

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN CRH (*COURSE REVIEW HORAY*) DENGAN BANTUAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SD

I Md Fandy Prasastha Kasna¹, I Wyn Romi Sudhita², Ni Wyn Rati³

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: dekpandy@gmail.com¹, romisudhita@yahoo.com²,
niwayan_rati@yahoo.com³

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran CRH (*Course Review Horay*) dengan bantuan permainan ular tangga pada siswa kelas II SD Negeri 4 Banyuasri, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Tahun Pelajaran 2014/2015. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 4 Banyuasri yang berjumlah 42 orang. Objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi dan tes. Data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 4 Banyuasri. Berdasarkan hasil observasi, rata-rata hasil belajar pada siklus I adalah 74 meningkat menjadi 84 (tinggi) pada siklus II. Persentase KKM siklus I adalah 53,38% meningkat menjadi 100% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran CRH (*Course Review Horay*) dengan bantuan permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa kelas II SD Negeri 4 Banyuasri, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2014/2015.

Kata Kunci: Model CRH, Hasil Belajar

Abstract

The purpose of this research is to improve the result of student's learning in Mathematics course by applying model of learning that is CRH (*Course Review Horay*) which using Snakes and Ladders game for the second grade in SD Negeri 4 Banyuasri, Buleleng subdistrict, Buleleng regency in academic year 2014/2015. The type of this research is classroom step research that conducts in two cycles. Every cycle consists of planning, implementation of the step, observation and reflection. The subject of this research is the second grade student of SD Negeri 4 Banyuasri which numbers 42 students. The object of this research is the result of the student's learning. Data collected by observation and test. The data were analyzed by using quantitative descriptive analysis technique. The result of the research indicates the average of the result of the student's learning in the second grade of SD Negeri 4 Banyuasri. According to the result of the observation, the average of the

learning result in the first cycle is 74 increase to 84 (high) in the second cycle. Presentase of minimum completeness criteria in the first cycle is 53,38% increase to 100% in the second cycle. According to the result of the research, it can conclude that the learning model of CRH (Course Review Horay) which help by using. Snakes and Ladder game which can increase the result of the student's learning in Mathematics course for second grade in SD Negeri 4 Banyuasri, Buleleng subdistrict, Buleleng regency in academic year 2014/2015.

Keywords: Model CRH, the result of student's

PENDAHULUAN

Hasbullah (2012:4) menyatakan "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan mempunyai posisi strategis dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Posisi yang strategis tersebut dapat tercapai apabila pendidikan yang dilaksanakan mempunyai kualitas. Peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui aspek psikomotoris agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Sumber daya manusia yang kreatif tidak mungkin tumbuh secara alami melainkan harus melalui suatu proses yang dilakukan secara sistematis, konsisten,

professional, dan berkesinambungan, salah satu di antaranya dengan melatih kreativitas mereka dalam setiap kegiatan pembelajaran di sekolah.

Kualitas pendidikan dapat diketahui dari dua hal, yaitu: kualitas proses dan produk. Suatu pendidikan dikatakan berkualitas proses apabila proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan siswa mengalami proses pembelajaran yang bermakna. Pendidikan dikatakan berkualitas produk apabila siswa menunjukkan tingkat penguasaan yang tinggi terhadap tugas-tugas belajar sesuai dengan sasaran dan tujuan pendidikan.

Kualitas Pendidikan dapat dilihat pada hasil belajar yang dinyatakan dalam proses akademik. Pendidikan dikatakan berkualitas apabila terjadi penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan melibatkan semua komponen-komponen pendidikan, seperti mencakup tujuan pengajaran, guru dan siswa, bahan pelajaran, strategi atau metode pembelajaran, komponen-komponen tersebut dilibatkan secara langsung tanpa menonjolkan salah satu komponen saja, akan tetapi komponen tersebut diberdayakan secara bersama-sama, guru mempunyai peran dan fungsi yang sangat penting dalam pengajaran.

Guru yang profesional dituntut agar menguasai delapan keterampilan dasar mengajar, salah satunya adalah keterampilan mengadakan variasi (*Variation skill*) pengadaan variasi dalam kegiatan pembelajaran bertujuan untuk membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Karena guru merupakan penentu kualitas pengajaran dalam kegiatan pembelajaran, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberikan fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan.

