

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Hal tersebut juga didukung oleh Permendikbud 81A (2013: 3) bahwa proses pembelajaran sebaiknya: (1) berpusat pada siswa, (2) mengembangkan kreativitas siswa, (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang, (4) bermuatan nilai, etika, estetika, logika, dan kinestetika, dan (5) menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna.

Tujuan Kurikulum 2013 adalah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Kurikulum 2013 dirancang dengan karakteristik terdiri dari kompetensi inti dan kompetensi dasar, dalam hal ini kompetensi inti kelas menjadi unsur pengorganisasi (*organizing elements*) kompetensi dasar. Selanjutnya pembelajaran yang disajikan lebih menekankan pada pengembangan sikap spiritual, kerjasama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik melalui pembelajaran kontekstual yang mengarahkan peserta didik mengembangkan pengalaman belajar di sekolah untuk nantinya diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika merupakan sebuah pembelajaran wajib yang diberikan disetiap tingkatan pendidikan. Pada umumnya pembelajaran

matematika tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berhitung seperti menjumlah, mengurangi, mengalikan, dan juga membagi, tetapi pembelajaran matematika juga berkaitan dengan bilangan dan bangun geometri.

Menurut Sufri (2019:1) “Matematika merupakan ilmu yang mempunyai peranan penting serta dapat mengembangkan daya pikir manusia, dan mendasari perkembangan teknologi di era modern”. Dengan demikian matematika merupakan suatu mata pelajaran penting dari beberapa ilmu pelajaran lain yang diberikan di sekolah. Mata pelajaran matematika perlu diberikan di setiap jenjang pendidikan guna untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir secara logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan kemampuan matematis.

Kegiatan pembelajaran matematika di SD bertujuan agar siswa dapat mengembangkan empat kompetensi yang menjadi cita-cita dalam kurikulum 2013 yaitu sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Salah satu materi yang dipelajari di kelas 3 yaitu sifat-sifat bangun datar yang terdapat pada KD. 3.12 Menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki dan KD 4.12 Mengelompokkan berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki. Untuk mencapai Kompetensi Dasar tersebut dapat diukur dari pengembangan beberapa indikator.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar matematika cenderung rendah dibandingkan dengan muatan pelajaran lain. Banyak siswa yang kurang memahami materi yang telah diajarkan guru terkait sifat-sifat bangun datar. Hal ini disebabkan karena pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah masih dilakukan secara konvensional (pembelajaran berpusat pada guru dan menggunakan metode ceramah). Peran peserta didik tampak belum secara optimal diperlakukan sebagai subyek didik yang memiliki potensi untuk berkembang secara mandiri.

Realita di lapangan yang ditemukan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SD Gugus Sultan Agung Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus menunjukkan bahwa guru kelas III mempunyai masalah pada saat pembelajaran matematika yaitu pembelajaran yang dilakukan pasca pandemic covid-19

membuat minat belajar siswa rendah, ketertarikan memahami dan mencerna mata pelajaran



matematika cenderung menurun, waktu pembelajaran yang berkurang pasca pandemi covid-19 yang dilaksanakan secara PTMT (Pembelajaran Tatap Muka Terbatas) membuat guru menjadi kurang maksimal dalam menyampaikan materi pembelajaran, pembelajaran di masa PTMT tidak serta merta memberikan sebuah kelancaran dalam pelaksanaannya namun memberikan sebuah pengalaman baru bagi siswa.

Persepsi negatif pun tumbuh pada diri siswa terhadap muatan pelajaran matematika yang membosankan dan memusingkan karena penuh dengan teka-teki dan pemahaman lebih untuk memecahkan sebuah persoalan. Metode penugasan masih mendominasi kegiatan guru dalam mengajar, sehingga mengakibatkan siswa cenderung pasif menerima tugas, mengerjakan, dan mengumpulkan. Beberapa siswa cepat putus asa dalam menghadapi kesulitan dan tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran yang ditunjukkan melalui perilaku tidak mengumpulkan tugas tepat waktu. Berdasarkan hasil belajar siswa kelas III SD pada mata pelajaran matematika juga masih dalam taraf di bawah KKM yaitu 75. Hal ini ditunjukkan pada data nilai UTS Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan hasil 18 siswa hanya 3 siswa (16,6%) yang mendapatkan nilai di atas 75, sedangkan 15 siswa (83,3%) mendapatkan nilai di bawah 75. (Senin, 8 Maret 2022)

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, diperlukan upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran agar dapat meningkatkan pemahaman siswa serta untuk menghidupkan suasana belajar dengan siswa yang aktif, kreatif, dan inovatif. Guru dapat menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan media pembelajaran yang interaktif.

Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Guru hendaknya dapat memilih model dan media pembelajaran yang dianggap sesuai dengan materi yang hendak diajarkan. Selain menerapkan model pembelajaran yang sesuai, pemanfaatan media juga diperlukan sesuai dengan tingkat kognitif siswa usia SD yang masih berada pada tahap operasional konkret.

Penerapan model pembelajaran yang variatif dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa terbebani oleh materi ajar yang harus dikuasai. Jika peserta didik sendiri yang mencari, mengolah, dan menyimpulkan apa yang dipelajarinya maka pengetahuan yang ia dapatkan akan lebih lama melekat di pikiran. Guru sebagai fasilitator memiliki kemampuan dalam memilih model pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik peserta didik, materi pelajaran serta lingkungan belajar untuk meningkatkan kompetensi peserta didik.

