

## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *COURSE REVIEW HORAY* BERORIENTASI *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN "MENCARI HARTA KARUN" TERHADAP HASIL BELAJAR KIMIA SISWA**

**S. Nurhayati, T. Subroto, D.S. Sari**

*Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Semarang  
Kampus Sekaran Gunungpati Semarang 50229*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) berorientasi *Problem-based Learning* (PBL) berbantuan media permainan "Mencari Harta Karun" terhadap hasil belajar kimia. Penelitian ini mengacu pada *true experimental design*. Berdasarkan hasil analisis diperoleh  $r_b$  0,616 dengan besarnya kontribusi 37,99%. Simpulan pada penelitian ini penggunaan model pembelajaran CRH berorientasi PBL berbantuan media permainan "Mencari Harta Karun" berpengaruh terhadap hasil belajar kimia siswa kelas XI SMA 2 Kudus pada materi pokok larutan penyangga dan hidrolisis dengan kontribusi 37,99%.

### **ABSTRACT**

This study was aimed to determine the effect of learning models *Course Review Horay* (CRH) oriented *Problem-based Learning* (PBL) media-assisted game "Finding Treasure" on chemistry learning outcomes. This study refers to the *true experimental design*. Based on the analysis, the value of  $r_b$  was 0.616 with the contribution of 37.99%. It can be concluded that the use of CRH-oriented learning model-assisted PBL media game "Finding Treasure" affected on chemistry learning outcomes of class XI SMA 2 Kudus on the topic of buffer solution and hydrolysis with contribution of 37.99%.

*Keywords: course review horay; problem-based learning; mencari harta karun*

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan hampir di semua aspek kehidupan manusia, hal ini menimbulkan berbagai permasalahan yang hanya dapat dipecahkan dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kita perlu mengembangkan dan meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia melalui peningkatan kualitas pendidikan agar mampu bersaing di era globalisasi sekarang ini.

Berbagai upaya pembaharuan telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya dengan diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan

Pendidikan (KTSP). Salah satu prinsip pelaksanaan KTSP yaitu kurikulum pembelajaran dilaksanakan berdasarkan potensi, perkembangan, dan kondisi siswa untuk menguasai kompetensi yang berguna bagi dirinya (Mulyasa, 2007). Kenyataannya masih banyak sekolah yang belum memahami atau menerapkan sepenuhnya KTSP. Sebagian besar guru belum mengetahui model pembelajaran yang tepat untuk menerapkan KTSP. Salah satu imbasnya yaitu hasil belajar siswa kurang memuaskan.

Berdasarkan KTSP, hasil belajar tidak hanya dinilai dari aspek kognitifnya, melainkan afektif dan psikomotorik juga. Tujuan penilaian ketiga aspek tersebut untuk mendapatkan umpan balik yang dapat digunakan untuk

menyusun rancangan pembelajaran yang lebih sempurna dari rancangan sebelumnya. Pembelajaran tidak sepenuhnya dari guru, tetapi siswa dituntut mendalami konsep secara mandiri. Guru hanya sebagai fasilitator, sehingga perlu adanya suatu langkah pembelajaran yang dapat memperlihatkan keaktifan siswa dalam memahami dan menguasai mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran kimia.

Dalam suatu proses belajar mengajar ada dua unsur yang sangat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu dapat mempengaruhi jenis media pembelajaran yang dipakai (Arsyad, 2008).

SMA 2 Kudus merupakan salah satu SMA favorit di Kabupaten Kudus yang telah menerapkan KTSP. Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh informasi bahwa pembelajaran kimia di sekolah ini sebenarnya sudah baik, tetapi dalam pelaksanaannya model dan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari kekurangaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, akibatnya materi pelajaran kurang dapat dipahami siswa dengan baik dan hasil belajar yang diperoleh siswa kurang maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kimia kelas XI SMA 2 Kudus yaitu Bapak Edy Gumawang, materi larutan penyangga dan hidrolisis merupakan materi yang cukup sulit dipahami oleh siswa. Materi tersebut

banyak memuat soal-soal yang bersifat matematis disertai pula teori-teori yang harus dihafalkan oleh siswa dan dianggap kurang aplikatif. Data awal yang diperoleh peneliti menunjukkan nilai rata-rata ulangan harian siswa untuk materi larutan penyangga dan hidrolisis dari tahun ajaran 2008/2009 s/d 2009/2010 yaitu 67,07. Nilai rata-rata tersebut kurang dari nilai KKM yang sudah ditetapkan oleh sekolah.

