (Hamid, 2020 : 3-4).

Media juga seringkali diartikan sebagai alat yang dapat dilihat dan didengar. Alat-alat ini dipakai dalam pengajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan alat-alat ini guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantab, hidup dan interaksinya bersifat banyak arah. Seperti yang dikemukakan Hamalik bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut

dengan media komunikasi (Arsyad, 2006 : 4).

Kesimpulan yang dapat diambil yaitu media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan sebagai perantara antara guru dengan siswa sehingga pikiran, perasaan dan kemauan siswa terlibat menjadikan komunikasi kesua pihak menjadi lebih baik.

Media Penyabar (Pelatihan Bertanya sesuai Gambar)

Media Penyabar singkatan dari Pelatihan Bertanya sesuai gambar, media ini cocok untuk melibatkan peserta didik berpikir kritis dan belajar bekerja sama dalam bentuk kelompok. Tahap-tahap penggunaan media ini adalah:

1. Peserta didik dibentuk kelompok
2. Peserta didik dibagikan kertas lembaran untuk menuliskan pertanyaan.
3. Peserta didik dibagikan gambar dan menempelkannya pada kertas pertanyaan
4. Peserta didik diarahkan untuk membuat beberapa pertanyaan sesuai gambar yang diberikan.
5. Peserta didik berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang diajukan teman satu kelompok.

Hipotesis Tindakan

Penulis membuat suatu hipotesis tindakan sebagai berikut: 1) pembelajaran menggunakan model *Student Fasilitator and Explaining (SFAE)* berbantu media Penyabar dapat meningkatkan karakter peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi Bangun Ruang Sisi Datar bagi peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 10 Tegal semester 2 tahun pelajaran 2021/2022, 2) pembelajaran menggunakan model *Student Fasilitator and Explaining (SFAE)* berbantu media Penyabar dapat meningkatkan nilai pengetahuan Matematika materi Bangun Ruang Sisi Datar pada peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 10 Tegal semester 2 tahun pelajaran 2021/2022, dan 3) pembelajaran menggunakan model *Student Fasilitator and*

Explaining (SFAE) berbantu media Penyabar dapat meningkatkan nilai keterampilan Matematika materi Bangun Ruang Sisi Datar pada peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 10 Tegal semester 2 tahun pelajaran 2021/2022.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian menggunakan 2 siklus, masing-masing siklus dilakukan kegiatan pembelajaran sebanyak dua kali pertemuan.

Subjek penelitian ini adalah peningkatan karakter, nilai tes pengetahuan dan keterampilan Bangun Ruang Sisi Datar pada peserta didik kelas VIIIA SMP N 10 Tegal semester 2 tahun pelajaran 2021/2022. Sumber data dari penelitian ini adalah: 1) peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 10 Tegal semester 2 tahun pelajaran 2021/2022, dengan jumlah peserta didik 30 orang yang terdiri 23 orang putri dan 7 orang putra, 2) guru pengajar, dan teman sejawat.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah: 1) Tes, yaitu teknik yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik ketika penelitian tersebut berlangsung, meliputi tes siklus 1 dan tes siklus 2 yang dilaksanakan pada akhir siklus. 2) Non tes, teknik ini meliputi pengamatan yang menghasilkan nilai pengamatan pada siklus 1 dan siklus 2 dan kajian dokumen yang terdiri dari Daftar Nilai kelas VIIIA dan Daftar Hadir kelas VIIIA semester 2 SMP Negeri 10 Tegal tahun pelajaran 2021/2022.

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif yang meliputi: 1) Analisis deskriptif komparatif nilai pengetahuan dengan cara membandingkan nilai pengetahuan kondisi awal dengan nilai pengetahuan yang dicapai pada setiap siklus. 2) Analisis deskriptif komparatif nilai keterampilan dengan cara membandingkan nilai keterampilan siklus 1 dengan nilai keterampilan siklus 2. 3) Analisis deskriptif kualitatif hasil pengamatan dengan cara

membandingkan nilai pengamatan pada siklus 1 dan siklus 2.

