

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat menentukan kualitas suatu bangsa. Jika suatu negara gagal menyelenggarakan kebijakan pendidikan maka berimplikasi pada gagalnya peradaban suatu bangsa. Ini berarti bahwa keberhasilan pendidikan juga secara otomatis membawa keberhasilan sebuah bangsa. Implikasinya, negara yang maju akan memiliki sistem dan kualitas pendidikan yang sangat baik. Ini karena bidang pendidikan sangat berpengaruh terhadap kualitas sumber daya manusia.

Pada saat ini zaman terus berkembang, dan pendidikan juga akan terus berkembang. Pendidikan berfungsi untuk membentuk warga masyarakat menjadi baik, mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, kepribadian serta peradaban yang bermartabat dalam hidup dan kehidupan atau dengan kata lain pendidikan berfungsi memanusiaakan manusia agar menjadi manusia yang benar sesuai dengan norma yang dijadikan landasannya. Tempat yang paling tepat untuk melaksanakan pendidikan adalah sekolah.

Sekolah merupakan tempat untuk membentuk warga masyarakat menjadi baik dan mampu bersaing di era globalisasi terutama bagi mereka yang mengikuti pendidikan formal. Pendidikan formal di Indonesia dibagi dalam beberapa jenjang yaitu sekolah dasar, sekolah menengah, dan pendidikan tinggi. Sekolah dasar sangat berpengaruh terhadap jenjang sekolah menengah dan tinggi. Sekolah menengah dan tinggi merupakan kelanjutan dan kesinambungan

dari sekolah dasar. Satu jenjang yang termasuk dalam pendidikan jenjang formal yang pertama adalah Sekolah Dasar (SD). Sekolah Dasar sebagai titik awal pendidikan formal di Indonesia memiliki andil besar sebagai pondasi pengetahuan untuk kelanjutan pendidikan seseorang (Maulida, 2017).

Setiap satuan pendidikan formal dan non formal yang menginginkan perubahan ke arah yang lebih baik akan senantiasa menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan. Sarana dan prasarana yang baik dan dapat menunjang keberhasilan belajar siswa salah satunya ialah penggunaan media pendidikan. Sanjaya (2012 : 61) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya. Penyediaan media pendidikan selaras dengan upaya mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

Kurikulum pada tingkat SD akan diajarkan lima pengetahuan utama yang terdiri dari matematika, bahasa Indonesia, pendidikan kewarganegaraan, IPA, dan IPS sesuai yang tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 37 ayat 1 yang wajib dikuasai. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari SD untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Depdiknas, 2006).

Matematika seperti yang diungkapkan oleh Sadiq (2014:9) adalah ilmu yang membahas pola atau keteraturan. Seperti halnya tuntutan untuk

memanfaatkan penalaran induktif pada awal proses pembelajaran, agar para siswa belajar mencerna ide-ide baru, mampu menyesuaikan diri terhadap perubahan, mampu menangani ketidakpastian, mampu menemukan keteraturan, dan mampu memecahkan masalah yang tidak lazim. Pentingnya peranan matematika juga didukung oleh penelitian Karim (2011:21) yang mengatakan bahwa terlihat matematika memiliki pengaruh terhadap mata pelajaran lain. Contohnya mata pelajaran geografi, fisika, dan kimia. Konsep-konsep matematika digunakan untuk skala atau perbandingan dalam membuat peta pada mata pelajaran geografi. Sedangkan dalam fisika dan kimia konsep-konsep matematika digunakan untuk mempermudah penurunan rumus-rumus yang dipelajari. Sesuai karakteristiknya terdapat tingkat kesulitan mempelajari matematika. Matematika juga telah menjadi syarat utama memasuki fakultas-fakultas favorit seperti kedokteran dan teknik sehingga sejak lama matematika dikenal sebagai alat untuk saringan bagi para siswa untuk memasuki jenjang atau kualifikasi tertentu (Sadiq, 2014: 2).

Pendidikan matematika memiliki tujuan sebagaimana yang tercantum dalam Depdiknas (2006) yaitu : (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma; (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel,

diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah; dan (5) memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.”

Upaya memenuhi tujuan pendidikan matematika tersebut khususnya di SD membutuhkan peran guru untuk dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya. Diharapkan siswa dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan mengkonstruksikan dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut (Susanto, 2013:190).

Namun kondisi di lapangan dapat berbeda dengan harapan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 5 Oktober 2022 di SDN 3 Wonokarto didapatkan rendahnya hasil belajar matematika siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Siswa masih banyak yang bermain dan tidak menyimak penjelasan guru sehingga berdampak pada hasil belajar yang menyebabkan kompetensi dan tujuan pembelajaran pendidikan matematika belum tercapai. Fakta ini didukung dengan hasil ujian akhir sekolah (UN dan UASBN) yang dihadapi siswa mendapatkan nilai rata-rata hasil belajar matematika berkisar antara nilai 5 dan 6. Terdapat temuan ketidakmampuan siswa dalam memahami konsep dasar juga menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran matematika, serta keengganan siswa untuk melatih soal atau pertanyaan secara mandiri baik di sekolah ataupun di rumah menjadi kendala tersendiri dalam pembelajaran ini.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 3 Wonokarto bahwa proses pembelajaran matematika masih bersifat *teaching center*. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penggunaan media yang masih minim. Hal itu tentu akan membuat siswa menjadi jenuh karena penyajiannya bersifat monoton, didominasi dengan mencatat dan hafalan, akhirnya akan berpengaruh pada hasil belajar siswa sehingga kualitas pembelajaran menjadi rendah. Rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN 3 Wonokarto dapat dilihat dari persentase ketuntasan siswa dalam mencapai nilai KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa kurang memahami materi pembelajaran. Persentase siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM pada mata pelajaran matematika di SDN 3 Wonokarto yaitu 60 % dari 15 siswa yang ada.

