

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORETIS**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hasil Belajar Matematika**

Belajar hakikatnya adalah aktifitas yang dilakukan oleh siswa saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil yang dimaksudkan adalah “suatu aktifitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak” (Susanto,2013:4).

Hasil belajar adalah suatu tingkat keberhasilan siswa dari proses pembelajaran yang menyebabkan perubahan tingkah laku yang lebih baik dari sebelumnya pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Pernyataan tersebut didukung oleh Soediarto (dalam Solihatin, 2012:6) mendefinisikan hasil belajar sebagai tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Begitupun menurut Bloom (dalam Thobrani dan Arif, 2011:23) “Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom (dalam Riasitini, 2016) hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga katagori ranah antara lain kognitif, afektif, dan psikomotor. Yang dapat diuraikan sebagai berikut

##### **a. Ranah Kognitif**

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi, dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c. Ranah Psikomotor

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati).

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan dari pada afektif dan psikomotor karena lebih menonjol, namun hasil belajar afektif dan psikomotor juga harus menjadi bagian dari hasil penelitian dalam proses pembelajaran di sekolah. Namun yang dicari dalam penelitian ini merupakan hasil belajar yang mencakup ranah kognitif saja.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. 1) siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani; 2) lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungannya. Sependapat dengan dikemukakan oleh Waslim (dalam Susanto, 2013:12) menyatakan: faktor yang memengaruhi hasil belajar adalah faktor internal dan eksternal: (1) faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor

internal ini meliputi: kecerdasan, minat, dan perhatian, motivasi belajar ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. (2) faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orangtua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku berupa ranah kognitif, afektif, dan psikomotor setelah menerima pengalaman dalam belajar.

Menurut Susanto (2013:8) hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan di atas, meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan (aspek psikomotor) dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Tes pemahaman Konsep

Pemahaman adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan guru kepada siswa atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

b. Keterampilan Proses

Melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki seperti kreativitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai dengan penekanan studi yang bersangkutan.

c. Sikap

Sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang.

Tujuan pembelajaran matematika di SD adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Menurut Depdiknas (dalam Susanto, 2013:190) menjelaskan tujuan mata pelajaran matematika adalah untuk menjadikan siswa agar: 1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma. 2) menggunakan penalaran pola dan sifat, menggunakan 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. 4) memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari. akan mudah terwujud.

## 2. Model Pembelajaran Koopertif Tipe *Course Review Horay* (CRH)

Model pembelajaran CRH adalah 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. Hal ini sependapat dengan Kurniasih dan Sani (2015:80) teknik pengelompokan siswa (*Course Review Horay*) atau sering disebut *CRH* merupakan “model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan karena setiap siswa dapat menjawab benar maka siswa tersebut diwajibkan berteriak “hore” atau yel-yel yang lainnya yang disepakati”. Sedangkan Suprijono (dalam Riastini, 2016) menyatakan bahwa *CRH* merupakan sebuah permainan untuk menguji pemahaman. Setelah siswa membaca, bertanya jawab, mengamati, dan beberapa kegiatan lainnya, siswa diminta membuat kotak 9/16/25 (sesuai kebutuhan).

Tujuan model pembelajaran CRH adalah dapat melatih siswa dalam menyelesaikan masalah dengan pembentukan kelompok kecil (Soimin, 2014:54). Dalam Kurniasih dan Sani (2015:82), langkah-langkah model pembelajaran *CRH* meliputi 10 tahapan sebagai berikut.

a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.

Guru memaparkan kompetensi apa saja yang harus dicapai oleh peserta didik dalam hal ini siswa-siswi sekolah dasar.

- b. Guru menyajikan atau mendemonstrasikan materi sesuai topik.

Siswa memperhatikan materi dari topik yang diberikan guru dalam hal ini, Siswa dikondisikan oleh guru agar merasakan atau meyakini atas rasa bahagia atau gembira dengan nilai yang dianutnya dari masalah yang didiskusikan.

