

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika adalah mata pelajaran yang mampu menunjukkan tingkat kecakapan siswa dalam berpikir kritis (Sundari, 2016). Dalam proses pembelajaran matematika, diperlukan ketelitian perhitungan dan proses yang sistematis. Sebagian besar siswa yang kurang menyukai matematika sepertinya berpikir bahwa untuk memahami matematika, mereka perlu menghafal berbagai rumus. Sebaiknya siswa belajar matematika harus lebih mementingkan penalaran daripada hafalan. Kegiatan bernalar dapat meluaskan pola berpikir ketika siswa terbiasa memecahkan masalah matematika daripada melalui hafalan.

Mata pelajaran matematika ialah suatu mata pelajaran yang termasuk ke dalam kurikulum di tingkat pendidikan sekolah dasar. Menurut Kemendikbud 2013, pembelajaran matematika bertujuan untuk: (1) meningkatkan kecakapan intelektual, (2) kecakapan pemecahan masalah, (3) hasil belajar yang tinggi, (4) membiasakan komunikasi dan (5) membentuk kepribadian siswa. Umumnya di sekolah dasar pelajaran matematika bertujuan supaya siswa mampu dan kompeten menggunakan matematika (Susanto, 2016:189).

Berdasarkan tujuan di atas, hasil belajar yang tinggi merupakan suatu tujuan penting yang perlu diraih saat pengajaran matematika. Menurut Kemendikbud (dalam Tohir, 2019) menjelaskan bahwa Hasil PISA atau *Programme for International Student Assessment* tahun 2018 memperlihatkan Indonesia ada di urutan 10 terbawah untuk pencapaian keterampilan matematika, literasi dan kinerja sains. Di tahun 2018 peringkat PISA Indonesia turun daripada

skor PISA tahun 2015. Salah satu penurunan terjadi pada kecakapan matematika yaitu di tahun 2015 dari 386 poin menjadi 379 poin di tahun 2018. Hasil penilaian PISA tersebut menjadi masukan berharga sebenarnya hasil belajar matematika di Indonesia harus ditingkatkan.

Faktor yang bisa memengaruhi keberhasilan belajar matematika salah satunya yaitu model pembelajaran (Susanto, 2016:17). Memilih model pembelajaran yang etis dan andal tentunya dapat memberikan kontribusi pada suasana belajar asik dan menyenangkan. Selain itu, bisa merangsang siswa berpartisipasi secara aktif di kegiatan belajar matematika dan memudahkan mereka mempelajari materi yang guru sampaikan sehingga bisa berpengaruh terhadap keberhasilan belajar. Model *Course Review Horay* ialah contoh model yang bisa digunakan di kelas.

Model pembelajaran *Course Review Horay* ialah jenis pembelajaran kooperatif, dimana memiliki konsep yaitu belajar sambil bermain yang kegiatannya dilakukan dengan mengelompokkan siswa (Amin & Sumendap, 2022:128). Pendapat ini sejalan pula dengan Huda (2019:229) yang menyatakan bahwasanya *Course Review Horay* adalah model pengajaran yang berupaya menjadikan atmosfer belajar lebih hidup sebab jika setiap siswa yang benar menjawab atas soal yang diajukan maka akan diberi kesempatan untuk meneriakkan kata 'hore' atau sorakan lainnya. Model *Course Review Horay* dapat dikatakan model pembelajaran yang menarik sebab dalam prosesnya, ada siswa yang meneriakkan kata horay ketika pertanyaan dijawab dengan benar oleh mereka.

Model pembelajaran *Course Review Horay* bertujuan menuntun siswa menjadi pembelajar aktif serta kreatif saat aktivitas belajar sambil bermain, menumbuhkan kerja sama siswa dalam kelompok, merangsang semangat belajar siswa dan menghadirkan pembelajaran yang menarik sebab disisipi hiburan untuk membuat suasana kelas menjadi menarik serta mendorong siswa lebih aktif sebab pembelajarannya *student center*. Model pembelajaran ini mempunyai karakteristik khusus selain berteriak horay yaitu kertas jawaban untuk menjawab soal dibuat sesuai aturan tertentu.

Sejalan dengan karakteristik siswa yang akan diteliti, nilai matematika masih tergolong rendah dan guru belum menerapkan model pembelajaran *Course Review Horay*. Menurut Nureva dan Siska (2019) *Course Review Horay* ialah pembelajaran kooperatif yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif selama pembelajarannya. Model *Course Review Horay* ialah inovasi dalam pengajaran yang lebih menitik beratkan pada kemampuan memahami materi yang sudah diajarkan oleh guru dengan cara meminta siswa menjawab soals di akhir pelajaran untuk mengulas kembali materi pelajaran yang sudah disampaikan guru. Dalam kegiatannya yaitu lebih befokus kepada siswa dan guru bertugas menjadi motivator, fasilitator dan menyampaikan pengetahuan untuk meminimalisir kebiasaan guru yang mengajar dengan model konvensional.

Pembelajaran *Course Review Horay* dipilih sebab faktor-faktor sebagai berikut: pembelajarannya lebih meriah, dengan begitu siswa akan lebih bersemangat, termotivasi dan antusias saat belajar. Selain itu, mendorong siswa bekerja secara kooperatif dan berkomunikasi secara efektif satu sama lain dalam lingkungan belajar. Diharapkan dengan memahami prinsip-prinsip model

pembelajaran *Course Review Horay* akan menuntun siswa lebih giat belajar dalam lingkungan yang lebih menggembirakan dan lebih nyaman. Dengan begitu, memudahkan siswa untuk mempelajari materi pelajaran dan mencapai kesuksesan dalam belajar. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik lagi, dapat digunakan sebuah media pembelajaran. Media digunakan untuk memvisualisasikan objek kerja dari matematika (Hikmah & Maskar, 2020). Media bisa meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi belajar. Salah satu media visual tersebut adalah *powerpoint interaktif*.