Aspek kognitif merupakan dasar utama menilai pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan. Namun berdasarkan hasil observasi dan wawancara rendahnya pemahaman konsep siswa dipengaruhi oleh beberapa fakta antara lain sebagai berikut. 1) proses pembelajaran yang kurang menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar; 2) pada proses pembelajaran Matematika guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif, dikarenakan pembelajaran tersebut masih berpusat pada guru (*teacher center*); 3) kurangnya pemahaman siswa terhadap materi terutama dalam proses pengaitan pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan baru yang didapat; 4) kurangnya media pembelajaran sebagai medium dalam penyampaian materi pelajaran yang memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar; dan 5) kurangnya semangat belajar yang dimiliki oleh para siswa

sehingga menyebabkan keengganan untuk mencoba materi yang sudah diajarkan, melalui mengerjakan soal-soal yang ada pada buku siswa.

Bertolak dari permasalahan tersebut, maka perlu diterapkannya suatu pembelajaran inovatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Untuk menghindari kejenuhan, diperlukan adanya iklim belajar yang menyenangkan atau relaks. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang memiliki suasana tersebut yaitu model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH). Dalam penerapan model pembelajaran ini, masalah disajikan dengan permainan yang menggunakan kartu berisi kotak yang telah dilengkapi dengan nomor soal dan siswa/kelompok yang paling dahulu mendapatkan tanda benar berbentuk garis vertikal, horisontal, atau diagonal langsung berteriak “horay” atau yel-yel lainnya (Shoimin, 2014). Pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Course Review Horay* (CRH) juga melatih peserta didik untuk mencapai tujuan-tujuan hubungan sosial yang pada akhirnya mempengaruhi prestasi akademik peserta didik (Kasio, 2013). Pembelajaran dengan menerapkan model kooperatif tipe *Course Review Horay* (CRH) membuat siswa lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran dan tidak cepat merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Alternatif yang dapat dilakukan adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Course Review Horay* (CRH). Model kooperatif tipe *Course Review Horay* (CRH) merupakan model pembelajaran yang membantu peserta didik dalam menguji pemahaman pembelajaran yang telah dilalui melalui pembuatan kelompok-kelompok belajar yang akan diberikan soal-soal dalam kotak-kotak pertanyaan (Kurniasih dkk, 2015:80).

Adapun kelebihan model CRH adalah untuk meningkatkan kesenangan dalam belajar matematika terutama untuk peserta didik sekolah dasar, sehingga mendorong untuk meningkatkan hasil pembelajaran matematika sesuai yang telah diharapkan. Selain itu untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang ideal maka diperlukan suatu model pembelajaran. Menurut Rukmanda dan Endra (2014:37) pembelajaran yang ideal merupakan pembelajaran yang berpusat pada aktivitas belajar siswa. Penggunaan model pembelajaran CRH dalam proses pembelajaran matematika di SD diharapkan agar siswa tidak mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Ini sesuai dengan tujuan model pembelajaran *Course Review Horay (CRH)* yaitu untuk menghindari kejenuhan, diperlukan adanya hiburan. Pelaksanaan model pembelajaran ini akan lebih bermakna apabila proses pembelajaran didukung dengan media pembelajaran. Salah satunya adalah media video, karena media video dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Menimbang identifikasi masalah yang telah diuraikan maka penting dilakukan penelitian lebih lanjut tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Course Review Horay (CRH)* di SDN 3 Wonokarto dan implikasinya terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika. Penelitian ini diharapkan akan memberikan motivasi bagi guru dan siswa dalam hal penggunaan media dalam pembelajaran matematika menggunakan model kooperatif tipe *Course Review Horay (CRH)*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Course Review Horay (CRH)* pada siswa kelas V Semester II di SDN 3 Wonokarto tahun pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas V dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Course Review Horay (CRH)* di SDN 3 Wonokarto?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Course Review Horay (CRH)* pada siswa kelas V Semester II di SDN 3 Wonokarto tahun pelajaran 2022/2023.
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar matematika siswa kelas V dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Course Review Horay (CRH)* di SDN 3 Wonokarto

D. Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat penelitian tersebut dipaparkan sebagai berikut

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi teori pendidikan khususnya dalam mata pelajaran matematika sehingga dapat memperluas

pengetahuan dan meningkatkan pemahaman tentang penerapan model inovatif kreatif di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, dapat dimanfaatkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran inovatif, sehingga guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta menambah wawasan guru tentang keunggulan model pembelajaran CRH.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan penelitian karena bertambahnya ragam atau variasi model pembelajaran yang dapat digunakan.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada peneliti sebagai calon tenaga pendidik untuk mengetahui cara melihat kemampuan siswa sebelum member materi ataupun sesudah memberi materi.