Untuk mengatasi hal tersebut guru hendaknya melakukan beberapa hal yaitu menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan, minat dan partisipasi aktif siswa dalam menerima suatu materi pelajaran. Upaya yang dapat dilakukan yaitu mendesain pembelajaran yang memberi kemudahan kepada siswa dalam memecahkan masalah (soal hitungan) serta membimbing siswa untuk menghubungkan sains dengan kehidupan nyata secara kreatif pada materi pokok larutan penyangga dan hidrolisis. Model pembelajaran yang cocok untuk materi tersebut yaitu *Course Review Horay* yang berorientasi pada *Problem-based Learning* berbantuan media permainan "Mencari Harta Karun".

Model *Course Review Horay* ini merupakan cara belajar-mengajar yang lebih menekankan pemahaman materi yang diajarkan guru dengan menyelesaikan latihan soal pada setiap akhir pertemuan. Menurut Rachmawati (2009), pada pembelajaran *Course Review Horay* aktifitas belajar lebih banyak berpusat pada siswa. Suasana belajar dan interaksi yang menyenangkan dengan

model ini dapat memupuk minat dan perhatian siswa dalam memahami materi pelajaran sehingga berpengaruh baik terhadap hasil belajar.

*Problem-based Learning* merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang dapat digunakan dalam belajar secara lebih bermakna. Pembelajaran ini merupakan suatu konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Praswati, 2009).

Kedua, memilih media pembelajaran, karena media sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yaitu media permainan "Mencari Harta Karun". Permainan ini merupakan adaptasi dari permainan monopoli. Pada permainan ini siswa dituntut untuk dapat mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dengan menjawab pertanyaan di kotak tempat siswa tersebut berhenti. Apabila siswa dapat menjawab pertanyaan tersebut, siswa harus meneriakkan kata "Hore" sehingga dapat memacu semangat siswa lain untuk berkompetisi mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disediakan. Dengan penggunaan media ini diharapkan dapat membangkitkan minat dan keinginan siswa untuk belajar.

## METODE

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI IPA 1, XI IPA 2, XI IPA 3, XI IPA 4, dan XI IPA 5 SMA 2 Kudus tahun pelajaran 2010/2011. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan teknik *Cluster Random Sampling*, yaitu mengambil 2 kelas secara acak dari populasi (dengan cara mengundi) dengan syarat populasi tersebut harus bersifat normal dan homogen. Berdasarkan hasil pengambilan sampel diperoleh kelas XI IPA 5 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPA 3 sebagai kelas kontrol.

Penelitian ini mengacu pada *true experimental design* yaitu ada dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rancangan penelitiannya yaitu :

E	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
K	O <sub>3</sub>	Y	O <sub>4</sub>

Keterangan :

- E : kelompok eksperimen
- K : kelompok kontrol
- O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub> : *pre-test*
- O<sub>2</sub> dan O<sub>4</sub> : *post-test*
- X : pembelajaran dengan model *Course Review Horay* (CRH) berorientasi *Problem-based Learning* (PBL) berbantuan media permainan "Mencari Harta Karun"
- Y : pembelajaran dengan model PBL

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah rencana pembelajaran, soal-soal permainan "Mencari Harta Karun", lembar diskusi siswa, angket, lembar observasi dan tes tulis. Angket tentang pembelajaran kimia digunakan peneliti untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran. Lembar observasi digunakan

untuk menilai aspek afektif dan psikomotorik siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2. Sedangkan hasil uji

normalitas *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada Tabel 3 dan Tabel 4. Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh hasil untuk setiap data  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima. Hal ini berarti bahwa data tersebut berdistribusi normal, sehingga uji selanjutnya memakai statistik parametrik.

