

**EFISIENSI METODE *PROBLEM SOLVING* DAN
COURSE REVIEW HORAY (CRH)
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
BAGI SISWA SEKOLAH DASAR**

Yunita Wildaniati*

Abstract

Mathematics is a very important subject to be taught in SD / MI because mathematics is very useful in the daily lives of students and is needed as a basis for learning advanced mathematics and other subjects. Problem Solving is an effort to find a way out that is done in achieving the goal (learning outcomes), by understanding the elements that are known, asked, and the adequacy of the elements needed, able to make or compile mathematical models, can choose and develop strategies for solving, able to explain and verify the answers obtained. Course Review Horay (CRH) is a learning method that can create a festive and fun classroom atmosphere. In this case, experimental research was used. In this case it can be concluded that the Course Review Horay (CRH) is more efficient than the Problem Solving Method in learning Mathematics in Elementary Schools.

Key Words: Problem Solving, Course Review Horay (CRH), Pembelajaran Matematika, Sekolah Dasar

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Oleh karena itu perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan (Trianto, 2009:1). Pendidikan di sekolah dasar menjadi

* Penulis merupakan Magister Pendidikan Matematika Universitas Negeri Malang dan merupakan dosen tetap di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. wildaniatiyunita3@gmail.com

sangat penting karena semua dasar-dasar tentang dunia pendidikan akan anak dapatkan di sekolah dasar begitu juga dengan mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan di SD/MI karena matematika sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari siswa dan diperlukan sebagai dasar untuk mempelajari matematika lanjut dan mata pelajaran lain. Matematika juga merupakan hubungan yang meliputi dasar-dasar perhitungan, pengukuran, dan penggambaran bentuk objek.

Usaha yang dilakukan agar siswa dapat memahami, menguasai dan menggunakannya dalam pemecahan masalah tidaklah mudah. Karena sebagian besar siswa SD sebagai subjek penelitian ini, menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit, sebab di dalamnya banyak terdapat operasi hitung yang harus dipahami oleh siswa ketika mereka mengerjakan soal. Hal ini menyebabkan rendahnya kemampuan siswa dalam pemecahan masalah sehingga hasil belajar kurang maksimal.

“Metode *Problem Solving* sangat potensial untuk melatih siswa berpikir kreatif dalam menghadapi berbagai masalah baik itu masalah sendiri maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau bersama-sama” (Sani, 2014: 243). “Belajar dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah berusaha untuk menciptakan kondisi belajar yang berorientasi pada proses dan berpusat pada siswa” (Susanto, 2014: 71-72).

Metode *Problem Solving* bisa membuat pendidikan di sekolah menjadi lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari, proses belajar mengajar melalui pemecahan masalah dapat membiasakan para siswa menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil dan siswa lebih kreatif. Dengan adanya metode *Problem Solving*, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah pada mata pelajaran matematika.

Di lain pihak, penulis juga akan membandingkan dengan salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan aktivitas belajar peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal yaitu *Course Review Horay (CRH)*. Peneliti memilih *Course Review Horay (CRH)* karena struktur pembelajarannya yang menarik dan dapat mendorong siswa untuk terjun langsung di dalamnya sehingga siswa menjadi lebih aktif, serta tidak monoton karena diselingi dengan hiburan

sehingga suasana tidak menegangkan, dapat memotivasi semangat belajar siswa karena suasana pembelajaran berlangsung menyenangkan, serta dapat melatih *skill* kerjasama antar siswa. Dari hal tersebut dalam penelitian ini akan dikaji lebih efektif mana antara metode problem solving dan CRH dalam pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar.

Pembahasan

Pengertian Aktivitas Belajar

Suatu keberhasilan dalam pelajaran tidak dapat tercapai begitu saja tanpa adanya aktivitas belajar dari peserta didik, baik aktivitas fisik maupun aktivitas nonfisik. Aktivitas belajar dialami oleh peserta didik sebagai suatu proses. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus selalu berkaitan. Aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran merupakan salah satu indikator adanya keinginan peserta didik untuk belajar. Sardiman mengemukakan bahwa “aktivitas belajar adalah segala macam kegiatan yang dilakukan oleh siswa baik yang berupa jasmani ataupun rohani, di mana keduanya saling ketergantungan dengan hasil belajar yang optimal” (Sardiman, 2010: 100).