Asmani (dalam Sriyasih, 2013:3) menyatakan bahwa, "guru yang ideal adalah guru yang kreatif dan inovatif". Kreatifitas guru sangat dituntut dalam proses pembelajaran, karena apabila guru tidak memiliki kreatifitas yang tinggi dalam melaksanakan pembelajaran, maka tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran tidak akan berjalan secara optimal. Hal ini akan berdampak kurang baik terhadap hasil belajar siswa, karena

siswa tidak memiliki motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Jika guru tidak kreatif dan inovatif maka dapat dipastikan guru akan mengalami kesulitan dalam melaksanakan proses pembelajaran, guru yang tidak kreatif dan tidak mau melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran maka akan membuat siswa jenuh, bosan, dan pasif saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga guru yang ideal harus mampu melakukan inovasi dalam pembelajaran misalnya dengan pemilihan model pembelajaran yang menarik.

Guru harus mampu meningkatkan kompetensinya dalam mengelola komponen-komponen pengajaran. Guru yang memiliki kompetensi tinggi akan mampu mendorong siswa meraih prestasi yang optimal. Sehingga pembelajaran harus berorientasi pada siswa, karena siswa merupakan komponen pokok dalam kegiatan pendidikan. Sedangkan guru berfungsi sebagai pendorong, pembimbing, pengarah, pembina pertumbuhan dan perkembangan siswa. Peningkatan prestasi akan tercapai apabila terjadi pembelajaran yang bermakna, yakni pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif baik fisik, mental intelektual dan emosional.

Pada tingkat pendidikan sekolah dasar di Indonesia khususnya matematika merupakan mata pelajaran yang berpusat kepada siswa. Dalam pembelajaran matematika banyak ditemui masalah-masalah seperti tidak semangatnya siswa dalam proses pembelajaran karena mata pelajaran matematika cenderung membosankan. Sehubungan dengan hal tersebut, dalam konteks pembelajaran matematika sangat perlu adanya kreatifitas guru dalam sebuah pembelajaran. Hal tersebut memberikan sebuah imajinatif pembelajaran dengan menggunakan sebuah model pembelajaran yang harapannya adalah agar dalam proses pembelajaran siswa tidak mengalami hal-hal yang bersifat mengurangi konsentrasi siswa dalam pembelajaran.

Dari pencatatan dokumen yang dilakukan di SD Negeri 4 Banyuasri pada tanggal 19 Januari 2015 mengenai proses pembelajaran di kelas. Hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut. Pertama, kegiatan yang dilakukan guru dapat dikatakan monoton, menyebabkan kurangnya antusias siswa dalam mengikuti kegiatan belajar dan siswa merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Kedua, metode pembelajaran matematika yang diterapkan cenderung menggunakan metode ceramah dan kurangnya penggunaan media-media dalam pembelajaran. Ketiga, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. Siswa yang aktif dalam pembelajaran hanyalah siswa yang pintar sedangkan siswa yang memiliki kemampuan kurang hanya menjadi pendengar dan penonton pasif menunggu perintah dan penjelasan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Keempat, interaksi dan kerjasama siswa dalam menyelesaikan suatu permasalahan di dalam kelompok umumnya masih kurang dalam artian sikap individual siswa masih sangat tinggi. Dari hasil pencatatan dokumen yang dilakukan, nilai hasil belajar siswa hanya mencapai rata-rata 64,36 saja, dalam artian hasil belajar siswa masih kurang, karena pada saat itu KKM yang ditetapkan adalah 68. Sehubungan dengan hal tersebut, penggunaan media pada saat pembelajaran masih kurang, seperti penggunaan LCD (*Liquid Crystal Display*) dll. Padahal SD Negeri 4 Banyuasri sudah menyediakan beberapa LCD (*Liquid Crystal Display*) untuk bisa digunakan dikelas pada saat pembelajaran.

Pada kenyataannya, dalam merancang pembelajaran guru-guru belum mampu memilih metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Sehingga hal tersebut membuat siswa tidak mampu mengembangkan pengetahuannya dan proses pembelajaran yang dialami oleh siswa menjadi kurang bermakna dalam kehidupan sehari-hari siswa. Model pembelajaran konvensional yang sekarang

mereka dapatkan selalu membuat siswa merasa cepat bosan dan tidak serius dalam mengikuti proses pembelajaran yang membuat siswa tidak aktif dan hasil pembelajaran tidak sesuai dengan harapan.