**Tabel 1.** Data *Pre-test* Materi Larutan Penyangga dan Hidrolisis

Kelas	n	Rata-rata	SD	Nilai tertinggi	Nilai terendah
Eksperimen (XI IPA 5)	30	38,89	5,83	50	30
Kontrol (XI IPA 3)	32	39,69	5,56	50	30

**Tabel 2.** Data *Post-test* Materi Larutan Penyangga dan Hidrolisis

Kelas	n	Rata-rata	SD	Nilai tertinggi	Nilai terendah
Eksperimen (XI IPA 5)	30	82,11	7,08	96,67	66,67
Kontrol (XI IPA 3)	32	74,58	6,26	90	63,33

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas Data Nilai *Pre-test*

Kelas		$\chi^2_{hitung}$	$\chi^2_{tabel}$	Kriteria
Eksperimen	(XI IPA-5)	3,1858	7,81	Normal
Kontrol	(XI IPA-3)	7,4362	7,81	Normal

**Tabel 4.** Hasil Uji Normalitas Data Nilai *Post-test*

Kelas	$\chi^2_{hitung}$	Dk	$\chi^2_{tabel}$	Kriteria
Eksperimen	2,0438	3	7,81	Normal
Kontrol	6,9121	3	7,81	Normal

Uji perbedaan dua rata-rata data nilai *pre-test* dilakukan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol berangkat dari titik awal yang sama atau nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol sama. Hasil uji perbedaan dua rata-rata data *pre-test* dimuat pada Tabel 5.

Berdasarkan hasil analisis tersebut diperoleh nilai  $t_{hitung}$  lebih kecil dari  $t_{(1-\alpha)(n_1+n_2-2)}$  dengan  $dk = 60$  dan taraf signifikansi 5%, maka dapat disimpulkan  $H_0$  diterima yang berarti rata-rata nilai *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak berbeda. Dengan demikian dapat disimpulkan kedua kelas

berawal dari titik tolak yang sama pada materi pokok larutan penyangga dan hidrolisis.

Uji perbedaan dua rata-rata hasil belajar kimia bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar kimia kelas eksperimen lebih baik daripada hasil belajar kimia kelas kontrol. Untuk menguji perbedaan dua rata-rata hasil belajar kimia digunakan uji satu pihak, yaitu uji pihak kanan. Hasil uji perbedaan dua rata-rata

hasil belajar kimia terdapat pada Tabel 6. Berdasarkan analisis tersebut diperoleh nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{(1-\alpha)(n_1+n_2-2)}$  dengan  $dk = 60$  dan taraf signifikan 5%, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak yang berarti rata-rata hasil belajar kimia kelas eksperimen lebih baik dari rata-rata hasil belajar kimia kelas kontrol.

**Tabel 5.** Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-rata Data Nilai *Pre-test*

Kelas		Rata-rata	N	dk	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kriteria
Eksperimen	(XI IPA-5)	38,89	30	60	0,552	2,0003	Ho diterima
Kontrol	(XI IPA-3)	39,69	32				

**Tabel 6.** Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-rata Data Nilai *Post-Test*

Kelas		Rata-rata	N	dk	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Kriteria
Eksperimen	XI IPA-5	82,11	30	60	4,439	2,0003	Ho ditolak
Kontrol	XI IPA-3	74,58	32				

Uji hipotesis digunakan untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang diajukan. Data *post-test* dianalisis dengan menggunakan analisis koefisien korelasi biserial untuk mengetahui adanya pengaruh dan koefisien determinasi untuk mengetahui besarnya pengaruh.

Dari hasil analisis diperoleh besarnya  $Y_1 = 82,11$ ;  $Y_2 = 74,58$ ;  $S_y = 7,65$ ;  $p = 0,48$ ;  $q = 0,52$  dan  $z = 0,04$  (diperoleh dari tabel daftar F). Dari hasil perhitungan diperoleh besarnya koefisien korelasi biserial hasil belajar siswa ( $r_b$ ) sebesar 0,616. Berdasarkan data pedoman untuk memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi biserial ( $r_b$ ) dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) berorientasi *Problem-based Learning* (PBL)

berbantuan media permainan "Mencari Harta Karun" berpengaruh kuat terhadap hasil belajar kimia.