Aktivitas belajar merupakan berbagai aktivitas yang diberikan pada pembelajar dalam situasi belajar mengajar. Aktivitas belajar didesain agar memungkinkan siswa memperoleh muatan yang ditentukan, sehingga berbagai tujuan kurikulum dapat tercapai” (Hamalik, 2010: 179). Dengan demikian peneliti dapat menjelaskan bahwa aktivitas belajar merupakan segala kegiatan fisik maupun mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar dan perkembangan dirinya untuk mencapai tujuan belajar yang ditetapkan.

Jenis-jenis Aktivitas Belajar

Sekolah adalah salah satu pusat kegiatan belajar. Dengan demikian, di sekolah merupakan arena untuk mengembangkan aktivitas. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat. Seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Paul B. Dieric membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

- 1) *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
- 4) *Writing activities*, seperti misalnya: menulis cerita, karangan, laporan, test, angket, menyalin dan sebagainya.
- 5) *Drawing activities*, misalnya : menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
- 6) *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, mereparasi, bermain, berkebun, berternak.
- 7) *Mental activities*, sebagai contoh: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- 8) *Emotional activities*, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup.

Jadi dengan klasifikasi aktivitas seperti diuraikan di atas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Kalau berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, tentu sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal dan bahkan akan memperlanacar perannya sebagai pusat dan transformasi kebudayaan (Sardiman, 2011: 101).

Manfaat Aktivitas dalam Pembelajaran

Penggunaan asas aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu, anantara lain:

- 1) Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- 2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- 3) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa pada gilirannya dapat memperlanacar kerja kelompok.

- 4) Siswa belajar dan bekerjasama berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
- 5) Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat.
- 6) Membina dan memupuk kerjasama antar sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara guru dan orang tua siswa, yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
- 7) Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
- 8) Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika (Hamalik, 2013: 91).

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa hal-hal berikut:

- 1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintetis fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolah objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap

merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Domain kognitif mencakup: *Knowledge* (pengetahuan, ingatan); *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh); *Application* (menerapkan); *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan); *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru); dan *Evaluation* (menilai).

Domain afektif mencakup: *Receiving* (sikap menerima); *Responding* (memberikan respons); *Valuing* (nilai); *Organization* (organisasi); *Characterization* (karakterisasi).

Domain psikomotor mencakup: *Initiatory: Pre-routine; Routinized*; Keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual (Thobroni, 2016: 20-22).

Dari pengertian di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar bukan hanya tentang nilai yang diperoleh ketika setelah proses pembelajaran, tetapi hasil belajar adalah perubahan tingkah laku menjadi lebih baik dari sebelumnya, memiliki kecakapan dalam berbagai bidang, mampu menyerap setiap informasi yang diberikan secara maksimal dan mampu bersikap baik kepada setiap orang, baik sikap kepada orang yang lebih tua maupun sikap kepada teman sebaya.

Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan di dalam tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan dinyatakan dalam seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut: “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan” (Ahmadi, dkk, 2013: 128).

Pengertian di atas juga diperkuat dengan pendapat di bawah ini yang menyatakan bahwa: Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar untuk sebagian adalah berkat

tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain, merupakan peningkatan kemampuan mental siswa (Dimiyati, dkk, 2012: 13).

Dari beberapa pengertian di atas dapat dipahami bahwa hasil belajar merupakan suatu hasil interaksi yang terjadi antara guru dengan siswa yang dalam prakteknya tidak hanya diukur dengan menggunakan nilai semata namun juga terjadinya perubahan sikap yang terjadi pada siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Jenis-Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola kegiatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan-keterampilan. Merujuk pemikiran gegne, hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsang spesifik.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempersentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analisis-sintesis fakta konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Kemampuan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dalam kaidah memecahkan masalah.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku (Suprijono, 2015: 6-7).

Dari jenis-jenis hasil belajar telah disebutkan di atas, hasil belajar yang akan diteliti lebih lanjut adalah keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Kemampuan intelektual juga dapat disebut dengan kemampuan melakukan aktivitas kognitif.

Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan, mampu membuat atau menyusun model matematika, dapat memilih dan mengembangkan strategi pemecahan, mampu menjelaskan dan memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh (Mawaddah, dkk, 2015: 167). Pemecahan masalah adalah tipe belajar yang paling tinggi. Sesuatu itu merupakan masalah bagi siswa bila sesuatu itu baru dikenalnya, tetapi siswa telah memiliki prasyaratannya hanya siswa belum tahu proses aloritmanya (hitungan/ penyelesaiannya). Sesuatu masalah bagi siswa tetapi bukan bagi guru (Karso, 2009: 31).

Pemecahan masalah merupakan suatu proses penerimaan tantangan dan kerja keras untuk menyelesaikan masalah tersebut. Dengan demikian, aspek penting dari makna masalah adalah penyelesaian yang diperoleh tidak dapat hanya dikerjakan dengan prosedur rutin, tetapi perlu penalaran yang lebih luas dan rumit (Winarni, dkk, 2012: 116).

Pemecahan masalah merupakan kemampuan dasar dalam belajar matematika. Pada saat memecahkan masalah matematika, siswa dihadapkan dengan beberapa tantangan seperti kesulitan dalam memahami soal. Hal ini disebabkan karena masalah yang dihadapi bukanlah masalah yang pernah dihadapi siswa sebelumnya (Riadi, 2018).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Pemecahan Masalah yaitu upaya mencari jalan keluar yang dilakukan dalam mencapai tujuan (hasil belajar), dengan memahami unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan, mampu membuat atau menyusun model matematika, dapat memilih dan mengembangkan strategi pemecahan, mampu menjelaskan dan memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh. Dalam menyelesaikan masalah juga memerlukan kesiapan, kreativitas, pengetahuan dan kemampuan serta aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Pemecahan masalah juga merupakan persoalan-persoalan yang belum dikenal serta mengandung pengertian sebagai proses berfikir tinggi dan penting dalam pembelajaran matematika.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemecahan Masalah

Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap kemampuan siswa memecahkan masalah matematika adalah:

- 1) Kemampuan memahami ruang lingkup masalah dan mencari informasi yang relevan untuk mencapai solusi.
- 2) Kemampuan dalam memilih pendekatan pemecahan masalah atau strategi pemecahan masalah di mana kemampuan ini dipengaruhi oleh keterampilan siswa dalam merepresentasikan masalah dan struktur pengetahuan siswa.
- 3) Keterampilan berpikir dan bernalar siswa yaitu kemampuan berpikir yang fleksibel dan objektif.
- 4) Kemampuan metakognitif atau kemampuan untuk melakukan moni-toring dan kontrol selama proses memecahkan masalah.
- 5) Persepsi tentang matematika.
- 6) Sikap siswa, mencakup kepercayaan diri, tekad, kesungguh-sungguhan dan ketekunan siswa dalam mencari pemecahan masalah.
- 7) Latihan-latihan (Ansori, 2015: 52-53).

Indikator Pemecahan Masalah

Indikator kemampuan pemecahan masalah matematis adalah sebagai berikut:

- 1) Menunjukkan pemahaman masalah, meliputi kemampuan mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan.
- 2) Mampu membuat atau menyusun model matematika, meliputi kemampuan merumuskan masalah situasi sehari-hari dalam matematika.
- 3) Memilih dan mengembangkan strategi pemecahan masalah, meliputi kemampuan memunculkan berbagai kemungkinan atau alternatif cara penyelesaian rumus-rumus atau pengetahuan mana yang dapat digunakan dalam pemecahan masalah tersebut.
- 4) Mampu menjelaskan dan memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh, meliputi kemampuan mengidentifikasi kesalahan-kesalahan perhitungan, kesalahan penggunaan rumus, memeriksa kecocokan antara yang telah ditemukan dengan apa

yang ditanyakan, dan dapat menjelaskan kebenaran jawaban tersebut (Mawaddah: 168).