Microsoft powerpoint interaktif adalah bentuk multimedia yang mampu digunakan untuk memudahkan guru ketika menerangkan materi di kelas. Beberapa fitur *microsoft powerpoint* yang dapat dimanfaatkan agar tampilan slide menarik yaitu fitur mengolah teks, menyisipkan gambar, animasi, audio, video dan efek (Misbahudin dalam Hikmah, 2020). Fitur-fitur dapat diatur sesuai selera penggunanya, sehingga siswa akan tertarik pada apa yang ditampilkan oleh *powerpoint*.

Pelaksanaan model *Course Review Horay* dalam pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan penelitian relevan yang sudah dilaksanakan sebelumnya oleh Uswatunnisa (2021) hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa model *Course Review Horay* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas IV SD Negeri Karangloe dapat dilihat dari presentasi kategori hasil belajar PKn siswa meningkat yakni 84,21% kategori tuntas dan 15,78% kategori tidak tuntas

Berlandaskan paparan di atas, lantas peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *Course Review Horay* terhadap hasil belajar

matematika siswa kelas V SDN 14/I Sungai Baung. Maka dari itu, peneliti mengadakan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Course Review Horay* Berbantuan *Powerpoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 14/I Sungai Baung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Bersumber dari latar belakang permasalahan tersebut, berikut adalah masalah yang muncul pada penelitian ini.

1. Hasil belajar siswa masih rendah pada pelajaran matematika.
2. Guru belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi.
3. Model *Course Review Horay* belum diterapkan guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Fokus pada penelitian ini yakni pengujian model pembelajaran *Course Review Horay* berbantuan *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa. Dalam penelitian ini, untuk menghindari perluasan dan penyimpangan masalah. Dengan begitu, masalah perlu dibatasi sebagaimana dapat diuraikan lebih detail.

1. Model pembelajaran *Course Review Horay* berbantuan *PowerPoint* interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa di lingkup kognitif.
2. Variabel (X) penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran *Course Review Horay* berbantuan *powerpoint* interaktif, sedangkan variabel (Y) nya adalah hasil belajar.
3. Penerapan model *Course Review Horay* berbantuan *powerpoint* interaktif diujicobakan di kelas V SDN 14/I Sungai Baung.

1.4 Rumusan Masalah

Bersumber dari latar belakang yang dideskripsikan, peneliti mengajukan rumusan masalah yaitu “bagaimana pengaruh penerapan model pembelajaran *Course Review Horay* berbantuan *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 14/I Sungai Baung?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yakni untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Course Review Horay* berbantuan *powerpoint* interaktif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SDN 14/I Sungai Baung.

1.6 Manfaat Penelitian

Harapannya hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan penelitian terkait hasil belajar matematika dengan model pembelajaran *Course Review Horay* berbantuan *PowerPoint* interaktif.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran *Course Review Horay* berbantuan *PowerPoint* interaktif memberi pengalaman belajar yang berbeda dan melatih keaktifan belajar siswa di dalam aktivitas belajar matematika.

2) Bagi Guru

Digunakan sebagai acuan dalam pemilihan model dan media untuk memaksimalkan prosedur serta hasil belajar matematika.

3) Bagi Peneliti

Dapat memperluas wawasan, pemahaman serta pengalaman langsung melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran *Course Review Horay* berbantuan *PowerPoint* interaktif.

4) Bagi peneliti lainnya

Penerapan model pembelajaran *Course Review Horay* berbantuan *PowerPoint* interaktif dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan untuk pertimbangan dalam mengembangkan penelitian selanjutnya dengan variabel berbeda.

1.7 Definisi Operasional

Penelitian ini menggunakan definisi operasional seperti yang tertulis di bawah ini.

1. Model pembelajaran *Course Review Horay* ialah model pembelajaran yang lebih mengutamakan kemampuan memahami materi pelajaran dengan menawarkan soal-soal latihan dengan cara yang menarik. Pembelajaran ini menguji kemampuan memahami materi lewat soal dan jawaban yang ditulis pada kartu atau kotak bernomor. Setelah menyelesaikan satu nomor, siswa atau kelompok yang benar menjawab

soal dan mendapat tanda jawaban benar terlebih dahulu, maka diizinkan untuk meneriakkan kata '*horay*' atau menyanyikan sorakan kelompoknya.

2. *PowerPoint* interaktif ialah media pembelajaran berupa tampilan slide yang didesain berbentuk interaktif melalui aplikasi *Microsoft PowerPoint*. *PowerPoint* interaktif dapat digunakan untuk menyampaikan topik pelajaran yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkrit atau nyata.
3. Hasil belajar adalah bentuk pencapaian seseorang setelah mengalami proses belajar. Pencapaian tersebut bisa berbentuk perubahan sikap, pengetahuan dan keterampilan. Hasil belajar bisa ditunjukkan dengan lambang, angka, huruf dan komentar yang diberikan seorang guru kepada siswa untuk mencerminkan kualitas kegiatan individu pada proses belajar.