Indikator kinerja penelitian ini adalah:

1) adanya peningkatan nilai pengetahuan yang semula nilai rata-ratanya 58,67 menjadi minimal nilai rata-rata 75, 2) tingkat ketuntasan minimal (KKM) meningkat dari 40% menjadi minimal 75%, 3) nilai keterampilan meningkat dari siklus ke siklus berikutnya minimal nilai rata-rata 75, dan 4) nilai karakter peserta didik dari siklus ke siklus berikutnya meningkat dalam pembelajaran menggunakan model *Student Fasilitator and Explaining (SFAE)* berbantu media Penyabar.

Prosedur penelitian dilaksanakan dengan dua siklus, siklus 1 dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan yang meliputi pendahuluan dengan apersepsi, penyampaian tujuan pembelajaran, dan penjelasan kegiatan yang dilakukan peserta didik. Kemudian masuk ke inti dengan langkah-langkah: 1) guru memberikan cerita kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan materi Bangun Ruang Sisi Datar dan peserta didik diajak untuk mengamati dan memperhatikan cerita tersebut, 2) kemudian peserta didik diajak bertanya jawab tentang cerita tersebut, 3) peserta didik secara berkelompok terdiri dari enam orang berdiskusi dan mencari contoh dan konsep Bangun Ruang Sisi Datar 4) dilanjutkan guru dan peserta didik mendemonstrasikan alat peraga Bangun Ruang Sisi Datar dan peserta didik berdiskusi dalam kelompoknya mengenai materi Bangun Ruang Sisi Datar dengan menggunakan media Penyabar (Pelatihan Bertanya Sesuai Gambar) ketika itu peserta didik bertukar informasi dalam kelompoknya dilanjutkan peserta didik mengerjakan LKS. 5) masing-masing perwakilan kelompok mempresentasikan hasil pekerjaannya baik dari media Penyabar atau LKS, kelompok lain mengoreksi dan memberi masukan. Kegiatan penutup, pada kegiatan ini guru dan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dipelajari, kemudian guru memberi

umpan balik dengan pemberian tugas dan pekerjaan rumah kepada peserta didik.

Pengamatan dilakukan dengan dibantu guru lain dan refleksi.

Perbaikan siklus 2 adalah 1) penambahan media pembelajaran dengan menggunakan LCD, 2) anggota kelompok diperkecil dari 6 peserta didik dalam satu kelompok menjadi 5-4 peserta didik dalam satu kelompok, sehingga peserta didik lebih aktif dalam kelompoknya dan, 3) pembuatan media Penyabar dibuat lebih menarik dengan warna-warna yang bervariasi sehingga hasilnya lebih menarik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASANNYA

Hasil Penelitian

Kondisi Awal peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 10 Tegal semester 2 tahun pelajaran 2021/2022 pada pelajaran Matematika materi Bangun Ruang Sisi Datar adalah rata-rata ulangan harian rendah yaitu 58,67. Peserta didik yang tuntas hanya 12 orang atau 40% dengan nilai KKM Sekolah 75. Nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 10. Dalam proses pembelajaran peserta didik hanya pasif memperhatikan dan mendengarkan materi yang diajarkan guru, kemudian dilanjutkan mengerjakan soal latihan secara individu. Peserta didik tidak berani bertanya atau mengemukakan pendapat, peserta didik juga tidak berani atau malu mempresentasikan hasil jawaban soal ke depan kelas.

Hasil Penelitian Siklus 1

Perubahan Karakter pada siklus 1

Hasil pengamatan karakter peserta didik dalam kegiatan pembelajaran siklus 1 dengan penerapan model *Student Fasilitator and Explaining (SFAE)* berbantu media Penyabar materi Bangun Ruang Sisi Datar sub materi Luas Permukaan dan Volume Prisma dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Karakter pada Siklus 1

N	Aspek	Rata-rata	Predikat
1	Bersahabat/komunikatif	1,80	C
2	Tanggung Jawab	1,83	C
3	Rasa ingin tahu	1,53	C
4	Disiplin	1,70	C
Nilai Rata-Rata Karakter peserta didik secara umum		1,72	C

Keterangan

Predikat SB (sangat baik) rentang nilai 2,50-3,00

Predikat B (Baik) rentang nilai 2,00-2,49

Predikat C (Cukup) rentang nilai 1,50-1,99

Predikat K (Kurang) rentang nilai 1,00-1,49

Tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata karakter bersahabat/komunikatif 1,80 dengan predikat C (Cukup), karakter tanggung jawab memiliki rata-rata 1,83 predikat C (Cukup), karakter rasa ingin tahu memiliki rata-rata 1,53 predikat C (Cukup) dan karakter disiplin 1,70 predikat C (Cukup), Secara umum terlihat nilai rata-rata karakter peserta didik adalah 1,72 dengan Predikat C (Cukup). Keterangan di atas menunjukkan semua karakter yang diamati pada siklus 1 masih berpredikat C (Cukup) dan nilai rata-rata karakter secara umum masih berpredikat C (Cukup). Ini menunjukkan bahwa pada siklus 1 karakter masih perlu ditingkatkan.

Peningkatan Nilai Pengetahuan pada Siklus 1

Hasil rata-rata nilai pengetahuan di siklus 1 dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 2. Nilai Pengetahuan Siklus 1

Pre dika t	Rentan g Nilai	Arti Lamban g	Jum P didik	Perse n
A	93-100	Sangat Baik	9	30%
B	84-92	Baik	4	13,33

				%
C	75-83	Cukup	6	20%
D	< 75	Kurang	11	36,67%
Jumlah			30	100%
Nilai Tertinggi			100	
Nilai Terendah			30	
Rata-rata			76,83	
Tuntas			19	63,33%
Belum Tuntas			11	36,67%

Berdasar tabel di atas terlihat bahwa yang mendapat nilai pengetahuan berpredikat A (Sangat Baik) adalah 9 orang atau 30%, sedangkan yang mendapat nilai pengetahuan berpredikat B (Baik) ada 4 orang atau 13,33% dan yang mendapat nilai pengetahuan berpredikat C (Cukup) ada 6 orang atau 20% sedang yang berpredikat D (Kurang) ada 11 orang atau 36,67%. Nilai pengetahuan tertinggi 100 dan nilai pengetahuan terendah 30, dengan rata-rata nilai pengetahuan sebesar 76,83. Peserta didik yang mencapai KKM ada 19 orang atau 63,33% sedang 11 orang atau 36,67% belum mencapai KKM, dan perlu diketahui bahwa KKM Sekolah adalah 75.

Peningkatan Nilai Keterampilan pada Siklus 1

Hasil rata-rata nilai keterampilan pada siklus 1 ditunjukkan pada tabel berikut

Tabel 3. Nilai Keterampilan Siklus 1

Predikat	Rentang Nilai	Arti Lambang	Jumlah P didik	Persen
A	93-100	Sangat Baik	0	0%
B	84-92	Baik	3	10%
C	75-83	Cukup	7	23,33%

				%
D	< 75	Kurang	20	66,67%
Jumlah			30	100%
Nilai Tertinggi			90	
Nilai Terendah			30	
Rata-rata			76,83	
Tuntas			10	33,33%
Belum Tuntas			20	66,67%

Berdasar tabel di atas terlihat bahwa yang mendapat nilai keterampilan berpredikat A (Sangat Baik) tidak ada atau 0%, peserta didik yang mendapat nilai keterampilan berpredikat B (Baik) ada 3 orang atau 10% dan yang mendapat nilai keterampilan berpredikat C (Cukup) ada 7 orang atau 23,33% sedang peserta didik yang berpredikat D (Kurang) ada 20 orang atau 66,67%. nilai keterampilan tertinggi 90 dan nilai keterampilan terendah 30, dengan rata-rata nilai keterampilan sebesar 64,33. Peserta didik yang mencapai KKM pada nilai keterampilan ada 10 orang atau 33,33% sedang yang belum mencapai KKM ada 20 orang atau 66,67%, KKM Sekolah adalah 75.

Refleksi Siklus 1

Pengamatan dari Siklus 1 secara umum dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang sudah tuntas pada nilai pengetahuan ada 19 orang atau 63,33%, ini menunjukkan sudah lebih dari 50% peserta didik mencapai KKM dengan nilai KKM sekolah 75, tetapi belum mencapai indikator kinerja yaitu KKM meningkat minimal 75%. Nilai rata-rata pengetahuan 76,83, ini sudah mencapai indikator kinerja yaitu nilai rata-rata pengetahuan meningkat minimal 75. Pada nilai keterampilan ada 10 orang atau