Terdapat empat langkah dalam pemecahan masalah matematika, yaitu:

- 1) Memahami dan mempersentasikan masalahnya: menemukan dengan tepat apa arti masalahnya. Ini melibatkan tindakan menemukan informasi atau mengidentifikasi masalah; dan perlu mengembangkan representasi yang akurat tentang masalah itu, ini membutuhkan dua pokok elemen yaitu pemahaman linguistik (siswa harus memahami kata perkata dan struktur logis kalimat-kalimat).Setelah semua kalimat di pahami, siswa harus menyatukan menjadi sebuah pengertian utuh, dan harus mampu memahami masalahnya secara keseluruhan.
- 2) Memilih atau merencanakan solusinya: Setelah memahami masalahnya, bagian kedua proses berupa merencanakan sebuah rencana untuk menyelesaikan masalahnya; Perlu memiliki sebuah strategi umum untuk memecahkan masalah, yang disebut sebuah heuristik; dan Siswa mampu memilih sebuah *Algoritma* (prosedur langkah demi langkah untuk mencapai sesuatu) yang efektif untuk masing-masing bagian masalahnya.
- 3) Melaksanakan rencananya: Bagian ketiga melibatkan upaya menemukan solusi aktual untuk masalahnya. Bila heuristik yang dipilih di dalam langkah sebelumnya telah melahirkan rencana yang tepat dalam kaintanya dengan algoritma mana yang akan digunakan, langkah tersebut biasanya bersifat langsung dan hanya melibatkan penerapan algoritma yang dipilih saja.
- 4) Mengevaluasi Hasil-hasilnya: Langkah terakhir adalah memeriksa jawaban. Pemeriksaan yang diketahui oleh umum tetapi sering di lupakan adalah dengan melihat apakah jawabannya masuk akal. Siwa juga perlu memeriksa bukti-bukti dan data yang mungkin kontradiktif (atau mengkonfirmasi) jawaban mereka (Muijs, dkk, 2008: 187). Alat yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematika siswa adalah tes yang berbentuk essay (uraian). Menurut Nana Sujana dengan tes uraian siswa dibiasakan dengan kemampuan pemecahan masalah, mencoba merumuskan hipotesis, menyusun dan mengekspresikan gagasannya, dan menarik kesimpulan dari suatu permasalahan (Sudjana, 2009: 35).

Metode *Problem Solving*

Metode pembelajaran adalah salah satu cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa. Karena penyampaian itu berlangsung dalam interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan demikian, metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar. Mengingat hal tersebut maka, metode yang digunakan oleh guru harus mampu menumbuhkan berbagai kegiatan belajar bagi siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Metode pembelajaran banyak macamnya salah satunya adalah Metode *Problem Solving*.

Metode *Problem Solving* adalah suatu cara menyajikan pelajaran dengan mendorong siswa untuk mencari dan memecahkan suatu masalah atau persoalan dalam rangka mencapai tujuan pengajaran. Metode ini diciptakan seorang ahli didik berkebangsaan Amerika yang bernama John Dewey (Hamdani, 2011: 81). *Problem Solving* adalah salah satu metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam kegiatan proses pembelajaran. Metode ini dapat menstimulasi peserta didik dalam berpikir yang dimulai dari mencari data sampai merumuskan kesimpulan sehingga peserta didik dapat mengambil makna dari kegiatan pembelajaran (Shoimin, 2014: 136).

“Metode *Problem Solving* sangat potensial untuk melatih peserta didik berpikir kreatif dalam menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama” (Sani: 243). Metode *problem solving* bukan hanya sekedar metode mengajar tetapi juga merupakan suatu metode berpikir karena dalam *Problem Solving* dapat menggunakan metode-metode lainnya yang di mulai dengan mencari data sampai pada menarik kesimpulan (Mdjid, 2013: 212).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan Metode *Problem Solving* dapat mendorong siswa lebih aktif dan berpikir kreatif untuk mencari solusi dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi baik secara individu maupun berkelompok.

Langkah-langkah Pelaksanaan Metode *Problem Solving*

Langkah-langkah pelaksanaan metode *Problem Solving* adalah sebagai berikut: Guru menjelaskan tujuan pembelajaran; Guru memberikan permasalahan yang perlu dicari solusinya; Guru menjelaskan prosedur pemecahan masalah yang benar; Peserta didik mencari literatur yang mendukung untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru; dan Peserta didik melaporkan tugas yang diberikan oleh guru (Sani: 243).

