

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN *THREE STAGE FISHBOWL DECISION* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA**

<sup>1</sup>Hery Saputra, <sup>2</sup>Mirunnisa

Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jabal Ghafur  
e-mail: [herysaputra346@gmail.com](mailto:herysaputra346@gmail.com), [mirunnisa@unigha.ac.id](mailto:mirunnisa@unigha.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengamati dan menganalisis pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Masalah yang diteliti adalah apakah terdapat pengaruh penerapan strategi pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Glumpang Tiga, sedangkan yang menjadi sampel penelitian diambil dua kelas yaitu kelas X MIA 2 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 22 siswa dan kelas X MIA 3 sebagai kelas kontrol yang berjumlah 23 siswa secara *purposive sampling*. Perolehan data dilakukan dalam bentuk tes dan diolah dengan menggunakan uji-t yaitu Independent Sample T-Test pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Dari hasil pengolahan data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision* dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran konvensional.

**Kata Kunci:** *Strategi Pembelajaran Three Stage Fishbowl Decision, Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa*

## Pendahuluan

Kegiatan utama pendidikan di sekolah adalah proses belajar mengajar. Proses ini diantaranya diarahkan pada tercapainya tujuan pendidikan berupa perubahan pola pikir dan tingkah laku siswa. Proses belajar mengajar diartikan sebagai suatu rangkaian interaksi antara siswa dan guru dalam rangka mencapai tujuannya (Makmun, 2002:56). Pembelajaran matematika sebagai bagian dari proses pendidikan di sekolah juga dimaksudkan untuk mengarah pada tercapainya tujuan pendidikan tersebut.

Pembelajaran matematika di sekolah dibuat berdasarkan pada fungsi pelajaran matematika di sekolah, yaitu sebagai alat, pola pikir dan ilmu pengetahuan (Suherman dkk, 1990:55). Untuk memfungsikan pelajaran dengan benar maka haruslah dipahami aspek-aspek dari fungsi tersebut yang menjadi acuan dalam pembelajaran matematika, karena tidak selalu pelajaran matematika di sekolah ini berfungsi sebagaimana mestinya. Berfungsinya mata pelajaran matematika sebagai sarana pembentukan pola pikir siswa dalam penguasaan matematika.

Menurut NCTM (2000), disebutkan bahwa terdapat lima kemampuan dasar matematika yang merupakan standar proses. Yaitu pemecahan masalah (*problem solving*), penalaran dan bukti (*reasoning and proof*), komunikasi (*comunication*), koneksi (*connections*) dan representasi (*representation*).

Tujuan tersebut menempatkan pemecahan masalah menjadi bagian dari kurikulum matematika yang penting. Dalam proses pembelajaran maupun penyelesaian masalah, siswa dapat memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki. Pengalaman inilah yang kemudian melatih daya pikir siswa menjadi logis, analisis,

sistematis, kritis, dan kreatif dalam menghadapi persoalan. Melalui latihan memecahkan masalah, siswa akan belajar mengorganisasikan kemampuannya dalam menyusun strategi yang sesuai untuk menyelesaikan masalah. Pemecahan masalah mendorong siswa untuk mendekati masalah autentik, dunia nyata dengan cara sistematis (Jacobsen, Eggen, dan Kauchak, 2009 : 255).

Hudojo (2005:130) menjelaskan bahwa: Mengajarkan siswa untuk menyelesaikan masalah-masalah memungkinkan siswa itu menjadi lebih analitik di dalam mengambil keputusan di dalam kehidupan. Dengan perkataan lain, bila seorang siswa dilatih untuk menyelesaikan masalah, maka siswa itu akan mampu mengambil keputusan sebab siswa itu menjadi mempunyai keterampilan tentang bagaimana mengumpulkan informasi yang relevan, menganalisis informasi, dan menyadari betapa perlunya meneliti kembali hasil yang telah diperolehnya.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa adalah dengan menerapkan strategi yang tepat. Strategi yang dianggap tepat adalah *Three Stage Fishbowl Decision*. Strategi ini dianggap tepat karena termasuk kedalam pembelajaran aktif (*Active Learning*) dimana pada dasarnya tujuan dan inti pembelajarannya adalah belajar aktif, sedangkan yang membedakan dengan strategi lain adalah langkah pelaksanaan strategi itu sendiri. *Active Learning* atau pembelajaran aktif adalah salah satu pembelajaran yang mengajak siswa belajar secara aktif. Dengan belajar aktif ini, siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara belajar ini biasanya siswa akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat lebih baik (Zaini, 2008).