33,33% yang tuntas dan yang tidak tuntas 20 orang atau 66,67%, dengan kondisi ini menunjukkan peserta didik yang mencapai KKM untuk nilai keterampilan masih jauh dari target indikator kinerja yaitu KKM meningkat minimal 75%. Nilai karakter peserta didik sebagian besar berpredikat C (Cukup) dan B (Baik) serta nilai rata-rata karakter secara umum hanya 1,72 dengan predikat C (Cukup). Sehingga untuk Siklus 2 direncanakan lebih memotivasi peserta didik dan menambah media pembelajaran dengan LCD dan media Penyabar ditambahkan dengan gambar yang berwarna dengan demikian diduga peserta didik lebih tertarik dan lebih memahami materi yang diberikan, selain itu peneliti juga membentuk kelompok baru dimana masing-masing kelompok terdiri dari empat atau lima anak, yang diduga peserta didik mendapatkan suasana baru sehingga lebih berperan aktif dalam kelompoknya.

Hasil Penelitian Siklus 2

Perubahan Karakter pada siklus 2

Hasil pengamatan karakter peserta didik dalam kegiatan pembelajaran siklus 2 dengan penerapan model *Student Facilitator and Explaining (SFAE)* berbantu media Penyabar materi Bangun Ruang Sisi Datar sub materi Luas Permukaan dan Volume Limas dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4 Rata-Rata Nilai Karakter pada Siklus 2

No	Aspek	Rata-rata	Predikat
1	Bersahabat/komunikatif	2,63	SB
2	Tanggung Jawab	2,73	SB
3	Rasa ingin tahu	2,13	B
4	Disiplin	2,10	B
	Nilai Rata-Rata Karakter peserta didik secara umum	2,40	B

Keterangan

Predikat SB (sangat baik) rentang nilai 2,50-3,00

Predikat B (Baik) rentang nilai 2,00-2,49

Predikat C (Cukup) rentang nilai 1,50-1,99

Predikat K (Kurang) rentang nilai 1,00-1,49

Tabel di atas menggambarkan bahwa rata-rata nilai karakter bersahabat/komunikatif adalah 2,63 dengan predikat SB (Sangat Baik), rata-rata nilai karakter tanggung jawab 2,73 dengan predikat SB (Sangat Baik), rata-rata nilai karakter rasa ingin tahu adalah 2,13 dengan predikat B (Baik) dan rata-rata karakter disiplin adalah 2,40 dengan predikat B (Baik). Sehingga secara umum terlihat rata-rata nilai karakter peserta didik pada siklus 2 adalah 2,40 dengan predikat B (Baik).

Peningkatan Nilai Pengetahuan pada Siklus 2

Hasil penilaian pengetahuan siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 5. Nilai Pengetahuan Siklus 2

Predikat	Hasil (Angka)	Artinya	Jumlah	Persentase
A	86-100	Sangat Baik	10	33,33 %
B	71-85	Baik	5	16,67 %
C	56-70	Cukup	11	36,67 %
D	≤ 55	Kurang	4	13,33 %
Jumlah			30	100%
Nilai Tertinggi			100	
Nilai Terendah			50	
Rata-rata			83,50	
Tuntas			26	86,67 %
Belum Tuntas			4	13,33 %

Tabel 5 menggambarkan bahwa peserta didik yang memiliki nilai pengetahuan dengan predikat A (Sangat Baik) ada 10 orang atau 33,33%, dan yang memiliki nilai dengan predikat B (Baik) ada 5 orang atau 16,67%, peserta didik yang bernilai dengan predikat C (Cukup) ada 11 orang atau 36,67%, peserta didik yang memiliki hasil dengan predikat D (Kurang) ada 4 orang atau 13,33%.

Peserta didik yang tuntas untuk tes pengetahuan ada 26 orang atau 86,67% dan yang tidak tuntas ada 4 orang atau 13,33%. Nilai tertinggi 100 dan terendah 50 dengan nilai rata-rata 83,50.

Peningatan Nilai Keterampilan pada Siklus 2

Hasil penilaian keterampilan pada siklus 2 dapat ditunjukkan pada tabel berikut

Tabel 6. Nilai Keterampilan Siklus 2

Predikat	Hasil(Angka)	Arti Lambang	Jumlah Peserta Didik	Persentase
A	86-100	Sangat Baik	6	20%
B	71-85	Baik	13	43,33%
C	56-70	Cukup	7	23,33%
D	≤ 55	Kurang	4	13,33%
Jumlah			30	100%
Nilai Tertinggi			100	
Nilai Terendah			70	
Rata-rata			87,00	
Tuntas			26	86,67%
Belum Tuntas			4	13,33%

Berdasarkan tabel di atas peserta didik yang memiliki nilai keterampilan dengan predikat A (Sangat Baik) ada 6 orang atau 20%, dan yang memiliki nilai dengan predikat B (Baik) ada 13 orang atau 43,33%, peserta didik yang bernilai dengan

predikat C (Cukup) ada 7 orang atau 23,33%, peserta didik yang memiliki hasil dengan predikat D (Kurang) ada 4 orang atau 13,33%.