Kelebihan dan kelemahan metode *Problem Solving*

Setiap metode pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kelemahan. Begitupun dengan metode *Problem Solving*. Kelebihan pada metode *Problem Solving* diantaranya: Dapat membuat peserta didik lebih menghayati kehidupan sehari-hari; Dapat melatih dan membiasakan para peserta didik untuk menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil; Dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik secara kreatif; Peserta didik sudah mulai dilatih untuk memecahkan masalahnya; Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan; Berpikir dan bertindak kreatif; Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis; Mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan; Menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan; Merangsang kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat; dan Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja.

Ada pun kekurangan metode *Problem Solving* diantaranya: Memerlukan cukup banyak waktu; Melibatkan lebih banyak orang; Beberapa pokok bahasan sangat sulit untuk menerapkan metode ini; Memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain; dan Kesulitan yang mungkin dihadapi (Shoimin: 137-138).

Course Review Horay (CRH)

Model *Cooperative Learning* tipe *Course Review Horay (CRH)* ini merupakan salah satu pembelajaran kooperatif. *Cooperative learning* telah mengalami perkembangan sehingga menciptakan beberapa pengertian dan bentuk yang sedikit berbeda satu dengan yang lain.

Course Review Horay (CRH) merupakan metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan karena setiap siswa yang dapat menjawab benar diwajibkan berteriak 'horee!!' atau menyanyikan yel-yel lainnya yang disukai. Metode ini berusaha menguji pemahaman siswa dalam menjawab soal, dimana jawaban soal tersebut dituliskan pada kartu atau kotak yang telah dilengkapi nomor. Siswa atau kelompok yang memberi jawaban benar harus langsung berteriak 'horee!!' atau menyanyikan yel-yel kelompoknya. Metode ini juga membantu siswa untuk memahami konsep dengan baik melalui diskusi kelompok (Huda, 2013: 229).

Course Review Horay (CRH) adalah pembelajaran yang menyenangkan, pengujian pemahaman menggunakan soal, jawaban soal tersebut dituliskan pada kartu yang telah dilengkapi oleh nomor dan untuk siswa atau kelompoknya yang mendapatkan jawaban atau tanda dari jawaban yang benar terlebih dahulu harus langsung berteriak *horay* atau menyanyikan yel-yel kelompoknya sehingga menciptakan suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan.

Langkah-langkah Dalam Pembelajaran *CRH*

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Guru mendemonstrasikan/menyajikan materi.
- 3) Memberikan kesempatan siswa tanya jawab.
- 4) Untuk menguji pemahaman, siswa diminta membuat kotak sesuai dengan kebutuhan dan tiap kotak diisi angka sesuai dengan selera masing-masing siswa.
- 5) Guru membaca soal secara acak dan siswa menulis jawabannya di dalam kotak yang nomornya disebutkan guru dan langsung didiskusikan, kalau benar diisi tanda benar (\checkmark) dan salah diisi tanda silang (x).
- 6) Siswa yang sudah mendapat tanda \checkmark vertikal, horizontal atau diagonal harus berteriak hoary! Atau yel-yel lainnya.
- 7) Nilai siswa dihitung dari jawaban benar dengan jumlah horay! yang diperoleh.
- 8) Penutup (Uno, 2012: 126).

Kelebihan *Course Review Horay (CRH)*

- 1) Strukturnya yang menarik dan dapat mendorong siswa untuk terjun di dalamnya.
- 2) Metode yang tidak monoton karena diselingi dengan hiburan, sehingga suasana tidak menegangkan.
- 3) Semangat belajar yang meningkat karena suasana pembelajaran berlangsung menyenangkan.
- 4) *Skill* kerjasama antar siswa yang semakin terlatih (Huda: 231).

Kekurangan *Course Review Horay (CRH)*

- 1) Penyamaraan nilai antara siswa pasif dan aktif.
- 2) Adanya peluang untuk berlaku curang.
- 3) Berisiko mengganggu suasana belajar kelas lain.

