

PENGARUH STRATEGI *COLLEGE BOWL* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS XI MIPA SMA NEGERI 3 SINGARAJA

W. Kertiani, I. G. N. Yudi Hartawan, I. W. Puja Astawa

Program Studi Pendidikan Matematika
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: { wayan.kertiani@undiksha.ac.id, hartawan.math@gmail.com, puja.astawa@undiksha.ac.id }

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi *College Bowl* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Singaraja. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *post-test only control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Singaraja semester genap tahun ajaran 2017/2018 yaitu sebanyak 104 orang yang terdistribusi ke dalam 4 kelas. Dua kelas dipilih sebagai sampel penelitian dengan teknik *cluster random sampling*. Kedua kelas selanjutnya diundi untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas control. Dari hasil pengundian terpilih kelas XI MIPA1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI MIPA4 sebagai kelas kontrol. Data mengenai kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dikumpulkan dengan menggunakan tes *essay* dan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji-*t* satu ekor pada taraf signifikansi 5%. Hasil analisis menunjukkan $t_{hitung} = 2,77722$ dan $t_{tabel} = 1,67528$ yang berarti bahwa strategi *College Bowl* berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Kata kunci: pembelajaran konvensional, pemecahan masalah matematika, strategi *College Bowl*

This research is a quasi-experimental research that aimed to determine the effect of *College Bowl* strategy on mathematics problem solving skills of XI MIPA students of SMA Negeri 3 Singaraja. The research design was *post-test only control group design*. The population of this research was the students of XI MIPA of SMA Negeri 3 Singaraja second semester of 2017/2018 academic year which consisted of 104 students which was distributed into 4 classes. Two classes were selected as research samples with cluster random sampling technique, XI MIPA1 class as the experimental class and the XI MIPA4 class as the control class. The data about students' mathematical problem solving ability were collected by essay test and then analyzed by using t-test of one tail at 5% significance level. The result showed $t_{value} = 2,77722$ and $t_{table} = 1.67528$ which means that the *College Bowl* strategy have positive influence to students' mathematical problem solving abilities.

Keywords: college bowl strategy, conventional learning, mathematics problem solving ability

PENDAHULUAN

Matematika merupakan bidang studi yang dipelajari oleh semua jenjang pendidikan dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Menurut Sujipto (2005:25) "matematika merupakan salah satu pelajaran yang penting dikuasai siswa disekolah karena banyak kegunaan dalam kehidupan sehari-hari". Matematika merupakan bidang ilmu dalam dunia pendidikan dan sangat penting kaitannya dengan pengembangan bidang ilmu lainnya, maka dari itu kedudukan mate-

matika dalam pendidikan memiliki manfaat yang sangat besar terutama pengembangan potensi siswa. Potensi ini akan terwujud apabila pendidikan matematika berhasil menumbuhkan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif dan kemampuan bekerjasama (Daryanto, 2012).

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kemampuan dalam memecahkan permasalahan baru yang belum dikenal dengan menggabungkan konsep-konsep yang telah dimiliki sebelumnya

untuk menemukan solusi yang diinginkan. Kemampuan pemecahan masalah juga merupakan kemampuan seorang siswa untuk menyelesaikan soal-soal tidak rutin dimana solusinya tidak diperoleh langsung tetapi siswa memerlukan proses bernalar, menduga atau memprediksi, mencari rumusan sederhana untuk menemukan solusinya (Fadillah, 2009). Menurut Gagne (dalam Parwati, 2016) menyatakan bahwa pemecahan masalah merujuk pada menemukan solusi untuk masalah-masalah baru dan harus dengan cermat dibedakan dari soal-soal rutinitas yang berupa soal-soal latihan yang biasanya berupa soal-soal perhitungan numerik dalam tipe yang sama. Dalam pemecahan masalah yang ditekankan bukanlah pada hasil yang diperoleh melainkan cara yang digunakan siswa untuk mencapai hasil akhir, oleh karena itu untuk memperoleh kemampuan dalam pemecahan masalah, seseorang harus memiliki banyak pengalaman dalam memecahkan berbagai masalah. Seorang siswa mampu memecahkan masalah apabila siswa mampu menyelesaikan masalah dengan empat langkah penting yakni (1) memahami masalah, (2) merencanakan penyelesaian, (3) menyelesaikan masalah sesuai rencana langkah kedua, (4) memeriksa kembali hasil yang diperoleh (Polya, 1973:16).