Koefisien determinasi digunakan untuk menentukan besarnya kontribusi suatu variabel bebas terhadap variabel terikat. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh besarnya koefisien korelasi biserial hasil belajar ( $r_b$ ) sebesar 0,616; sehingga besarnya koefisien determinasi (KD) adalah 37,99%. Jadi besarnya kontribusi penggunaan model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) berorientasi *Problem-based Learning* (PBL) berbantuan media permainan "Mencari Harta Karun" terhadap hasil belajar materi pokok larutan penyangga dan hidrolisis sebesar 37,99 %.

Pada penelitian ini dilakukan dua jenis penilaian afektif, yaitu untuk keseharian siswa dan selama kegiatan diskusi. Tiap aspek dianalisis secara deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui aspek mana yang dimiliki siswa dan aspek mana yang perlu dibina dan

dikembangkan lagi. Kriterianya meliputi sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah.

Ringkasan hasil penilaian aspek afektif (keseharian siswa) pada kelas eksperimen dan kontrol dimuat pada Tabel 7.

**Tabel 7.** Rata-rata Nilai Afektif (Keseharian Siswa) Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Aspek	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Mean	Kategori	Mean	Kategori
1	Kehadiran di kelas	3,23	Tinggi	3,19	Tinggi
2	Kerajinan siswa membawa buku referensi	3,17	Tinggi	3,06	Tinggi
3	Perhatian dalam mengikuti pelajaran	3,37	Tinggi	2,94	Tinggi
4	Tanggung jawab dalam mengerjakan tugas	3,63	Sangat tinggi	3,47	Sangat Tinggi
5	Bertanya di kelas	3	Tinggi	2,75	Rendah
6	Kerapian dan kelengkapan buku catatan	3,23	Tinggi	3,16	Tinggi
7	Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan	2,9	Tinggi	2,88	Tinggi
8	Kerapian berpakaian siswa dalam mengikuti pelajaran	3,4	Tinggi	3,19	Tinggi
<b>Rata-rata</b>		3,24	Tinggi	3,08	Tinggi

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 7, dapat dikatakan rata-rata nilai aspek afektif (keseharian siswa) kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Rata-rata nilai aspek afektif (keseharian siswa) pada kelas eksperimen adalah 81,04 dan kelas kontrol 76,95. Skor ini termasuk dalam kriteria baik.

Untuk penilaian aspek afektif dalam kegiatan diskusi, ringkasan hasil penilaian tiap

aspek pada kelas eksperimen dan kelas kontrol selengkapnya dimuat pada Tabel 8. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat dikatakan rata-rata nilai aspek afektif (diskusi) pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Rata-rata nilai aspek afektif (diskusi) siswa pada kelas eksperimen 79,43 dan kelas kontrol 76,42. Skor ini termasuk dalam kriteria baik.

**Tabel 8.** Rata-rata Nilai Afektif (Diskusi) pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Aspek	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Mean	Kategori	Mean	Kategori
1	Kedisiplinan dalam diskusi kelas	3,32	Tinggi	3,14	Tinggi
2	Perhatian siswa terhadap materi diskusi	3,25	Tinggi	3,23	Tinggi
3	Etika dalam berkomunikasi lisan di depan kelas	3,30	Tinggi	2,91	Tinggi
4	Keterampilan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas	2,95	Tinggi	3,09	Tinggi
5	Keterampilan bertanya	3,18	Tinggi	2,95	Tinggi
6	Keterampilan dalam menjawab	3,15	Tinggi	3,05	Tinggi
7	Partisipasi dalam kelompok saat diskusi kelas	2,98	Tinggi	3,19	Tinggi
8	Kecakapan bekerja sama dengan kelompok	3,28	Tinggi	2,89	Tinggi
<b>Rata-rata</b>		3,18	Tinggi	3,06	Tinggi

Dalam penilaian hasil belajar ranah psikomotor ini ada sembilan aspek yang harus dinilai. Tiap aspek dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui aspek mana yang perlu dibina dan dikembangkan lagi. Kriterianya meliputi sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Untuk rata-rata nilai ranah psikomotorik ringkasannya terdapat pada