Dalam kasus ini digunakan penelitian eksperimental. Hal ini untuk menguji apakah metode Problem Solving ataukah Metode Course Review Horay (CRH) yang lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar.

Simpulan

Dari tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada CRH dengan tingkat ketuntasan mencapai 68% serta nilai rata-rata posttest 87,4% mampu mencapai ketuntasan 88%. Maka ketuntasan hasil belajar yang diinginkan mampu mencapai 88%. Hal ini disebabkan karena aktivitas siswa yang masih redah sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah, seperti tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi, tidak berani menanyakan hal-hal yang belum diketahui seputar materi serta siswa masih kurang percaya diri dalam mengemukakan pendapatnya.

Hasil penelitian dan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika mengalami peningkatan pada taraf 88%. Berdasarkan penjelasan di atas dan berdasarkan analisis, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan dengan *Course Review Horay (CRH)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan meningkatnya persentase siswa yang telah tuntas, namun hanya pada taraf 88%.

Di lain pihak, kemampuan siswa dalam pemecahan masalah matematika setelah diterapkannya metode *Problem Solving* pada materi pengukuran sudut mengalami peningkatan. Kemampuan siswa memahami masalah terdapat peningkatan sebesar 28%.

Kemampuan siswa merencanakan penyelesaian masalah terdapat peningkatan sebesar 21%. Kemampuan siswa melaksanakan rencana terdapat peningkatan sebesar 26%. Kemampuan siswa menjelaskan atau memeriksa kebenaran jawaban yang diperoleh terdapat peningkatan sebesar 32%. Berdasarkan hasil belajar dan pemecahan masalah tersebut dapat diketahui tercapainya ketuntasan belajar siswa mencapai nilai 68%. Secara keseluruhan nilai rata-rata persentase peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa adalah 61%.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *Course Review Horay (CRH)* lebih efisien dibanding dengan Metode Problem Solving dalam pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.

Daftar Pustaka

- Abdul Majid. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Abidin Mustakhfiri Asror. "Penggunaan Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 2 Telogorejo Tahun Pelajaran 2016/2017. IAIN Metro 2017.
- Abu Ahmadi & Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013
- Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015
- Ahmad Susanto. *Pengembangan Pembelajaran IPS Disekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2014.
- Aris Shoimin. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014.
- BSNP. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan. Juni 2006.
- Daniel Muijs, David Reynolds. *Effective Teaching Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008.
- Dimiyati & Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2012
- Endang Setyo Winarni. Sri Harmini. *Matematika Untuk PGSD*. (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2012.

- Gunanto, Dhesy Adhalia. *MATEMATIKA Untuk SD/MI Kelas IV Berdasarkan Kurikulum 2013 Yang Disempurnakan*. Jakarta:PT.Gelora Aksara Pratama,2016.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung:Pustaka Setia, 2011.
- Hamzah B.Uno dan Nurdin Mohammad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*,
- Hanafiah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, Bandung: PT. Refika
- Heruman. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Isjoni, *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*, Cet. 5, Bandung: Alfabeta, 2011
- Karso,dkk.*Pendidikan Matematika 1,Edisi I*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2009.
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Rajawali Pers,2013
- Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2008.
- M. Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2016
- Miftahul Huda, *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*, Jakarta: Pustaka Pelajar, 2013
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil proses belajar Mengajar*,Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014
- Nana Sudjana. *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja
- Nasution, *Didaaktif Asas-asas Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010
- Noera Khalidah. *“Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Di Kelas Viii Mtsn Cot Gleumpang”*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, 2016.
- Oemar Hamalik, *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*,Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2010
- Ridwan Abdullah Sani. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Bumi Aksara, 2014.
- Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pres, 2010

- Siti Annisah. *Pembelajaran Matematika SD/MI*. Bandar Lampung: CV.DVIFA, 2015.
- Siti Mawaddah, Hana Anisah. “Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Generatif (*Generative Learning*) Di SMP”. Banjarmasin: EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika, Volume 3/Nomor 2, Oktober 2015.
- Slameto, *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, Cet.5, Jakarta: Rineka Cipta, 2010
- Trianto. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009.
- Tukiran Taniredja, Irma Pujiati, Nyata, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung: Alfa Beta, 2013
- Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011