Tinggi rendahnya kemampuan pemecahan masalah juga berhubungan dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Semakin tinggi kemampuan pemecahan masalah siswa maka akan semakin tinggi pula hasil yang ditunjukkan (Juliawan, 2017). Siswa dalam pembelajaran sering menemui hambatan jika dihadapkan pada permasalahan matematika yang sedikit berbeda atau konteksnya sedikit diubah hal ini karena ketika pembelajaran siswa cenderung menghafal dan pembelajar yang monoton dan siswa hanya diberikan soal-soal yang rutin. Maka dari itu diperlukan usaha dari guru untuk menumbuhkan kembangkan kemampuan pemecahan masalah dengan menggunakan pembelajaran inovatif yang tepat (Sugiyanto, 2008). Menurut Kozna (dalam Uno, 2012) secara umum strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai

setiap kegiatan yang dipilih, yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu. Pemilihan strategi pembelajaran harus berorientasi pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai selain itu juga harus disesuaikan dengan jenis materi, karakteristik peserta didik, serta situasi atau kondisi dimana proses pembelajaran tersebut akan berlangsung. Salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa yakni strategi *College Bowl*.

Strategi *College Bowl* merupakan strategi pembelajaran aktif yang dirancang dalam bentuk permainan adu kecepatan yang akan membuat suasana belajar lebih aktif dan menyenangkan. Strategi *College Bowl* juga merupakan strategi meninjau ulang. Meninjau ulang yang dilakukan guru yakni memberikan pertanyaan dan soal-soal dari materi yang disampaikan. Pertanyaan dan soal-soal diberikan secara terus menerus dalam permainan. Pertanyaan mengarah kepada pemahaman konsep dan soal-soal yang diberikan yakni soal-soal pemecahan masalah yang akan membuat siswa semakin terlatih dalam menyelesaikannya. Soal-soal yang diberikan dalam proses pengerjaannya diselesaikan menggunakan empat langkah penting menurut Polya. Strategi *College Bowl* juga akan membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam menyelesaikan permasalahan, karena strategi ini dirancang dalam permainan maka akan menambah suasana belajar lebih aktif. Melalui pertanyaan terkait materi dan soal-soal aplikasi/non rutin yang diberikan oleh guru, siswa akan berdiskusi dengan kelompoknya dan dapat saling bertukar informasi, mengemukakan pendapat atau ide-ide dan dapat memberikan argumentasi setiap langkah yang mereka gunakan dalam menyelesaikan permasalahan matematika serta dapat berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan permasalahan matematika. Menurut Silberman (2013) strategi *College Bowl* memiliki perbedaan dengan strategi yang biasa digunakan dalam meninjau ulang materi yang telah dibahas. Strategi

College Bowl memungkinkan guru untuk mengevaluasi penguasaan materi siswa, mengklarifikasi, dan menerangkan poin-poin penting pada materi yang dibahas sehingga pemahaman konsep matematika siswa akan lebih baik. Pemahaman konsep yang baik akan bermuara nantinya pada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Beberapa penelitian telah dilakukan dengan menggunakan pembelajaran *College Bowl* yakni Fadlya Fatria (2014) dalam penelitiannya terkait strategi *College Bowl* menyebutkan bahwa strategi *College Bowl* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dan aktivitas belajar siswa dimana aktivitas belajar siswa meningkat menjadi lebih aktif dan hasil belajar siswa khususnya pada materi bilangan bulat meningkat. Berdasarkan uraian tersebut, tampak bahwa strategi *College Bowl* memberikan pengaruh yang positif pada hasil belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, diharapkan juga kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang mengikuti strategi *College Bowl* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti proses pembelajaran konvensional. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Irvani Salmi (2016) menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematika siswa dengan menerapkan strategi *College Bowl* lebih baik daripada dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini terlihat dari skor rata-rata pemahaman konsep pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Aktivitas belajar siswa juga meningkat menjadi lebih aktif.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang mengikuti strategi *College Bowl* lebih tinggi daripada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*).

Penelitian eksperimen semu digunakan untuk melihat pengaruh yang ditimbulkan dari perlakuan berbeda yang diberikan kepada masing-masing kelompok, dimana peneliti tidak dapat mengontrol semua variabel dan kondisi eksperimen secara ketat (Sugiyono, 2009). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Singaraja tahun pelajaran 2017/2018. Banyaknya populasi dalam penelitian ini adalah 4 kelas. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *cluster random sampling* yakni dengan memilih dua kelas secara random sebagai sampel penelitian.