Berbeda dengan strategi konvensional, strategi pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision* lebih menekankan pada keaktifan siswa. Pelaksanaannya bertolak belakang dengan strategi pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision*. Dalam strategi konvensional siswa belajar dengan lebih banyak mendengarkan penjelasan guru di depan kelas dan melaksanakan tugas jika guru memberikan latihan soal-soal kepada siswa. Hal ini jelas memperlihatkan bahwa dominasi guru dalam proses pembelajaran sangat besar dan secara otomatis peran guru akan mempengaruhi keberhasilan yang dicapai oleh siswa. Oleh sebab itu, strategi konvensional pada penelitian ini dijadikan pembanding atas strategi belajar *Three Stage Fishbowl Decision*.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Strategi Pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa".

### Metode

Perlakuan dengan Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode ini mempunyai kelompok kontrol dan eksperimen. Metode eksperimen dalam penelitian ini menggunakan jenis desain penelitian dengan metode pretest-posttest control group design. Populasi target pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMAN 1 Glumpang Tiga Kabupaten Pidie. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Glumpang Tiga. Adapun pengambilan sampel peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Dari beberapa kelas X yang ada di SMA Negeri 1 Glumpang Tiga, diambil dua kelas sebagai sampel yang selanjutnya dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Yang menjadi kelas eksperimen (pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision*) ini adalah kelas X MIA

2 dan yang menjadi kelas kontrol adalah kelas X MIA 3.

### Hasil

Berdasarkan hasil analisa data melalui MSI dan Ms. SPSS 16 didapatkan pengaruh kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajarkan dengan menggunakan strategi pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision* dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran konvensional. Hasil analisa data memperlihatkan bahwa siswa di kelas eksperimen mempunyai semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol, hal ini dibuktikan saat proses belajar mengajar mahasiswa bisa mengutarakan pendapat dalam menyelesaikan permasalahan. Selain itu, dengan menerapkan metode ini, siswa semakin aktif sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar.

Sedangkan di kelas kontrol, siswa hanya mendengar dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru dan bertanya tentang materi yang belum mereka pahami. Selanjutnya guru memberikan contoh soal dan siswa menjawab sendiri contoh soal yang diberikan, hal ini di jadikan patokan sejauh mana kemampuan siswa dapat memahami materi yang diberikan.

Dari pengujian hasil hipotesis dengan menggunakan analisis Ms.SPSS 16. Ternyata nilai  $P\text{-value} < 0,05$  yaitu 0,006, sehingga  $H_1$  diterima. Hal ini juga dapat dilihat dari nilai rata-rata masing-masing kelas. Dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 14,57 dan rata-rata kelas kontrol sebesar 12,94, sehingga ada peningkatan sebesar 1,63. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision* dibandingkan dengan

siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran konvensional

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Jasmawati (2013) yang menyimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa memiliki perubahan positif dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru maupun dalam menyelesaikan masalah dalam belajarnya.

Suprpto dan Yanti (2015) juga menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang berarti pada strategi pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sebesar 35,77% dan 64,23% dipengaruhi oleh faktor lain.

D'Silva (2010) mengemukakan bahwa pembelajaran aktif adalah model pembelajaran yang terpusat pada tanggung jawab belajar siswa dengan mengizinkan siswa untuk ikut serta dalam pembelajaran yang mengaktualisasikan pemikiran tinggi. Semua aktivitas yang dirancang kelas eksperimen yang menggunakan pembelajaran aktif dengan strategi pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision* memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki dan melatih tanggung jawab siswa sehingga siswa dapat membenfun pengetahuannya sendiri.

### Kesimpulan

Nilai rata-rata postes kelas eksperimen dengan penerapan strategi pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision* sebesar 14,57 dan rata-rata postes kelas kontrol dengan penerapan strategi pembelajaran konvensional sebesar 12,94, sehingga ada peningkatan sebesar 1,63. Berdasarkan hasil analisa data terdapat pengaruh positif kemampuan pemecahan masalah siswa yang diajarkan dengan

strategi pembelajaran *Three Stage Fishbowl Decision* dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan strategi pembelajaran konvensional pada materi Ekspensial di kelas X MIA SMA Negeri 1 Glumpang Tiga.

### DAFTAR PUSTAKA

- D'Silva, Icy. 2010. Active Learning. *Journal of Education Administration and Policy Studies*. 2(6):64-74
- Hudojo, Herman. 2005. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: UMPRESS.
- Jacobsen, David A, Paul Eggen, Donald Kauchak. 2009. *Methods for Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Jasmawati, 2013. *Penerapan Strategi pembelajaran Three Stage Fishbowl Decision untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Materi Kerajaan Hindu, Budha dan Islam di Indonesia*. UIN Sultan Syarif Kasim. Riau
- Makmun, A.S. 2002. *Psikologi Pendidikan, Perangkat Sistem, Pengajaran Modul*. Bandung : Rosda
- NCTM .2000. *Principle and Standars for School Mathematic*. Virginia: NCTM
- Zaini, H. 2008 *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri