

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa memahami konsep dalam belajar dimana hasil belajar ini dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru dalam pembelajaran yang terwujud melalui perubahan sikap, sosial, dan emosional siswa (Wahyuni, 2021). Hasil belajar mencerminkan pencapaian tertinggi siswa dalam meraih tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Cakupan hasil belajar siswa dapat meliputi aspek pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotorik) (Firosalia, 2019). Hasil belajar merupakan kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman (Surya, 2017).

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya (Nabillah & Abadi, 2019). Hasil belajar sangat penting karena hasil belajar yang tinggi menunjukkan bahwa setiap siswa mampu berprestasi dalam belajarnya, sebaliknya, hasil belajar yang rendah berarti siswa tidak berhasil dalam belajarnya (Wahyudinata, 2024). Hasil belajar mencerminkan efektivitas proses pendidikan yang dilakukan oleh guru serta sejauh mana siswa mampu mengembangkan keterampilan yang

diperlukan untuk sukses di masa depan (Kakiay & Wigiyanti, 2022). Salah satu mata pelajaran yang menuntut hasil belajar yang optimal karena dalam proses pembelajarannya diperlukan pemahaman konsep yang mendalam serta kemampuan berpikir logis adalah pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam kehidupan karena dapat berperan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan juga pemecahan masalah (Amelia, 2025). Matematika memainkan peran penting dalam kehidupan manusia, tidak hanya sebagai alat bantu untuk ilmu pengetahuan lain, tetapi juga sebagai dasar utama untuk kemajuan di berbagai bidang (Tauhid, 2024). Pembelajaran matematika tidak hanya menekankan siswa dalam kemampuan berhitung saja, tetapi kemampuan bernalar yang logis dan kritis dalam pemecahan permasalahan yang dihadapi sehari-hari (Mardiyanti, 2022). Pembelajaran Matematika berperan penting dalam kehidupan sehari-hari, seperti membandingkan uang jajan, menghitung berat benda, dan menyelesaikan perselisihan antar manusia, sehingga berperan penting dalam mengatasi konflik. (Tampubolon, 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Grobogan 02 Kecamatan Jiwan, Kabupaten Madiun tepatnya di kelas IV, guru dalam proses pembelajaran melakukan langkah-langkah sebagai berikut, yaitu yang pertama guru melakukan apersepsi dengan mengingat materi sebelumnya dan mengaitkan dengan pembelajaran hari ini, kedua guru menyampaikan materi secara lisan menggunakan gambar dan materi yang ditulis di papan tulis, sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dan terlihat tidak tertarik untuk

menyimak materi sehingga lebih memilih untuk berbicara sendiri bersama teman saat pembelajaran. Ketiga, guru memberikan contoh soal di papan tulis dan meminta salah satu siswa untuk mengerjakan di depan. Keempat, guru akan meminta siswa untuk mengerjakan soal di LKS dan hasil jawaban LKS dikumpulkan tanpa ada pembahasan lebih lanjut sehingga membuat siswa kurang memahami materi yang diajarkan dan tidak mengetahui letak kesalahannya dan mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Hal ini dibuktikan dengan nilai ulangan harian matematika siswa yang masih belum mencapai nilai KKM yaitu sebanyak 60% atau 9 siswa dari total 15 siswa dalam kelas. Dari permasalahan tersebut, diperlukan suatu solusi untuk menciptakan kondisi belajar yang lebih menyenangkan dan seru sehingga siswa tertarik belajar matematika yaitu dengan penggunaan suatu model pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu model pembelajaran yang dinilai efektif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah model *Course Review Horay (CRH)*.

Model pembelajaran *Course Review horay* merupakan model pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan karena setiap peserta didik yang dapat menjawab benar diwajibkan berteriak „horee!“ atau yel-yel lainnya yang disukai (Ramli, 2016). Model pembelajaran *course review horay* juga memiliki kelebihan diantaranya menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena diselingi dengan hiburan dan melatih kerja sama dalam menjawab soal yang diberikan oleh guru secara kelompok (Ramli & Isnawati, 2016). Model

pembelajaran CRH digunakan untuk menguji pemahaman siswa dengan menggunakan strategi games yang mana jika siswa menjawab benar maka siswa akan berteriak horey (Thohir & Fridayanti, 2014). Agar lebih efektif, model pembelajaran CRH ini juga dapat dipadukan dengan media interaktif sehingga proses belajar menjadi lebih dinamis, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa kini yaitu dengan menggunakan media *Smartsheet*

Smartsheet adalah media pembelajaran yang dapat diakses melalui situs *link liveworksheet*. *Liveworksheet* merupakan salah satu media berbantuan media elektronik yang didalam terdapat tesk, gambar, animasi, video-video yang lebih efektif agar siswa cepat merasa bosan (Nova, 2025). Dengan adanya penggunaan media *Liveworksheet* tersebut siswa dapat memahami materi dengan mudah, siswa lebih tertarik belajar menggunakan media yang bervariasi karena dapat mendukung siswa untuk giat belajar dan menerima pembelajaran dengan media yang unik dan menarik (Winaryuni, 2024). Media *Smartsheet* dalam penelitian ini menyajikan pemaparan materi, video pembelajaran yang dapat di akses melalui link youtube, game, dan quiz menarik yang dapat diisi secara langsung. Selain sebagai media untuk menyampaikan materi, *smartsheet* juga bisa digunakan untuk mengasah pemahaman mengenai materi yang diajarkan melalui *quiz* yang tersedia.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Widiyono, (2023) menunjukkan bahwa model pembelajaran CRH dapat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar. Penelitian lain yang dilakukan oleh Sugandi, (2020) membuktikan bahwa dengan menggunakan model

pembelajaran *Course Review Horay* telah terjadi peningkatan pencapaian hasil belajar siswa, dan sudah mencapai tingkat ketuntasan sebagaimana sudah diterapkan. Berdasarkan penelitian yang relevan dengan media *Liveworksheet* yaitu penelitian yang dilakukan oleh Wedyastuti, (2022) menyatakan bahwa penggunaan media interaktif *Liveworksheet* dalam *cooperative learning* dapat meningkatkan hasil belajar. Andriani, (2024) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan media interaktif *Liveworksheet* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas VII secara signifikan. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Prabowo, 2021), menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis *Liveworksheet* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang dan beberapa bukti penelitian terdahulu belum ada yang menggunakan model pembelajaran *Course Review Horay* berbantuan media *Smartsheet* maka peneliti termotivasi untuk mengambil judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran CRH Berbantuan Media *Smartsheet* pada Siswa kelas IV”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di jelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, bagaimana peningkatan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran CRH berbantuan media *Smartsheet* pada siswa kelas IV?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan peningkatan hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran CRH berbantuan media *Smartsheet* pada siswa kelas IV.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan hasil yang bermanfaat bagi semua pihak, yang antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru terhadap guru-guru dan calon guru dalam mengajar, khususnya penggunaan model pembelajaran CRH dalam mata pelajaran Matematika materi bangun datar dan penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dan bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dengan penelitian ini diharapkan penggunaan model pembelajaran CRH berbantuan Media *Smartsheet* terhadap guru dapat memberikan wawasan, gambaran, dan pengetahuan yang dapat digunakan sebagai referensi dalam melaksanakan pembelajaran pada siswa terutama pada mata pelajaran Matematika kelas IV di Sekolah Dasar.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini berharap penggunaan model pembelajaran CRH berbantuan Media *Smartsheet* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Kelas IV SD

c. Bagi Peneliti

Dengan menggunakan model pembelajaran CRH penelitian ini diharapkan dapat menemukan alasan mengapa siswa menghadapi kesulitan dalam mata pelajaran Matematika di kelas IV. Selain itu, siswa berharap dapat menemukan cara terbaik untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar dengan menggunakan model pembelajaran CRH berbantuan media *Smartsheet*. Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan menjadi bekal untuk menjadi pendidik di masa datang serta menambah pengalaman untuk mengembangkan keterampilan.

d. Bagi Sekolah

Dalam penelitian ini, diharapkan model pembelajaran CRH berbantuan Media *Smartsheet* yang digunakan oleh sekolah dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki kualitas pendidikan siswa pada pelajaran Matematika kelas IV di sekolah dasar di masa mendatang.

E. Definisi Istilah

1. Model Pembelajaran CRH

Model pembelajaran CRH adalah model pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan siswa ke dalam kelompok kecil dan melakukan permainan untuk menguji pemahaman siswa melalui soal- soal, di mana siswa yang menjawab dengan benar akan merayakan dengan teriakan "horey" atau "horay".

2. Media *Smartsheet*

Smartsheet merupakan media pembelajaran berbasis elektronik yang interaktif dan menarik karena memuat teks, gambar, audio, video, hingga animasi. Media ini mendukung pembelajaran jarak jauh dan memungkinkan guru menyajikan materi serta evaluasi secara langsung. Media *Smartsheet* dalam penelitian ini menampilkan pemaparan materi, video pembelajaran, game, dan juga *quiz* atau soal-soal berupa pilihan ganda, mencocokkan, atau *drag-and-drop*, yang mendukung pembelajaran aktif dan mandiri.

3. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika merupakan indikator keberhasilan siswa dalam memahami materi setelah mengikuti proses pembelajaran, yang terlihat dari skor tes. Selain itu, hasil belajar juga mencerminkan perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, serta dari tidak paham menjadi paham terhadap konsep-konsep matematika. Penelitian ini menggunakan indikator kognitif, indikator kognitif dapat diukur dengan instrumen yang relevan yaitu *Post Test*. *Post Test* berupa bentuk soal yang diberikan dalam

pembelajaran yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda. Tes ini mencakup *Post Test* siklus 1 dan siklus 2