Hasilnya adalah terpilih kelas XI MIPA4 sebagai kelas kontrol dan XI MIPA1 sebagai kelas eksperimen. Pada kelas kontrol diterapkan pembelajaran konvensional sedangkan pada kelas eksperimen diterapkan strategi *College Bowl*. Rancangan penelitian yang dilakukan adalah *Post Test Only Control Design*. Adapun instrumen yang digunakan yaitu tes *essay* (uraian) pemecahan masalah matematika. Sebelum dilakukan *post test* tes pemecahan masalah. Soal diujicobakan di SMA Negeri 4 Singaraja sebanyak 5 butir soal kemudian diuji validitas konstruk butir dengan menggunakan rumus *korelasi product moment* (r_{xy}) diperoleh semua soal valid yakni sebanyak 5 butir soal yang diujicobakan, selanjutnya dilakukan uji reabilitas tes menggunakan rumus *Alpha Cronbach* diperoleh 0,813 yang termasuk dalam kategori tes pemecahan masalah termasuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi sehingga soal-soal tersebut layak untuk digunakan

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini yaitu kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Singaraja yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *College Bowl* lebih tinggi daripada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

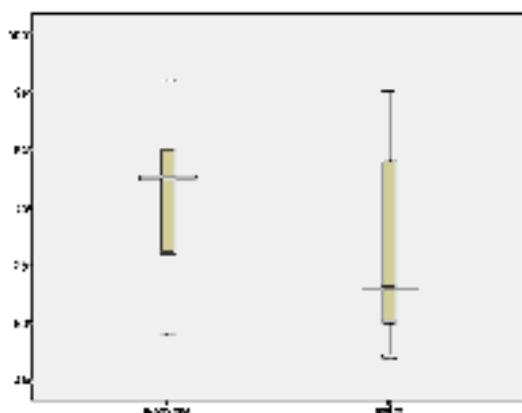
A. Hasil Penelitian

Dari data yang telah terkumpul diperoleh bahwa rata-rata skor pemecahan masalah matematika siswa pada kelompok eksperimen adalah 36,19 dan rata-rata skor pemecahan masalah matematika siswa pada kelompok kontrol adalah 30,96. Rangkuman hasil analisis data pemecahan masalah matematika siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditunjukkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Analisis Data Pemecahan Masalah Matematika Siswa.

No.	Variabel	Skor Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika (<i>Post-Test</i>)	
		Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
1	N	26	27
2	\bar{X}	36,19	30,96
3	S	5,53	7,92

Berdasarkan Tabel 1. terlihat bahwa rata-rata skor kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelompok eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan strategi *College Bowl* lebih tinggi dari pada rata-rata nilai kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Selain itu dapat dicermati pada Gambar 1. *Boxplot* kelompok eksperimen dan kontrol.



Gambar 1. *Boxplot* Kelompok Eksperimen Dan Kontrol

Gambar 1 menunjukkan distribusi skor dan variansi skor kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelompok kelas eksperimen dan kelompok

kelas kontrol. Hasil uji normalitas dengan uji Kolmogorov-Smirnov diperoleh hasil perhitungan normalitas ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov

Kelas	D_{hitung}	D_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0,09	0,26	Berdistribusi normal
Kontrol	0,20	0,26	Berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 2 maka dapat disimpulkan sebaran data kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal. Uji homogen menggunakan uji-F. Hasil uji homogenitas variansi data kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
2,05256	2,21921	Homogen

Berdasarkan Tabel 3 maka dapat disimpulkan tidak ada perbedaan varian antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (varian data homogen). Uji hipotesis menggunakan uji-t. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Hipotesis

Kelompok	dk	t_{hitung}	t_{tabel}
Eksperimen	51	2,77722	1,67528
Kontrol	51		

Berdasarkan Tabel 4 $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,77722 > 1,67528$ yang berarti skor kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang dibelajarkan strategi *College Bowl* lebih tinggi dari skor kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang dibelajarkan dengan strategi *College Bowl* lebih tinggi daripada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Kemampuan lebih tinggi ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh strategi *College Bowl* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Hal ini terjadi karena dalam strategi *College Bowl* siswa lebih banyak diberikan pertanyaan dan soal-soal sehingga lebih banyak melatih siswa dalam mengerjakan soal. Berdasarkan pengamatan selama proses penelitian, dapat diamati juga bahwa saat pembelajaran berlangsung di kelas dengan menerapkan strategi *College Bowl* siswa lebih aktif dan lebih memacu siswa dalam belajar karena strategi ini dibentuk dalam suatu permainan adu kecepatan menjawab pertanyaan dan soal. Selain itu siswa lebih mudah memahami karena permasalahan yang diberikan bertahap yakni dengan pertanyaan yang mengarahkan pada pembentukan konsep diawal kemudian dilanjutkan dengan soal-soal pemecahan masalah yakni soal cerita/tidak rutin.