Peserta didik yang tuntas untuk tes keterampilan ada 26 orang atau 86,67% dan yang tidak tuntas ada 4 orang atau 13,33%. Nilai tertinggi 100 dan terendah 90 dengan nilai keterampilan rata-rata 87,00.

Refleksi Siklus 2

Penelitian Siklus 2 merupakan pembandingan dari penelitian siklus 1 dan dari penelitian siklus 2 ini dapat disimpulkan bahwa ketuntasan pengetahuan mengalami peningkatan menjadi 26 peserta didik yang mencapai KKM atau 86,67% dan nilai rata-rata juga meningkat menjadi 83,50. Untuk ketuntasan keterampilan juga sama dengan pengetahuan mengalami peningkatan menjadi 26 peserta didik yang mencapai KKM atau 86,67% dan nilai rata-rata juga meningkat menjadi 87,00.

Nilai rata-rata karakter adalah 2,40, dibanding siklus terdahulu siklus 2 ini nilai karakter mengalami peningkatan, dan terlihat sudah mencapai indikator kinerja.

Pembahasan Hasil Penelitian Perubahan Karakter

Model *Student Facilitator and Explaining (SFAE)* berbantu media Penyabar dapat meningkatkan karakter peserta didik, ini dapat dibuktikan nilai bersahabat/komunikatif meningkat 0,83, nilai tanggung jawab meningkat 0,90, nilai rasa ingin tahu meningkat 0,60, nilai disiplin meningkat 0,40 dan nilai rata-rata Karakter secara umum meningkat 0,68. Ternyata dari pengamatan kegiatan pembelajaran berupa nilai karakter antara Siklus 1 dan Siklus 2 mengalami peningkatan, ini terjadi karena motivasi belajar peserta didik lebih ditingkatkan terutama manfaat dari kerja sama kelompok dan pemanfaatan media pembelajaran, ditinjau dari indikator kinerja nilai karakter secara umum sudah mengalami peningkatan.

Peningkatan Nilai Pengetahuan

Nilai pengetahuan meningkat dengan penerapan Model *Student Facilitator and Explaining (SFAE)* berbantu media Penyabar. Hal ini terbukti bahwa nilai rata-rata pengetahuan mengalami peningkatan dari kondisi awal sampai Siklus 2 yaitu nilai rata-rata kondisi awal adalah 58,67, pada siklus 1 meningkat menjadi 76,83 dan pada siklus 2 menjadi 83,50. Begitu juga untuk peserta didik yang mencapai KKM pada Kondisi Awal adalah 40%, pada Siklus 1 mengalami peningkatan menjadi 63,33% dan siklus 2 menjadi 86,67%. Berdasarkan data tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model *Student Facilitator and Explaining (SFAE)* berbantu media Penyabar dapat meningkatkan nilai pengetahuan materi Bangun Ruang Sisi Datar pada peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 10 Tegal semester 2 tahun pelajaran 2021/2022.

Peningkatan nilai pengetahuan terjadi karena pemberian motivasi kepada peserta didik dan media pembelajaran lebih difungsikan seperti penambahan warna pada media Penyabar dan pemakaian LCD untuk memberikan daya tarik sehingga peserta didik lebih bersemangat mengikuti pembelajaran.

Peningkatan Nilai Keterampilan

Model *Student Facilitator and Explaining (SFAE)* berbantu media Penyabar dapat meningkatkan nilai keterampilan peserta didik, ini dapat dilihat nilai rata-rata keterampilan mengalami peningkatan dari siklus 1 ke Siklus 2 yaitu nilai rata-rata keterampilan siklus 1 meningkat dari 64,33 menjadi 87,00 pada siklus 2. Begitu juga untuk peserta didik yang mencapai KKM pada Siklus 1 adalah 33,33% dan siklus 2 menjadi 86,67%.