Faizah (dalam sriyasih, 2013:5) mengungkapkan bahwa "Di sekolah banyak siswa patah hati karena gurunya yang bergegas memaksakan belajar melalui hapalan yang membosankan mereka, tanpa memberikan peluang untuk berfikir, meresapi, menganalisis, berbuat, dan berpraktik. Banyak sekali kita dengar guru di Sekolah Dasar yang menggunakan waktu pelajaran dengan kegiatan membahas tugas-tugas lalu, memberikan pelajaran baru, memberikan tugas kepada siswa. Pembelajaran seperti di atas yang rutin dilakukan hampir tiap hari dapat dikategorikan sebagai 3M, yaitu membosankan, membahayakan, dan merusak seluruh minat siswa. Apalagi pembelajaran seperti ini terus dilaksanakan maka kompetensi dasar dan indikator pembelajaran tidak akan dapat tercapai secara maksimal. Selain itu pemilihan model pembelajaran yang tepat juga sangat memberikan peranan dalam pembelajaran".

Tidak hanya model saja, tetapi media pembantu juga perlu diterapkan pada pembelajaran seperti permainan tujuannya supaya siswa termotivasi dan dapat belajar dengan penuh konsentrasi. Sehubungan dengan hal tersebut terpikirlah sebuah model pembelajaran yaitu model pembelajaran *CRH (Course Review Horay)* yang akan mampu memberikan semangat belajar kepada siswa yang dibantu oleh permainan ular tangga sebagai medianya. Model pembelajaran *CRH (course review horay)* adalah model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan karena setiap siswa yang dapat menjawab benar diwajibkan berteriak 'horay'. Dalam pembelajarannya, model ini akan mengkaitkan antara belajar dan bermain. Model *course review horay* ini digunakan untuk mengetes kemampuan pemahaman siswa menggunakan kotak yang diisi

dengan nomor untuk menuliskan jawabannya, yang paling dulu mendapatkan tanda benar langsung berteriak *horay*. Model ini mendorong siswa lebih berperan aktif dalam belajar, dan juga akan dibantu dengan permainan ular tangga yang akan mampu memunculkan minat siswa.

Dalam setiap model pembelajaran pasti memiliki kelemahan ataupun kelebihan masing-masing. Kelebihan model pembelajaran *CRH (Course Review Horay)* adalah pembelajaran lebih menarik artinya, dengan menggunakan model pembelajaran *CRH (Course Review Horay)* siswa akan lebih bersemangat dalam menerima materi yang akan disampaikan oleh guru karena banyak diselengi dengan games ataupun simulasi lainnya, mendorong siswa untuk dapat terjun kedalam situasi pembelajaran artinya, siswa diajak ikut serta dalam melakukan suatu games atau simulasi yang diberikan guru kepada peserta didiknya yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan guru, pembelajaran tidak monoton karena diselengi dengan hiburan atau games, dengan begitu siswa tidak akan merasakan jenuh yang bisa menjadikannya tidak berkonsentrasi terhadap apa yang dijelaskan oleh guru, siswa lebih semangat belajar karena suasana belajar lebih menyenangkan artinya, kebanyakan dari siswa mudah merasakan jenuh apabila metode yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah. Oleh karena itu, dengan menggunakan model pembelajaran *CRH (Course Review Horay)* mampu membangkitkan semangat belajar terutama anak sekolah dasar yang masih ingin bermain-main. adanya komunikasi dua arah artinya, siswa dengan guru akan mampu berkomunikasi dengan baik, dapat melatih siswa agar dapat berbicara secara kritis, kreatif dan inovatif. Sehingga tidak akan menutup kemungkinan bahwa akan semakin banyak terjadi interaksi antara guru dan siswa.