Pada pembelajaran guru tidak langsung menjelaskan kepada siswa melainkan siswa sudah terlebih dahulu belajar dirumah sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung guru langsung memberikan permasalahan. Penerapan strategi *College Bowl* membuat siswa lebih termotivasi, aktif, dan memiliki kemauan lebih dalam belajar matematika karena suasana dalam proses pembelajaran tidak membosankan yakni bermain sambil belajar. Pemberian soal-soal secara terus menerus lewat LKS saat permainan berlangsung akan membiasakan siswa dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah yang berupa soal cerita /tidak rutin dalam pembelajaran.

Langkah-langkah pembelajaran yang dilalui dalam proses pembelajaran dengan strategi *College Bowl* yakni

langkah pertama siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok yang heterogen, pada langkah ini guru membentuk siswa menjadi beberapa kelompok dalam rangka menjawab setiap permasalahan yang diberikan ketika permainan dimulai. Strategi pembelajaran ini menggunakan setting kelas kerja kelompok. Secara berkelompok siswa saling bekerja sama untuk menjawab setiap permasalahan yang diberikan dan mereka akan saling bertukar informasi. Langkah kedua guru membagikan kartu indeks kepada setiap kelompok dan membacakan aturan permainan, siswa diberikan kartu indeks untuk identitas masing-masing kelompok. Fungsi kartu indeks sebagai identitas kelompok dan juga ketika permainan berlangsung, siswa perwakilan kelompok yang mengangkat kartu indekslah yang diperbolehkan menjawab pertanyaan.

Langkah ketiga guru memberikan permasalahan, permasalahan yang diberikan oleh guru yakni beberapa pertanyaan yang menekankan konsep siswa dan dilanjutkan soal yang membiasakan siswa menjawab soal pemecahan masalah. Diawal pertanyaan ditampilkan lewat *power point* untuk mengarahkan siswa pada pemahamannya. Strategi *College Bowl* dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fadlya Fatria (2014) diperoleh bahwa adanya pengaruh positif terhadap pemahaman konsep siswa. Pemahaman konsep siswa yang baik maka membantu siswa dalam memahami masalah serta memudahkan siswa menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Selanjutnya siswa diberikan soal-soal pemecahan masalah yakni soal nonrutin/soal cerita pada LKS.

Langkah keempat siswa tercepat yang mengacungkan kartu indeks pada kelompok, diberikan kesempatan untuk menjawab terlebih dahulu. Pada langkah ini siswa akan berlomba-lomba untuk menjawab soal, karena siswa yang tercepat yang diberikan kesempatan lebih dahulu menjawab permasalahan dan memungkinkan untuk memperoleh point lebih banyak. Perlombaan atau permainan adu kecepatan dalam menjawab soal latihan

akan meningkatkan minat dan semangat belajar siswa dalam mengerjakan soal dan akan mampu meningkatkan keterampilan dalam menjawab soal (Anjelina, 2014). Tidak hanya sekedar menjawab dengan cepat, siswa harus benar-benar memahami setiap permasalahan, karena jika jawaban salah maka pertanyaan akan dilempar kepada kelompok lain, maka dari itu semua kelompok harus aktif berdiskusi.

Langkah kelima perwakilan kelompok tercepat mempresentasikan hasil diskusinya, jika jawaban tepat, kelompok tersebut mendapatkan skor 10 oleh guru dan jika jawabannya salah maka kesempatan menjawab diberikan ke kelompok lain. Pada langkah ini kegiatan presentasi disertai proses tanya jawab kelompok siswa penyaji dan kelompok siswa lainnya, akan membuat pembelajaran lebih interaktif, ditambah lagi siswa yang lain akan sangat cermat memperhatikan jawaban yang dipresentasikan oleh perwakilan kelompok penyaji, karena jika ada kesalahan maka kelompok yang lain akan memperoleh kesempatan mendapatkan skor lebih banyak. Proses pembelajaran dengan strategi ini akan mampu membangkitkan kegiatan diskusi siswa dikelas, dan pembelajaran dikelas tidak membosankan karena dimodifikasi dalam bentuk permainan. Apalagi dengan peraturan pada permainan yakni setiap siswa dalam kelompok maksimal menjawab satu kali, sehingga semua anggota dalam kelompok harus aktif agar memperoleh skor yang tinggi. Proses pembelajaran lebih menyenangkan dengan strategi *College Bowl* karena semua siswa berperan aktif dalam permainan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hendy Ardita (2014), diperoleh keaktifan belajar matematika siswa dengan strategi *College Bowl* meningkat setiap siklusnya baik dari segi siswa mampu menjawab pertanyaan dan siswa yang mampu mengerjakan soal di depan kelas.

Langkah selanjutnya setelah semua permasalahan dibahas, guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dibahas. Guru bersama siswa mengakumulasikan skor yang diperoleh masing-masing kelompok dan mengu-

mumkan bahwa kelompok dengan skor tertinggi dinyatakan sebagai pemenang. Secara umum pelaksanaan pembelajaran dengan strategi *College Bowl* berjalan dengan baik dan sesuai rencana. Walaupun demikian dalam pelaksanaannya dikelas tidak luput dari adanya kendala-kendala. Adapun kendala yang dihadapi adalah sebagai berikut.

- a. Memerlukan manajemen yang baik dalam persiapan dan pelaksanaan strategi *College Bowl*. Hal ini disebabkan siswa yang membutuhkan waktu cukup lama untuk pembentukan konsep diri tentang suatu materi. Selain itu sebagian besar tidak melakukan tes evaluasi untuk memperoleh feedback.
- b. Siswa sulit menuangkan idenya kedalam bentuk matematis karena masih belum terbiasa maka dari itu siswa perlu diarahkan agar mampu terbiasa dan terlatih menuliskan ide yang dimiliki untuk membuat perencanaan yang sistematis dalam menyelesaikan soal.
- c. Pada awal pertemuan ketika mempresentasikan jawaban, siswa masih terlihat malu-malu dan hanya beberapa siswa yang berani mengemukakan pendapatnya.

Namun kendala-kendala tersebut dapat ditangani dengan baik. Kendala-kendala tersebut dapat ditangani dengan membatasi waktu untuk masing-masing kegiatan dan masing-masing soal yang diberikan. Selanjutnya mengingatkan siswa pada setiap pertemuan untuk belajar secara mandiri dirumah terkait materi yang akan dibahas dipertemuan berikutnya. Kemudian untuk memperoleh *feedback*, siswa diberikan tugas agar terbiasa menyelesaikan soal-soal pemecahan masalah. Terakhir memberikan penghargaan berupa nilai tambahan kepada siswa dan kelompoknya yang berani mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas, agar siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan gambaran deskriptif masing-masing pembelajaran yang telah diterapkan, dapat dilihat bahwa pembelajaran dengan strategi *College Bowl* berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Hal tersebut didukung oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *College Bowl* lebih tinggi daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Secara umum pelaksanaan pembelajaran dengan strategi *College Bowl* berjalan dengan baik dan sesuai rencana. Walaupun demikian dalam pelaksanaannya dikelas tidak luput dari adanya kendala-kendala. Adapun kendala-

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Singaraja yang mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran *College Bowl* lebih tinggi daripada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas XI MIPA SMA Negeri 3 Singaraja yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dengan kata lain terdapat pengaruh positif strategi pembelajaran *College Bowl* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

SARAN

Adapun saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut. *Pertama*, Praktisi pendidikan, khususnya pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran matematika disarankan untuk menggunakan strategi *College Bowl* sebagai salah satu alternative pembelajaran dikelas, mengingat perkembangan kurikulum yaitu penerapan

kurikulum 2013 yang menuntut tenaga pendidik menerapkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. *Kedua*, Penelitian ini hanya bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi *College Bowl* dalam pembelajaran matematika terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Peneliti lain yang tertarik disarankan untuk menguji coba pengaruh strategi ini terhadap aspek pembelajaran yang berbeda, misalnya terhadap kemampuan penalaran, komunikasi, prestasi belajar, koneksi matematika maupun aspek pembelajaran yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjelina, Wira. 2014. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe College Ball Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII MTsN Model Padang*. Jurnal Wisuda ke 48, Vol 1, No.1. Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sumatera Barat
- Daryanto dan Mulyo Rahrdjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fatira, Fadlya. 2014. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Bola Lembaga (College Bowl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII SMP Negeri 1 Seruway*. Institut Agama Islam Negeri
- Hendy Ardita, Putra. 2014. *Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Melalui Strategi College Bowl Bagi Siswa Kelas VII A Semester Genap SMP Muhammadiyah 4 Sambi Tahun 2013/2014*. Jurusan Pendidikan Matematika. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Polya, George. 1973. *How to Solve It- A New Aspect of Mathematical Method (Second edition)*. New

Jersey : Princeton University Press.

Salmin, Irvani. 2016. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Bowling Kampus Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa STKIP PGRI Sumbar.

Silberman Mel. 2013. *Pembelajaran Aktif 101 Strategi untuk Mengajar Secara Aktif*. Jakarta Barat: PT Indeks Permata Puri Media.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta.

Sugiyanto, 2008. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13.

Suherman, Erman dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Uno, Hamzah. 2012. *Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.