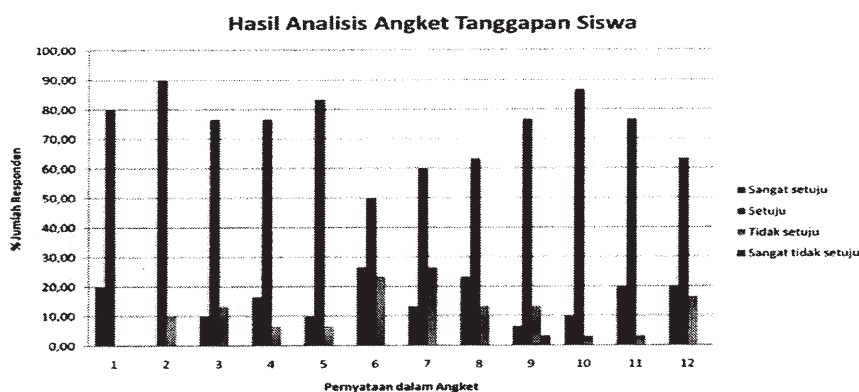
Tabel 9. Dari hasil analisis tersebut dapat dikatakan rata-rata nilai aspek psikomotorik kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol. Rata-rata nilai aspek afektif siswa pada kelas eksperimen 80,46 dan kelas kontrol 77,43. Skor ini termasuk dalam kriteria baik.

**Tabel 9.** Rata-rata Nilai Psikomotorik pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

No	Aspek	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Mean	Kategori	Mean	Kategori
1	Persiapan	3,15	Tinggi	3,03	Tinggi
2	Kepemimpinan	2,97	Tinggi	2,95	Tinggi
3	Dinamika kelompok	3,35	Tinggi	2,84	Tinggi
4	Keterampilan dalam persiapan alat dan bahan	3,08	Tinggi	3,14	Tinggi
5	Keterampilan dalam melaksanakan percobaan	3,32	Tinggi	3,11	Tinggi
6	Kebersihan alat-alat praktikum	3,42	Sangat tinggi	3,33	Tinggi
7	Efektivitas waktu selama praktikum	3,18	Tinggi	3,05	Tinggi
8	Kesungguhan dalam mengamati percobaan	3,17	Tinggi	3,16	Tinggi
9	Laporan sementara	3,33	Tinggi	3,27	Tinggi
<b>Rata-rata</b>		3,22	Tinggi	3,10	Tinggi

Penyebaran angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerimaan siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) berorientasi *Problem-based Learning* (PBL) berbantuan media permainan "Mencari Harta Karun" pada materi pokok larutan penyangga dan hidrolisis. Berdasarkan hasil perhitungan

dapat disimpulkan siswa menyukai pembelajaran yang menggunakan model CRH berorientasi PBL berbantuan media permainan "Mencari Harta Karun". Hasil analisis tanggapan siswa terhadap pembelajaran dimuat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Hasil Analisis Angket Tanggapan Siswa

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kombinasi dua model pembelajaran yaitu *Course Review Horay* berorientasi *Problem-based Learning* dan berbantuan media permainan “Mencari Harta Karun”. Menurut Djamarah & Zain (2006:3), penggunaan kombinasi model pembelajaran dimaksudkan untuk menggairahkan belajar siswa sehingga siswa mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pada penelitian ini, pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model *Course Review Horay* (CRH) berorientasi *Problem-based Learning* (PBL) berbantuan media permainan “Mencari Harta Karun” dan untuk kelas kontrol menggunakan model pembelajaran *Problem-based Learning*. Sebelum pembelajaran dimulai, siswa diberi *pre-test* untuk mengetahui apakah kedua kelas mempunyai kondisi awal yang sama atau tidak. Berdasarkan hasil analisis terhadap nilai *pre-test* diketahui bahwa kedua kelas tidak mempunyai perbedaan varians dan perbedaan rata-rata kemampuan awal yang signifikan, sehingga dapat dikatakan kedua kelas berangkat dari kondisi awal yang sama.