Miftahul (2014:229) menyatakan ada 9 langkah-langkah model pembelajaran CRH (*Course Review Horay*) adalah sebagai berikut. 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. 2) Guru menyajikan atau mendemonstrasikan materi sesuai topic dengan tanya jawab. 3) Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok. 4) Untuk menguji pemahaman, siswa diminta membuat kartu atau kotak sesuai dengan kebutuhan. Kartu atau kotak tersebut kemudian diisi dengan nomor yang ditentukan guru. 5) Guru membaca soal secara acak dan siswa menuliskan jawabannya di dalam kartu atau kotak yang nomornya disebutkan guru. 6) Setelah pembacaan soal dan jawaban siswa ditulis di dalam kartu atau kotak, guru dan siswa mendiskusikan soal yang telah diberikan tadi. 7) Bagi pertanyaan yang dijawab benar, siswa memberi tanda check list (✓) dan langsung berteriak "hore!!" atau menyanyikan yel-yelnya. 8) Nilai siswa dihitung dari jawaban yang benar dan yang banyak berteriak "hore!!". 9) Guru memberikan *reward* pada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi atau yang paling sering memperoleh "hore!!".

Permainan ular tangga kerap dimainkan dikalangan siswa. Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh empat orang siswa. Setiap siswa memiliki pion, dan dia mendapatkan kesempatan untuk mengocok dadu. Dadu memiliki nomor 1 sampai 6. Seorang siswa akan meletakkan pion sesuai dengan banyak angka yang diperolehnya. Jika pion mereka berada di tangga maka pion tersebut akan menaiki tangga namun sebaliknya jika berada di ekor ular maka harus turun kebawah, jadi mereka menggunakan proses matematika dalam permainan ini yaitu penjumlahan dan pengurangan. Maka dengan bantuan permainan ular tangga pada pembelajaran tentu akan menambah motivasi belajar siswa.

Adapun kelebihan yang dimiliki oleh model *course review horay* ini adalah proses pembelajaran yang menarik dan

dapat mendorong siswa untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran tidak monoton karena diselingi sedikit hiburan sehingga suasana tidak menegangkan, siswa lebih semangat belajar karena suasana berlangsung menyenangkan, dan dapat melatih kerjasama.

Berdasarkan pernyataan tersebut, hal itulah yang melatar belakangi penelitian yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran CRH (*Course Review Horay*) Dengan Bantuan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 2 SD Negeri 4 Banyuasri Tahun Pelajaran 2014/2015".

METODE PENELITIAN

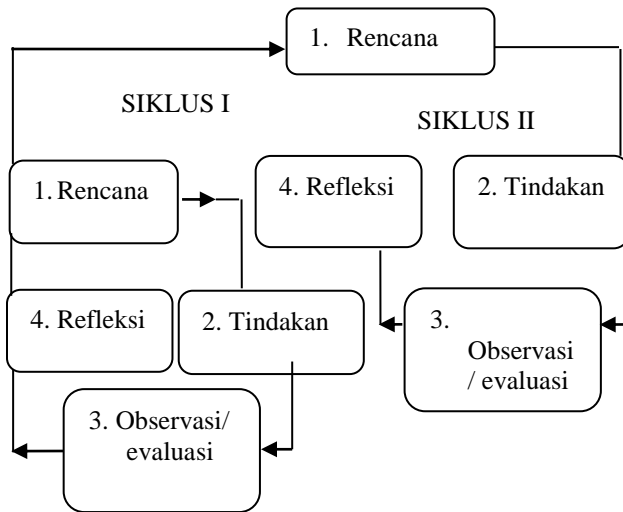
Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri 4 Banyuasri. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri 4 Banyuasri tahun pelajaran 2014/2015 yang berjumlah 42 orang. Dari jumlah tersebut, jumlah siswa laki-laki 25 orang dan perempuan 17 orang. Objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Kemudian setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan, yaitu dua kali pertemuan untuk pembelajaran dan satu kali pertemuan akhir siklus diadakan tes hasil belajar.

Waktu penelitian siklus I dilaksanakan pada tanggal 2 september 2015 dan 4 september 2015, kemudian pemberian tes hasil belajar pada akhir siklus I dilaksanakan pada tanggal 5 september 2015. Selanjutnya, waktu penelitian pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 7 september 2015 dan 9 september 2015, kemudian pemberian tes hasil belajar pada akhir siklus II dilaksanakan pada tanggal 11 september 2015.