Pernyataan tersebut dipertegas dengan pendapat Ramadany (2015: 35-36) yang berpendapat bahwa guru dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan inovatif diantaranya adalah penggunaan model dan media pembelajaran yang dilakukan seefektif mungkin dalam suasana yang menyenangkan dan bermakna.

Rudi (2017: 70) dalam *International Journal of Education and Research* juga menyatakan, "*One way that can be done to overcome student's learning difficulties is the application of varied teaching methods.*" Menurut pendapat tersebut, kesulitan belajar siswa dapat diatasi dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran yang bervariasi.

Tidak hanya model saja, tetapi media pembantu juga perlu diterapkan pada pembelajaran seperti permainan tujuannya supaya siswa termotivasi dan dapat belajar dengan penuh konsentrasi. Salah satu alternatif yang peneliti gunakan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Course Review Horay (CRH)* Berbantu Media Pasutar (Papan Surat Bangun Datar). Model pembelajaran kooperatif tersebut dirancang untuk mendorong siswa berpartisipasi dalam pembelajaran matematika. Model pembelajaran *CRH* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran *CRH* dicirikan oleh struktur tugas, tujuan, dan penghargaan kooperatif yang melahirkan sikap ketergantungan yang positif diantara sesama siswa, penerimaan terhadap perbedaan individu dan mengembangkan ketrampilan bekerja sama antar kelompok. 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. Dalam penerapan model pembelajaran ini, masalah disajikan dengan permainan ular tangga modifikasi yang dimainkan dengan menggunakan surat pertanyaan yang diletakkan dalam kotak yang masing-masing bentuknya bergambar bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, lingkaran, dan trapesium), siswa/kelompok yang paling dahulu mendapatkan tanda benar langsung berteriak "horay" atau yel-yel lainnya.

Shoimin (2014: 54) menjelaskan bahwa "Model pembelajaran *CRH* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif, yaitu kegiatan belajar mengajar dengan cara pengelompokan siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil. Pembelajaran ini merupakan suatu pengujian terhadap pemahaman konsep siswa menggunakan kotak yang diisi dengan soal dan diberi nomor untuk menuliskan jawabannya. Siswa yang paling terdahulu mendapatkan tanda benar langsung berteriak *horay* atau *yel-yel* lainnya.

Adapun kelebihan yang dimiliki oleh model *CRH* 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.

Menurut Shoimin (2014: 55) model *CRH* memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (1) menarik sehingga mendorong siswa terlibat didalamnya, (2) tidak monoton karena diselingi sedikit hiburan sehingga suasana tidak menegangkan, (3) siswa lebih semangat belajar, (4) melatih kerja sama.

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!!” (Kasna: 2015).

Ada berbagai permainan yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan permainan ular tangga modifikasi yang diaplikasikan bersama dengan model pembelajaran CRH. Hidayah, dkk (2019: 44) menyatakan, “permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi siswa.”

Tegeh dan Budiartini (2017: 138) berpendapat bahwa permainan ular tangga dapat digunakan pada semua mata pelajaran serta dapat meningkatkan interaksi siswa selama proses pembelajaran.

Pemilihan permainan ular tangga ini didukung oleh hasil penelitian (Kasna: 2015) yang menyatakan adanya peningkatan hasil belajar Matematika dengan bantuan media ular tangga. 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.

Dari ulasan latar belakang tersebut di atas, hal itulah yang melatar belakangi penelitian yang berjudul “Pengembangan Model *Course Review Horay* Berbantu

Media Pasutar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III SD Gugus Sultan Agung Kecamatan Undaan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis dari latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka Peneliti merumuskan masalah yaitu:

- a. Bagaimana pengembangan model *CRH* berbantu media pasutar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD?
- b. Bagaimana kelayakan model *CRH* berbantu media pasutar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD?
- c. Bagaimana keefektifan model *CRH* berbantu media pasutar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah diuraikan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Mendeskripsikan pengembangan model *CRH* berbantu media pasutar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD.
- b. Mendeskripsikan kelayakan model *CRH* berbantu media pasutar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD.
- c. Mendeskripsikan keefektifan model *CRH* berbantu media pasutar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui uraian dan pembahasan dalam penelitian ini diharapkan menghasilkan kajian yang bisa memberikan manfaat kepada beberapa pihak terutama yang berhubungan di bidang pendidikan dan pengembangan model pembelajaran. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat: (a) sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang menggunakan metode Ceramah dan *CRH*, (b) memberikan gambaran yang jelas pada guru tentang model pembelajaran *CRH* dalam rangka meningkatkan hasil belajar

siswa, (c) memberikan inovasi kepada guru dalam pemanfaatan media pasutar dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar.

2. Manfaat Praktis

Penelitian yang dilakukan ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat praktis terhadap berbagai pihak yang berkompeten di bidang pendidikan. Adapun manfaat praktis penelitian ini sebagai berikut :

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru memperbaiki permasalahan pembelajaran dan meningkatkan kegiatan pembelajaran yang lebih optimal dengan penggunaan model dan media pembelajaran yang bervariasi sehingga tercipta pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswa.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kompetensi siswa, meningkatkan aktivitas belajar serta motivasi belajar siswa sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti terkait inovasi penggunaan model pembelajaran dan penerapan media pembelajaran bagi siswa di sekolah dasar.

d. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran umum mengenai upaya-upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan model pembelajaran dan penerapan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