Pembelajaran dengan model CRH berorientasi PBL ini, diawali dengan

pembagian siswa menjadi beberapa kelompok dan diberikan masalah yang autentik yang biasa mereka temui dalam kehidupan sehari-hari dan berhubungan dengan materi yang akan disampaikan. Selanjutnya guru membimbing siswa untuk mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri. Menurut Kolb, sebagaimana dikutip oleh Sudarman (2007), pembelajaran akan efektif bila dimulai dengan pengalaman yang kongkret. Pertanyaan, pengalaman, formulasi, serta penyusunan konsep tentang permasalahan yang mereka ciptakan sendiri merupakan dasar untuk pembelajaran. Pada akhir pembelajaran diadakan latihan soal menggunakan media permainan “Mencari Harta Karun”.

Penggunaan media permainan “Mencari Harta Karun” dimaksudkan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa pada kelas eksperimen setelah proses pembelajaran. Pada permainan “Mencari Harta Karun”, setiap anggota diharuskan mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya dengan menjawab soal yang tertera pada kartu soal sesuai dengan waktu yang telah ditentukan pada kartu soal.

Penggunaan model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) berorientasi

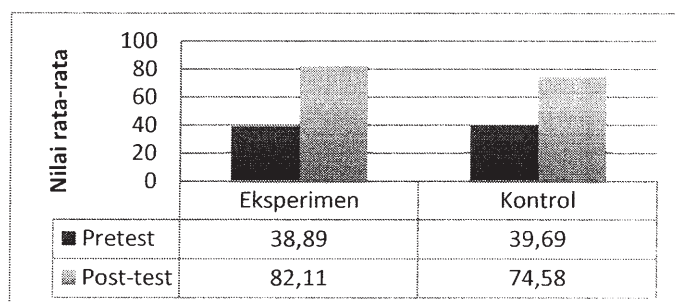


*Problem-based Learning* (PBL) berbantuan media permainan "Mencari Harta Karun" ini memberi kesempatan siswa untuk saling bekerjasama, saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan permasalahan autentik, melatih mengemukakan pendapat dan menambah keaktifan siswa serta kecepatan dalam berfikir.

Pada pembelajaran ini, selain memahami materi, siswa juga mengetahui pemanfaatan larutan penyangga dan hidrolisis dalam kehidupan sehari-hari, sehingga siswa diharapkan dapat mengembangkan pemikiran dan kemampuan yang dimiliki dengan didukung penguasaan pengetahuan dan dapat menyelesaikan permasalahan yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pelaksanaan model pembelajaran ini, guru berperan sebagai penyaji masalah, penanya, mengadakan dialog, membantu memecahkan

masalah dan sebagai fasilitator. Guru juga harus memberikan dukungan dan dorongan yang dapat meningkatkan kemampuan inkuiri dan intelektual siswa.

*Post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai untuk memperoleh hasil belajar siswa. Hasil nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2. Berdasarkan Gambar 2 terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar (nilai *post-test* lebih tinggi dibanding nilai *pre-test*). Rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini dikarenakan siswa mendapatkan pembelajaran yang lebih optimal dengan penggunaan model pembelajaran *Course Review Horay* berorientasi *Problem-based Learning* berbantuan media permainan "Mencari Harta Karun".



**Gambar 2.** Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Untuk mengetahui apakah hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Course Review Horay* berorientasi *Problem-based Learning* berbantuan media permainan "Mencari Harta Karun" pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol digunakan uji perbedaan dua rata-rata pihak kanan. Data yang digunakan untuk analisis yaitu data nilai *post-test* materi pokok larutan penyangga dan

hidrolisis. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh harga  $t_{hitung}$  sebesar 4,439 sedangkan harga  $t_{(0,95)(60)}$  sebesar 2,0003, karena  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak yang berarti kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Untuk menguji hipotesis mengetahui adanya pengaruh dan besarnya pengaruh penggunaan model pembelajaran CRH

berorientasi PBL berbantuan media permainan "Mencari Harta Karun" digunakan koefisien korelasi biserial dan koefisien determinasi. Berdasarkan perhitungan harga koefisien korelasi biserial ( $r_b$ ) hasil belajar, diperoleh hasil sebesar 0,616. Menurut pedoman pemberian interpretasi terhadap koefisien korelasi (Sugiyono, 2007:231) maka harga  $r_b$  ini menunjukkan pengaruh penggunaan model pembelajaran *Course Review Horay* berorientasi *Problem-based Learning* berbantuan media permainan "Mencari Harta Karun" terhadap hasil belajar kognitif siswa termasuk dalam kategori kuat. Dari harga koefisien korelasi biserial ( $r_b$ ) ini dapat dihitung harga koefisien determinasinya (KD). KD diperoleh dari  $r_b^2 \times 100\%$ . Berdasarkan perhitungan diperoleh harga koefisien determinasi (KD) hasil belajar sebesar 37,99%. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar sebesar 62,01%.

Uji ketuntasan belajar bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar kimia kelas eksperimen dan kelas kontrol telah mencapai ketuntasan belajar atau tidak. Untuk mengetahui ketuntasan belajar individu dapat dilihat dari data hasil belajar siswa dan dikatakan tuntas belajar jika hasil belajarnya mendapat nilai 70 atau lebih sesuai dengan KKM di SMA 2 Kudus untuk materi pokok larutan penyangga dan hidrolisis. Menurut Mulyasa (2007: 254), keberhasilan kelas dapat dilihat dari sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut telah mencapai ketuntasan individu. Berdasarkan hasil perhitungan uji ketuntasan belajar, diperoleh hasil bahwa ketuntasan belajar pada kelas eksperimen adalah 93,33% dan kelas kontrol 87,50%, dapat dikatakan kedua kelas

telah mencapai ketuntasan belajar karena hasilnya lebih dari 85%.

Berdasarkan hasil analisis angket tanggapan siswa dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa siswa menyukai pembelajaran dengan model *Course Review Horay* berorientasi *Problem-based Learning* berbantuan media permainan "Mencari Harta Karun". Sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif (senang) terhadap masing-masing indikator yang terdapat dalam angket.

Hasil penilaian aspek afektif (keseharian siswa) di kelas eksperimen maupun kontrol menunjukkan ada tiga aspek yang paling menonjol perbedaannya yaitu perhatian dalam mengikuti pelajaran, bertanya di kelas, tanggung jawab dalam mengerjakan tugas. Pada penilaian aspek afektif (diskusi), ada empat aspek yang sangat signifikan perbedaannya yaitu kedisiplinan dalam diskusi kelas, ketrampilan bertanya, partisipasi dalam kelompok saat diskusi kelas, dan kecakapan bekerja sama dengan kelompok.

Pada penilaian aspek psikomotorik terdapat empat aspek yang sangat menonjol perbedaannya yaitu kemampuan siswa dalam dinamika kelompok, keterampilan siswa dalam melaksanakan praktikum, kemampuan siswa dalam mengefektifkan waktu dalam percobaan.

Rata-rata nilai semua indikator dalam kemampuan psikomotor dan kemampuan aspek afektif antara kelas eksperimen dengan kontrol menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap penggunaan model pembelajaran CRH berorientasi PBL berbantuan media permainan "Mencari Harta Karun" dalam pembelajaran kimia. Rata-rata kemampuan afektif (keseharian siswa) kelas eksperimen

sebesar 3,24 dan kelas kontrol sebesar 3,08, sedangkan untuk penilaian aspek afektif (diskusi) dengan nilai masing-masing sebesar 3,18 untuk kelas eksperimen dan 3,06 untuk kelas kontrol. Rata-rata kemampuan psikomotorik kelas eksperimen sebesar 3,22 dan kelas kontrol sebesar 3,10.