Alur penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan,

observasi/evaluasi, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus. Dua siklus tersebut dapat digambarkan dalam model seperti gambar berikut.



Gambar 1. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas

Tahapan tindakan siklus dipaparkan sebagai berikut.

Perencanaan, beberapa kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap perencanaan adalah (1) penyamaan persepsi dengan guru Matematika kelas II SD Negeri 4 Banyuasri mengenai penerapan model pembelajaran CRH (*Course Review Horay*) dengan bantuan permainan ular tangga, (2) menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (3) membuat permasalahan untuk didiskusikan oleh siswa, (4) Menyiapkan alat, bahan, serta media pembelajaran yang digunakan, (5) menyusun instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi dan tes untuk mengukur hasil belajar siswa.

Tindakan, pelaksanaan tindakan disusun sesuai dengan tahap atau sintak

dari model pembelajaran CRH. Tindakan yang dilakukan berdasarkan rencana pembelajaran yang telah disusun.

Observasi, dilakukan untuk mengetahui kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan. Observasi dilaksanakan dari awal sampai akhir pembelajaran. Hasil observasi dituangkan dalam bentuk catatan sebagai bahan refleksi.

Refleksi, dilakukan untuk merenungkan dan mengkaji hasil tindakan pada kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan mengenai sikap ilmiah siswa. Dari refleksi ini selanjutnya dilakukan perbaikan-perbaikan, dan hasilnya dikembangkan agar pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan pada siklus berikutnya menjadi lebih maksimal.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi dan tes. Metode observasi digunakan untuk merekam data siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Penilaian dengan metode observasi dilakukan pada pertemuan I dan II setiap siklus. Berikutnya, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Tes hasil belajar diberikan pada setiap akhir siklus. Tes hasil belajar yang diberikan terdiri dari 15 butir soal/ Pernyataan yang berkaitan dengan pembelajaran. Selanjutnya, data yang diperoleh dari observasi dan tes dianalisis dengan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk menghitung rata-rata nilai hasil belajar siswa. Setelah persentase dan rata-rata hasil belajar siswa didapat, hasilnya dikonversikan ke dalam tabel PAP skala lima, seperti terlihat pada tabel berikut.

Table 01. Tabel PAP Skala Lima Tentang Kriteria Penilaian Hasil Belajar Siswa.

Persentase %	Kriteria Hasil Belajar
90-100	Sangat tinggi
80-89	Tinggi
65-79	Sedang
55-64	Rendah
0-54	Sangat rendah

Kriteria keberhasilan adalah standar yang ditetapkan sebagai acuan patokan atau tolok ukur keberhasilan. Penelitian ini dinyatakan berhasil jika hasil belajar siswa secara individu telah memperoleh nilai mata pelajaran Matematika minimal 73 dan secara klasikal ketuntasan belajar telah mencapai 100%. Sedangkan nilai rata-rata mata pelajaran Matematika minimal mencapai nilai 80 dengan kategori baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN HASIL

Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas selama penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu Penerapan Model Pembelajaran CRH (*Course Review Horay*) Dengan Bantuan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 4 Banyasri Tahun Pelajaran 2014/2015, secara umum telah berlangsung sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Data hasil belajar siswa dikumpulkan setiap akhir siklus. Hasil penelitian hasil belajar pada siklus I diperoleh nilai rata-rata sebesar 74 dengan kategori sedang, dan presentase ketuntasan belajar sebesar 52,38%. Maka nilai hasil belajar mata pelajaran Matematika setelah tindakan pembelajaran yaitu Penerapan Model Pembelajaran CRH (*Course Review Horay*) Dengan Bantuan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 4 Banyuasri Tahun Pelajaran 2014/2015 pada siklus I yakni nilai rata-rata hasil belajar sebesar 74 dengan kategori cukup

apabila dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas sebelum tindakan (data awal) sebesar 64.36 dengan kategori sangat kurang berarti terjadi kenaikan sebesar 9.64 poin.

Sedangkan untuk ketuntasan belajar siswa baru mencapai 53,38% bila dibandingkan dengan ketuntasan belajar sebelum tindakan siklus I sebesar 50% berarti terjadi kenaikan 3,38%. Dilihat dari tindakan siklus I maka hasil belajar siswa dilihat dari nilai rata-rata kelas belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan sebesar 80, dan ketuntasan belajar belum mencapai 100% berarti hasil belajar pada tindakan siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan penelitian tersebut dengan demikian maka tindakan penelitian perlu dilanjutkan pada siklus II.