- c. Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok.

Siswa membentuk kelompok dan mendiskusikan.

- d. Untuk menguji pemahaman siswa disuruh membuat kartu atau kotak sesuai dengan kebutuhan dan diisi dengan nomor yang ditentukan guru.

- e. Guru membaca soal secara acak dan siswa menuliskan jawabannya didalam kartu atau kotak yang nomornya ditentukan guru.

Dalam konteks ini guru bertindak sebagai fasilitator dan mediator yang kreatif dalam menentukan arah pembelajaran dan memberikan penekanan nilai kesungguhan siswa dalam proses diskusi.

- f. Setelah pembacaan soal dan jawaban siswa telah ditulis dalam kartu atau kotak, guru dan siswa mendiskusikan soal yang telah diberikan tadi.

- g. Bagi yang benar, siswa memberi tanda check list (✓) dan langsung berteriak horay atau menyanyikan yel-yelnya.

- h. Nilai siswa dihitung dari jawaban yang benar dan yang banyak berteriak horay.

- i. Guru memberikan *reward* pada yang memperoleh nilai tinggi atau yang banyak memperoleh horay.

#### j. Penutup

Siswa menyimpulkan pembelajaran.

Dalam setiap model yang sudah tentu memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan model CRH. Adapun kelebihan model CRH menurut Huda (dalam Firdiana, 2016) adalah sebagai berikut. “(1) struktur menarik dan dapat mendorong siswa untuk dapat terjun ke dalamnya; (2) metodenya tidak monoton karena diselingi dengan hiburan, sehingga suasana tidak menegangkan; (3) semangat belajar yang meningkat karena suasana pembelajaran yang menyenangkan; dan (4) *skill* kerjasama siswa semakin terlatih”.

Selain kelebihan model CRH juga memiliki kelemahan model CRH yaitu dalam Kurniasih (2007:183) adalah “(1) siswa aktif dan pasif nilainya disamakan, dan (2) Adanya peluang untuk curang. Pada proses pembelajaran “siswa aktif dan pasif nilainya disamakan”. Artinya guru tidak membedakan antara siswa yang aktif dan pasif, yang pada seharusnya dalam pemberian nilai dalam suatu pembelajaran lebih baik memberikan perbedaan antara siswa yang aktif dan pasif. Akibatnya, siswa yang sudah aktif merasa tidak terlalu diperhatikan oleh guru disebabkan pemberian nilai yang sama. Di samping itu juga kemungkinan siswa dan siswi atau peserta didik dalam pencarian nilai melakukan tindak kecurangan akan semakin besar.

### 3. Matematika Sekolah Dasar

Matematika sebagai salah satu ilmu dasar, dewasa ini telah berkembang amat pesat baik materi maupun kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penguasaan matematika secara baik sejak dini perlu ditanamkan sehingga konsep-konsep dasar matematika dapat diterapkan dengan tepat dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Susanto (2013:185) matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Permen No. 22 Tahun 2006 (dalam Soviawati, 2011:80), mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. dari pernyataan-pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, kerjasama, dan berargumentasi memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Siswa Sekolah Dasar (SD) berada pada umur yang berkisar antara usia 7 hingga 12 tahun, menurut Piaget (dalam Susanto, 2013:77) pada tahap ini siswa masih berpikir pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak dalam fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Pengajaran matematika sesuai kemampuan siswa harus dikaitkan dengan hal konkret supaya siswa lebih paham. Sangat diharapkan pembelajaran



matematika menyenangkan bagi siswa dan pembelajaran matematika menjadi efektif sehingga siswa tidak hanya mampu menghafal konsep-konsep matematika, tetapi juga harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

#### 4. Materi Sifat-Sifat Bangun Datar

Materi matematika yang akan digunakan adalah materi pada SK ke 6 yang berkaitan dengan materi bangun datar dan bangun ruang. Berikut ini rangkuman materinya.