Perbedaan rata-rata nilai kognitif, afektif dan psikomotorik yang diperoleh signifikan. Ada beberapa faktor yang menyebabkan perbedaan tersebut yaitu (1) penggunaan model pembelajaran *Course Review Horay* berbantuan media permainan "Mencari Harta Karun" membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih memperhatikan pelajaran, (2) pada permainan "Mencari Harta Karun" siswa dituntut untuk berpikir secara cepat dan tepat mengenai materi pelajaran sehingga siswa semakin terpacu untuk memahami materi yang disampaikan dan menjalin kerjasama dengan anggota kelompoknya, (3) dalam penyelesaian masalah autentik yang diberikan peneliti, siswa dilatih untuk bekerjasama dengan kelompoknya untuk menyelesaikan masalah sehingga benar-benar siswa menjadi pusat pembelajaran dan guru sebagai fasilitator, (4) pada model PBL, penyampaian materi lebih dikaitkan dengan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari sehingga siswa lebih mudah mengingat informasi yang baru disampaikan guru. Proses diskusi pemecahan masalah membuat siswa lebih aktif, materi pelajaran dapat lebih dipahami dan tersimpan baik dalam memori siswa serta dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, (5) penerapan model PBL membantu siswa menjadi pelajar yang mandiri serta dapat meningkatkan ketrampilan intelektual dan

investigatif siswa. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan CRH berorientasi PBL berbantuan media permainan "Mencari Harta Karun" dalam pembelajaran kimia memberikan pengaruh positif terhadap hasil pembelajaran siswa baik kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik (Weiqun dkk, 2009).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terdapat keunggulan pembelajaran kimia dengan menggunakan model CRH berorientasi PBL berbantuan media permainan "Mencari Harta Karun" adalah sebagai berikut: (1) lebih tercipta suasana pembelajaran kimia yang menyenangkan dan menarik karena penggunaan media permainan "Mencari Harta Karun" bagi siswa adalah hal yang baru, (2) siswa lebih kreatif dalam berfikir dan memecahkan masalah serta menjadi lebih mandiri, (3) guru lebih sebagai fasilitator sehingga siswa dapat mengembangkan aktivitas, kreativitas, dan lebih memahami materi, dan (4) terjadi kerjasama dan kompetisi antarkelompok dalam kelas untuk menunjukkan pemecahan masalah atau hasil diskusi mereka di depan kelas.

Selain keunggulan, penggunaan model pembelajaran *Course Review Horay* berorientasi *Problem-based Learning* berbantuan media permainan "Mencari Harta Karun" dalam pembelajaran kimia juga terdapat kekurangan yaitu : (1) Kondisi kelas menjadi kurang kondusif pada saat permainan "Mencari Harta Karun" karena siswa cenderung asyik bermain bersama kelompoknya dan cenderung ramai, (2) Pembelajaran dengan menggunakan model ini membutuhkan waktu yang lebih lama

dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Dari kekurangan yang ada, peneliti berusaha mencari solusi untuk mengatasi agar proses pembelajaran berjalan lancar. Beberapa solusi untuk mengatasi kendala yang ada yaitu: (1) Guru lebih mengkondisikan siswa, (2) Guru harus mememanajemen waktu dengan lebih baik.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut: (1) Penggunaan model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) berorientasi *Problem-based Learning* (PBL) berbantuan media permainan "Mencari Harta Karun" berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok hidrolisis dan larutan penyangga, (2) Besarnya pengaruh penggunaan model pembelajaran CRH berorientasi PBL berbantuan media permainan "Mencari Harta Karun" terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok hidrolisis dan larutan penyangga adalah 37,99%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Djamarah, S.B. & Zain, A. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mulyasa. 2007. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Suatu Panduan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Praswati, R.D. 2009. *Penerapan Problem-based Learning pada Siswa Kelas VII dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika*. (Skripsi). Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rachmawati, L. 2009. *Pengaruh Pembelajaran Matematika Dengan Metode Course Review Horay Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMP Kelas VIII Pada Pokok Bahasan Lingkaran*. (Skripsi). Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sudarman. 2007. *Problem-based Learning: Suatu Model Pembelajaran untuk Mengembangkan dan Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah*. *Jurnal Pendidikan Inovatif*. Vol 2 (2) : 68-73.
- Sugiyono. 2007. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CV ALFABETA.
- Weiqun C.K, Elizabeth J, and Marion P . 2009. *Problem-Oriented Approaches in the Context of Health Care Education: Perspectives and Lessons*. *The Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*. Vol 3 (2).