Berdasarkan analisis data hasil belajar Matematika siswa pada siklus I di atas, selanjutnya dilakukan pengkajian atas kekurangan-kekurangan yang dialami pada siklus I berdasarkan analisis catatan hasil observasi yang dilakukan sebagai berikut; 1) Mereka masih terheran-heran dalam mengikuti pembelajaran karena kondisi ini merupakan pengalaman baru, hal ini terlihat dari sikap siswa yang banyak bertanya-tanya kepada temannya. 2) Siswa belum serius mengikuti pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan, hal ini terlihat bahwa siswa masih canggung dalam memberikan jawaban pertanyaan dari teman kelompok belajar yang lainnya. 3) Ketidak beranian siswa dalam memberikan jawaban disebabkan karena siswa belum memiliki

wawasan pengetahuan yang luas tentang apa yang dipelajarinya. 4) Kelompok kerja masih terlihat belum kompak dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, nampak sikap siswa yang bertindak secara individu.

Berdasarkan belum tercapainya indikator penelitian ini, maka akan dilanjutkan pada siklus II yang sudah direncanakan berdasarkan refleksi dari siklus I. Dari hasil belajar matematika yang dilakukan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 84 dengan kategori tinggi, dan presentase ketuntasan belajar 100%. Karena penelitian ini sudah memenuhi indikator keberhasilan penelitian yang sudah ditetapkan maka penelitian ini dapat dihentikan meskipun masih perlu dilakukan perhatian dan bimbingan-bimbingan untuk memotivasi siswa untuk meningkatkan cara belajar yang lebih baik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri 4 Banyuasri yang telah dilaksanakan selama 2 siklus, menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Matematika siswa dengan menerapkan model pembelajaran CRH (*Course Review Horay*) dengan bantuan permainan ular tangga.

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa siswa masih terheran-heran dalam mengikuti pembelajaran karena kondisi ini merupakan pengalaman baru, hal ini terlihat dari sikap siswa yang banyak bertanya-tanya kepada temannya. Siswa belum serius mengikuti pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Hal ini terlihat bahwa siswa masih canggung dalam memberikan jawaban pertanyaan dari teman kelompok belajar yang lainnya. Tidak beraninya siswa dalam memberikan jawaban disebabkan karena siswa belum memiliki wawasan pengetahuan yang luas tentang apa yang dipelajarinya, kelompok kerja masih terlihat belum kompak dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru,

nampak sikap siswa yang bertindak secara individu.

Rata-rata hasil belajar Matematika siswa pada siklus I sebesar 52,38%. Hasil yang diperoleh tersebut masih dibawah kriteria ketuntasan yang ditetapkan yaitu kriteria tinggi dan nilai antara 80-89.

Dari refleksi tersebut, masih ada beberapa siswa yang mencapai nilai dibawah kriteria ketuntasan yang sudah ditetapkan dan persentase hasil belajar siswa secara klasikal masih belum mampu mencapai kriteria keberhasilan yang ingin dicapai peneliti. Sehingga peneliti melanjutkan ke siklus II

Hasil observasi pada siklus II menunjukkan bahwa perhatian siswa dalam proses pembelajaran sudah berlangsung dengan optimal, kondisi pembelajaran tampak lebih kondusif dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran sudah meningkat. Siswa sudah tidak menampakkan wajah keheranan lagi. Mereka belajar dengan serius, berani mengemukakan pendapat dan menjawab pertanyaan guru dan mereka juga sudah mampu bekerjasama dengan baik terlihat saat pembelajaran anggota kelompok saling membagi pengetahuan yang dimilikinya.

Penelitian dihentikan pada siklus II karena pada siklus ini telah diperoleh data bahwa hasil belajar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan yang sudah ditentukan melalui penerapan model pembelajaran CRH (*Course Review Horay*) dengan bantuan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran Matematika kelas II SD Negeri 4 Banyuasri tahun pelajaran 2014/2015 yaitu siswa telah mencapai kriteria ketuntasan yang sudah ditetapkan.

Kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I secara umum tidak tampak pada siklus II. Hal ini menunjukkan siswa dengan memperhatikan penjelasan guru dengan baik dan siswa sudah mau bekerja sama dengan kelompoknya. Dari hal-hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran CRH (*Course Review Horay*) dengan bantuan permainan ular tangga ini cocok

diterapkan dalam pembelajaran Matematika kelas II SD Negeri 4 Banyuasri. Model pembelajaran ini adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 3-4 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku bangsa atau ras yang berbeda, dalam pelaksanaannya tidak memerlukan fasilitas pendukung khusus seperti peralatan atau ruang khusus, melibatkan aktivitas seluruh siswa untuk memperoleh konsep yang diinginkan. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa seperti yang sudah dipaparkan diatas. Model pembelajaran ini sangat tepat diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan paparan diatas, secara umum penelitian ini sudah mampu menjawab rumusan masalah sekaligus telah mampu memecahkan permasalahan mengenai Matematika yang dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran CRH (*Course Review Horay*) dengan bantuan permainan ular tangga.

PENUTUP

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil belajar Matematika setelah dilakukan tindakan pembelajaran dengan Penerapan Model Pembelajaran CRH (*Course Review Horay*) Dengan Bantuan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 4 Banyuasri Tahun Pelajaran 2014/2015, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Penerapan Model Pembelajaran CRH (*Course Review Horay*) Dengan Bantuan Permainan Ular Tangga pada mata pelajaran Matematika pada siswa kelas II semester I SD Negeri 4 Banyuasri Tahun Pelajaran 2014/2015 dapat meningkatkan. Hal ini dapat diketahui pada siklus I hasil belajar Matematika dilihat dari nilai rata-rata kelas saat prasiklus sebesar 64,36, pada siklus I meningkat menjadi 74 dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 84 dengan kategori tinggi. Dilihat dari pencapaian

ketuntasan belajar siswa dapat dilihat saat prasiklus sebesar 50%, pada siklus I meningkat sebesar 53,38, dan pada siklus II meningkat menjadi 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran CRH (*Course Review Horay*) Dengan Bantuan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 4 Banyuasri Tahun Pelajaran 2014/2015 dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Matematika.

Saran yang dapat disampaikan berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan adalah 1) kepada siswa, hendaknya mengikuti pembelajaran dengan serius sehingga apa yang diterangkan oleh guru atau teman dapat diterima dengan baik, dan lebih rajin belajar untuk menambah ilmu pengetahuan atau wawasan sehingga berguna saat menyampaikan pendapat dalam diskusi kelompok dan hendaknya berani dalam menyampaikan pendapatnya saat diskusi kelompok. 2) kepada guru, Karena penerapan Model Pembelajaran CRH (*Course Review Horay*) Dengan Bantuan Permainan Ular Tangga pada siswa kelas II mata pelajaran matematika SD Negeri 4 banyuasri sudah terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika, model ini dapat digunakan sebagai salah satu model untuk meningkatkan hasil belajar dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas. 3) kepada kepala sekolah, Dalam usaha peningkatan kualitas pendidikan disekolah hendaknya salah satu model pembelajaran inovatif seperti model pembelajaran CRH (*Course Review Horay*) dengan bantuan permainan ular tangga menjadi salah satu acuan dalam pengambilan kebijakan mengelola pendidikan di sekolah, karena model ini sudah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. 4) kepada peneliti lain, hendaknya hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu acuan kepustakaan untuk melakukan penelitian yang sejenis atau dalam variabel yang berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

Muslich, Masnur. 2012. *Melaksanakan PTK itu mudah*. Bumi Angkasa. Jalan. Sawo Raya No. 18 Jakarta 13220.

Sanjaya, Wina. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Kencana Prenada Media Group. Jl. Tandra Raya No. 23 Rawamangun – Jakarta 13220. Indonesia.

Sriyasih Wayan, 2013. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CPS (Creative Problem Solving)*

Berbantuan Bahan Ajar Yang Diorekrestasi Guru Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Semester Genap Sekolah Dasar Gugus IV Kuta Badung Tahun Ajaran 2012/2013. Skripsi (tidak diterbitkan). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Hasbullah. 2012. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta. PT RajaGrafindo Persada.