Standar Kompetensi : Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun

Kompetensi Dasar : 6.1 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar


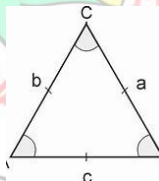
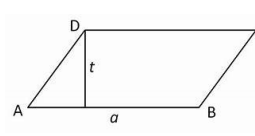
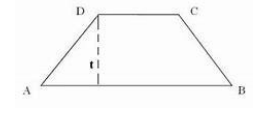
Ringkasan Materi

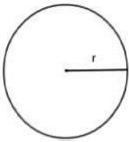
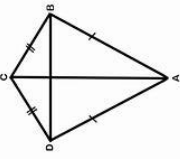
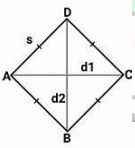
**Bangun datar** adalah sebutan untuk bangun-bangun dua dimensi, gabungan bangun datar dapat membentuk bangun ruang seperti tabung atau yang lainnya. Terdapat macam-macam bangun datar, diantaranya persegi panjang, persegi, segitiga, jajar genjang, trapesium, lingkaran, layang-layang dan belah ketupat. Semua bangun datar memiliki sifat dan rumus yang berbeda.

**Tabel 2.1**

**Jenis dan Sifat Bangun Datar**

No	Nama Bangun Datar	Bentuk Bangun Datar	Sifat-sifat bangun datar	Rumus
1	Persegi		<ul style="list-style-type: none"> <li>Memiliki 4 sisi sama panjang</li> </ul>	

No	Nama Bangun Datar	Bentuk Bangun Datar	Sifat-sifat bangun datar	Rumus
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki 4 sudut sama besar</li> <li>• Mempunyai sudut siku-siku</li> <li>• Mempunyai 2 pasang sisi saling sejajar yang berhadapan</li> </ul>	
2	Persegi Panjang		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempunyai 2 pasang sisi sama panjang</li> <li>• Mempunyai 2 sudut sama besar yaitu <math>90^\circ</math></li> <li>• Mempunyai 2 diagonal yang sama panjang</li> </ul>	
3	Segitiga		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempunyai 3 sisi</li> <li>• Mempunyai 3 sudut</li> </ul>	
4	Jajar Genjang		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sisi yang berhadapan sama panjang</li> <li>• Sudut yang berhadapan sama besar</li> </ul>	
5	Trapezium sama kaki		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki 2 sisi sama panjang</li> <li>• 2 pasang sudut yang sama besar</li> </ul>	

No	Nama Bangun Datar	Bentuk Bangun Datar	Sifat-sifat bangun datar	Rumus
6	Lingkaran		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki satu titik pusat</li> <li>• Memiliki garis tengah yang panjangnya 2 kali jari-jari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Luas (L) = <math>\pi \times r^2</math></li> <li>• Keliling (K) = <math>\pi \times d</math></li> <li>• Keterangan: <math>\pi = 3,14</math> atau <math>22/7</math>, <math>r =</math> jari-jari, <math>d =</math> Diameter (<math>2 \times r</math>)</li> </ul>
7	Layang-Layang		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki satu sumbu simetri</li> <li>• Memiliki 2 pasang sisi sama panjang</li> <li>• Memiliki sepasang sudut yang berhadapan sama besar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <math>L = \frac{1}{2} \cdot d_1 \cdot d_2</math></li> <li>• <math>K = 2 \cdot s_1 + 2 \cdot s_2</math></li> </ul>
8	Belah Ketupat		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Semua sisi sama panjang</li> <li>• Sudut yang berhadapan sama besar</li> <li>• Kedua diagonal belah ketupat merupakan sumbu simetri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <math>L = \frac{1}{2} \cdot d_1 \cdot d_2</math></li> <li>• <math>K = 4 \cdot s</math></li> </ul>

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran CRH telah dilakukan oleh beberapa peneliti lain dengan media yang berbeda yaitu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Kariadnyani (2016) dengan hasil penelitiannya menyatakan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *CRH* pada siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Seririt Kabupaten Buleleng.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Kasna, dkk (2015) dengan hasil dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 4 Banyuasri. Hal ini dapat diketahui pada siklus I hasil belajar matematika dilihat dari nilai rata-rata kelas saat prasiklus sebesar 64,36, pada siklus I meningkat menjadi 74 dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 84 dengan kategori tinggi.
3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ani, dkk (2016) hasil penelitian membuktikan bahwa hasil belajar matematika yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model *Course Review Horay* berbantuan LKS pada siswa kelas IV SD gugus XV Kecamatan Buleleng tahun pelajaran 2015/2016.
4. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Widaningsih dan Yenni (2016), menunjukkan bahwa hasil analisis, diperoleh kesimpulan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe CRH dan NHT mempengaruhi kemampuan pemahaman matematis siswa. Peningkatan kemampuan pemahaman

matematis siswa yang mendapat model pembelajaran kooperatif tipe CRH lebih baik daripada kemampuan pemahaman matematis siswa yang mendapat model pembelajaran kooperatif tipe NHT.

5. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Suryani, dkk (2016) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan CRH dapat meningkatkan pemahaman matematis siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat secara signifikan. Peningkatan tersebut ditunjukkan dari nilai rata-rata pretes dan postes yang mengalami kenaikan sebesar 39,63 dan memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman matematis siswa sebesar 37%.

Perbedaan dengan penelitian lain terletak pada bagan/peta konsep yang akan digunakan. Jika penelitian sebelumnya menggunakan media multimedia dalam menerapkan model pembelajaran CRH. Penulis menggunakan media video untuk memudahkan siswa dalam memahami dan menerima materi pembelajaran matematika.

### **C. Kerangka Pikir Penelitian**

Pada kerangka berpikir dijelaskan mengenai proses pembelajaran Matematika. Pembelajaran Matematika penyajiannya masih bersifat monoton, membosankan, tidak menarik perhatian siswa dan didominasi dengan mencatat dan hafalan serta penekanan pengetahuan dan pemahaman terhadap nilai dalam proses pembelajaran masih jarang dilakukan oleh guru sehingga akan berpengaruh pada hasil belajarnya rendah. Hal ini dikarenakan strategi/model yang digunakan masih belum bersifat inovatif. Untuk menjadikan pembelajaran

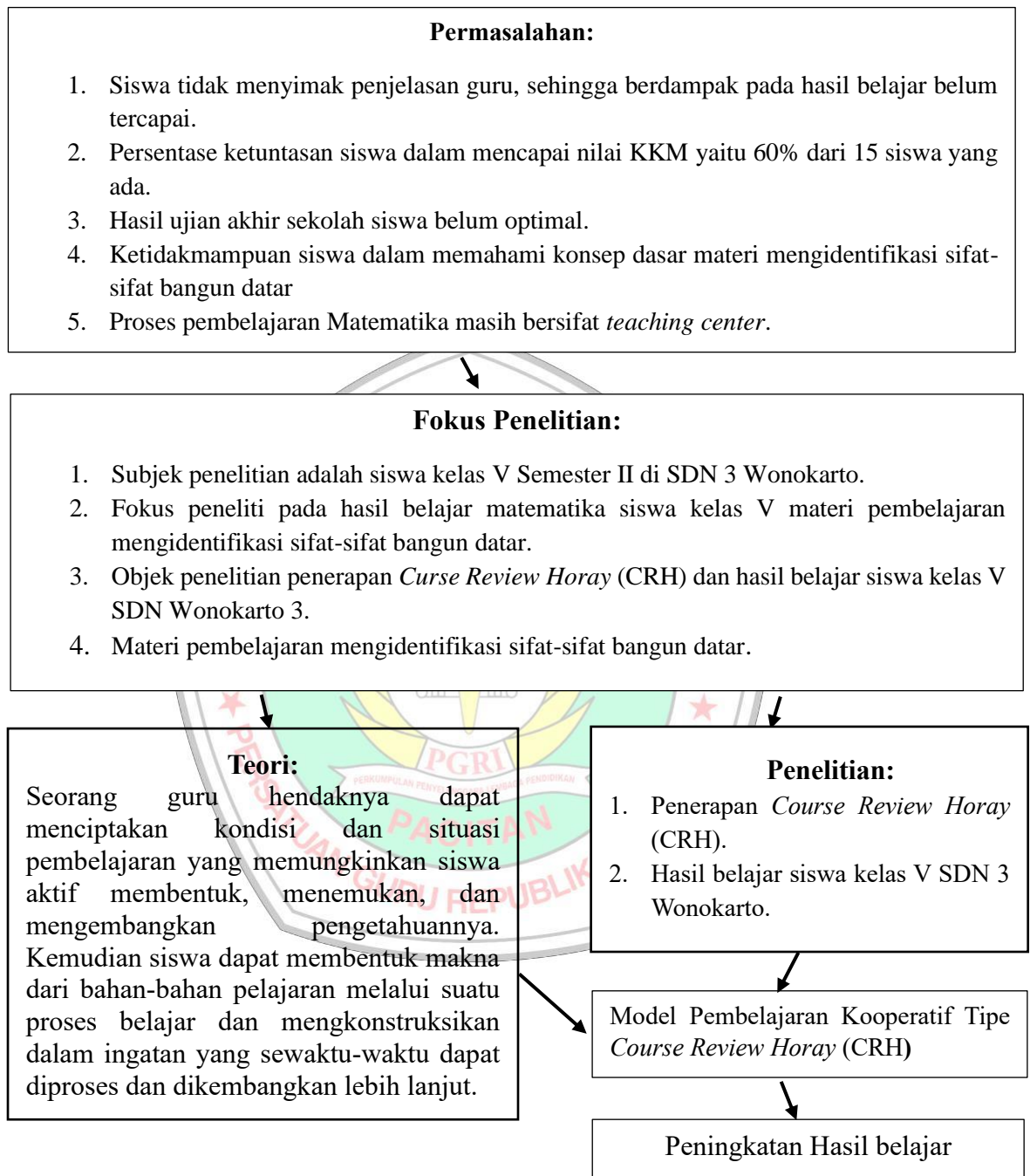
itu menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa maka diterapkanlah model pembelajaran yang inovatif yaitu model pembelajaran CRH (*Course Review Horay*).

Model Pembelajaran CRH (*Course Review Horay*) adalah model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan karena setiap siswa dapat menjawab benar maka siswa tersebut diwajibkan berteriak “hore” atau yel-yel yang lainnya yang disepakati. Kelebihan dari model CRH ini adalah dapat meningkatkan semangat pembelajaran peserta didik terhadap pembelajaran dan mampu membangkitkan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Pembelajaran dengan pendekatan CRH diharapkan dapat meningkatkan pemahaman matematis siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat secara signifikan. Sesuai hasil penelitian relevan, ada peningkatan nilai rata-rata pretes dan postes sebesar 39,63 dan memberikan kontribusi terhadap peningkatan pemahaman matematis siswa sebesar 37% (Asih dkk, 2016). Selain itu, model pembelajaran CRH menghasilkan prestasi belajar matematika yang lebih tinggi dibandingkan dengan belajar konvensional (Kuswari dkk, 2013).

Model pembelajaran CRH pada penelitian ini dibantu dengan media video yang diharapkan dapat memantapkan konsep pemahaman matematika dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan kerangka berpikir ini dapat digunakan sebagai dasar yang kuat untuk menggali implikasi penggunaan model

pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika.



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**