Nilai Keterampilan meningkat karena motivasi dan daya tarik dari media pembelajaran yang lebih dimodifikasi sehingga peserta didik bersemangat

mempelajari materi Bangun Ruang Sisi Datar.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan hasil penelitian ini adalah: 1) Adanya peningkatan nilai karakter peserta didik, ini dapat dilihat pada hasil pengamatan nilai rata-rata masing-masing karakter mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 yaitu pada karakter bersahabat/komunikatif meningkat 0,83, pada karakter tanggung jawab meningkat 0,90, karakter rasa ingin tahu meningkat 0,60, dan pada karakter disiplin meningkat 0,40, begitu juga nilai karakter secara umum meningkat sebesar 0,68 yaitu dari siklus 1 sebesar 1,72 dengan nilai Cukup (C) meningkat di siklus 2 menjadi 2,40 dengan nilai Baik (B). 2) Adanya peningkatan hasil tes pengetahuan materi Bangun Ruang Sisi Datar pada peserta didik, ini dibuktikan dengan peningkatan hasil tes pengetahuan dari kondisi awal ke siklus 1 dan ke siklus 2 juga terjadi pada nilai rata-rata kondisi awal sebesar 58,67 meningkat di siklus 1 menjadi 76,83 dan meningkat lagi pada siklus 2 menjadi 83,50. Ketuntasan belajar meningkat yaitu pada kondisi awal sebesar 12 orang atau 40%, pada siklus 1 menjadi 19 orang atau 63,33% dan pada siklus 2 meningkat menjadi 26 orang atau 86,67%. 3) Adanya peningkatan hasil tes keterampilan materi Bangun Ruang Sisi Datar pada peserta didik, ini dapat ditunjukkan dengan peningkatan hasil tes keterampilan dari siklus 1 ke siklus 2 juga terjadi pada nilai rata-rata siklus 1 sebesar 64,33 dan meningkat pada siklus 2 menjadi 87,00. Ketuntasan belajar keterampilan pada siklus 1 sebesar 10 orang atau 33,33% dan pada siklus 2 meningkat menjadi 26 orang atau 86,67%.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas peneliti memberi saran yaitu: 1) Bagi guru yang akan melakukan penelitian dapat

menggunakan model *Student Fasilitator and Explaining (SFAE)* menjadi salah satu alternative pilihan model pembelajaran yang digunakan. 2) untuk mempergunakan media atau alat peraga yang tepat saat pembelajaran sehingga peserta didik mudah memahami materi yang diajarkan guru. 3) sekolah dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran untuk peserta didik dan untuk guru sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Baskoro, Edi Prio. 2008. *Media Pembelajaran*. Cirebon: Swagati Press.
- Ekawarna. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Perkasa Press.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Hamid, Mustofa Abi dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Irham, Muhammad dan Wiyani, Novan Ardi. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris, 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Multi Press.
- Khan. 2010. *Pendidikan Karakter: Berbasis Potensi Diri*. Yogyakarta: Pelangi Publishing.
- Magdalena, Ina dkk. 2020. "Tiga Ranah Taksonomi Bloom dalam Pendidikan". *Jurnal Edukasi dan Sains* Volume 2, Nomor 1, Juni 2020; 132-139 <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mumpuni, Atikah. 2018. *Integrasi Nilai Karakter dalam Buku Pelajaran Analisis Konten Buku Teks Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- Murfiah, Uum. 2017. *Pembelajaran Terpadu (Teori&Praktik Terbaik di Sekolah*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Muslich, Mansur. 2010. *Pendidikan Karakter, Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mustaqim, H. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Panitia Sertifikasi Guru Rayon XII. 2011. *Sertifikasi Guru Matematika SMP/MTs : Pendidikan dan Pelatihan Profesi Guru (PLPG) Sertifikasi Guru Dalam Jabatan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rahayu, Murti Puji. 2012. *Nilai-Nilai Pendidikan Karakter pada Materi Ajar Buku Kreatif Berbahasa dan Bersatra Indonesia untuk SMP Kelas VII Terbitan Ganeca*. Surakarta:UMS press.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Suwanto. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas, Sekolah, dan Best Practice*. Bojonegoro: Pustaka Intermedia.
- Trianto.2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Konstruktivistik*. Jakarta: Presentasi Pustaka.
- Winataputra,Udin. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka.