

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Course Review Horay (CRH)*

a. Definisi Model Pembelajaran *Course Review Horay (CRH)*

Khairani & Febrinal, (2020) menyatakan bahwa model pembelajaran *Course Review Horay* merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat membuat suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan karena setiap kelompok yang telah menjawab soal dari guru dengan benar secara vertical, horizontal dan diagonal langsung meneriakan kata “hore!” atau menyanyikan yel-yel sehingga setiap siswa bias merayakan keberhasilannya dengan puas. Jodi Kusfabianto, (2019) berpendapat bahwa Model pembelajaran CRH merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk menguji pemahaman siswa dengan menggunakan strategi games yang mana jika siswa menjawab benar maka siswa akan berteriak horey atau horay. Sudirman, (2025) menjelaskan bahwa Model pembelajaran CRH merupakan salah satu pendekatan yang mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, meriah, dan menyenangkan. Model pembelajaran ini merupakan cara belajar-mengajar yang lebih menekankan pada pemahaman materi yang diajarkan guru dengan menyelesaikan soal-soal (I. Lestari, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa 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".

b. Langkah- Langkah Model Pembelajaran

Menurut (Astuti & Mannahali, 2018) langkah-langkah model pembelajaran *Course Review Horay* adalah sebagai berikut :

1. Guru mendemonstrasikan atau menyajikan materi
2. Memberi kesempatan siswa tanya jawab
3. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok
4. Untuk menguji pemahaman siswa disuruh membuat kartu atau kotak sesuai dengan kebutuhan dan diisi dengan nomor yang ditentukan guru
5. Guru membaca soal secara acak dan siswa menuliskan jawabannya didalam kotak yang nomornya disebutkan guru
6. Kemudian guru dan siswa mendiskusikan soal yang telah diberikan tadi;
7. Siswa yang menjawab benar, siswa memberi tanda check list (✓) dan langsung berteriak horay atau menyanyikan yel-yel sesuai kesepakatan kelompok masingmasing.
8. Nilai dihitung dari jawaban benar dan jumlah horay yang diperoleh.
9. Guru memberikan reward pada kelompok yang memperoleh nilai tinggi atau yang banyak memperoleh horay.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran CRH menurut Suryani, (2024) adalah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
2. Guru menyajikan atau mendemonstrasikan materi sesuai topik 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 dengan benar, siswa memberi tanda checklist (√) dan langsung berteriak “horee!!” atau menyanyikan yelyelnya.
8. Nilai siswa dihitung dari jawaban yang benar dan yang banyak berteriak “horee!!”
9. Guru memberikan reward pada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi atau yang paling sering memperoleh “horee!!”

Pada penelitian ini, langkah-langkah model pembelajaran CRH yang digunakan adalah

1. Guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai.
2. Guru menyajikan materi
3. Guru membagi siswa dalam kelompok-kelompok.
4. Guru membacakan kuis untuk dikerjakan. Siswa yang menjawab langsung berteriak “hore!!” dan memberikan tanda checklist di depan kelas. Nilai siswa dihitung dari jawaban benar dan yang banyak berteriak “horee”
5. Guru memberikan reward pada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi atau yang paling sering memperoleh “hore”

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Course Review*

Horay (CRH)

Menurut Ansar, (2021), kelebihan model pembelajaran CRH adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran lebih menarik artinya, dengan menggunakan model pembelajaran CRH siswa akan lebih bersemangat dalam menerima materi yang akan disampaikan oleh guru karena banyak diselengi dengan games ataupun simulasi lainnya.
2. Mendorong siswa untuk dapat terjun kedalam situasi pembelajaran artinya, siswa diajak ikut serta dalam melakukan suatu games atau simulasi yang diberikan guru kepada siswa yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan guru.

3. Pembelajaran tidak monoton karena diselingi dengan hiburan atau game, dengan begitu siswa tidak akan merasakan jenuh yang bisa menjadikannya tidak berkonsentrasi terhadap apa yang dijelaskan oleh guru
4. Siswa lebih semangat belajar karena suasana belajar lebih menyenangkan artinya, kebanyakan dari siswa mudah merasakan jenuh apabila metode yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah. berbicara secara kritis, kreatif dan inovatif. Sehingga tidak akan menutup kemungkinan bahwa akan semakin banyak terjadi interaksi diantara guru dan siswa
5. Adanya komunikasi dua arah artinya, siswa dengan guru akan mampu berkomunikasi dengan baik, dapat melatih siswa agar dapat

Selain memiliki kelebihan, model pembelajaran CRH juga memiliki beberapa kekurangan. Menurut Huda, (2016), kekurangan model pembelajaran CRH adalah sebagai berikut:

1. Penyamartaraan nilai antara siswa yang pasif dan aktif.
2. Adanya peluang untuk curang.
3. Beresiko mengangu suasana belajar kelas yang lain.

2. Media *Smartsheet*

a. Definisi *Smartsheet*

Sugiyanti (2024), menyatakan bahwa *Smartsheet* adalah media yang menarik untuk dapat memberikan lembar kerja siswa yang dapat berisikan materi pelajaran berupa video, audio, visual yang menarik dan

sekaligus berisi evaluasi secara langsung dapat mengukur hasil belajar dari proses pembelajaran yang ada. Lestari A.(2022) berpendapat bahwa *smartsheet*, adalah salah satu media pembelajaran yang didukung oleh media elektronik. Berisi teks, gambar, animasi, dan video yang lebih efektif. E-LKPD dikemas dalam bentuk interaktif multimedia. Sedangkan menurut Atmojo, (2022) *smartsheet* mempunyai fitur yang terdapat pada *smartsheet* menarik seperti aktivitas menjodohkan, drop dan drag, drop down, mengisi uraian ataupun isian singkat. *Smartsheet* memberikan kemudahan bagi guru maupun siswa, guru dapat menampilkan materi ajar dalam bentuk video, gambar maupun teks langsung di dalam *smartsheet* (Sele, 2022).

Jadi dapat disimpulkan bahwa *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.

b. Langkah- Langkah Pembuatan Media *Smartsheet*

Langkah-langkah membuat media *Smartsheet* menurut Azmi & Ummah, (2024) :

1. Siapkan materi dan soal dalam Format PDF atau Gambar
2. Buat soal di Word/PowerPoint.
3. Simpan dalam format PDF atau tangkapan layar (JPEG/PNG).
4. Buka: <https://www.liveworksheets.com>

5. Login atau buat akun terlebih dahulu.
6. Pilih Menu “*Make Interactive Worksheets*”
7. Klik tombol “*Make interactive worksheets*” di halaman utama.
Unggah File Soal
8. Klik “*Upload your worksheet*” dan pilih file PDF/JPEG yang sudah kamu siapkan.
9. Setelah file diunggah, pilih Edit untuk mulai menambahkan elemen interaktif.
10. Pilih area yang ingin ditambahkan elemen, seperti kotak teks, pilihan ganda, isian singkat, atau audio.
11. Gunakan kode tertentu untuk setiap jenis elemen:
 - a) Pilihan Ganda: Gunakan kode *choose*: jawaban1/ jawaban2/ untuk menentukan jawaban yang benar dengan menambahkan tanda bintang (*) di depan jawaban yang benar.
 - b) *Checkbox*: Gunakan kode *tick:yes* untuk jawaban benar dan *tick:no* untuk jawaban salah.
 - c) Menjodohkan (*Join Arrow*): Gunakan kode *join:1, join:2, dst.*, untuk menjodohkan pertanyaan dan jawaban.
12. Menyesuaikan Tampilan Elemen, klik kanan pada elemen yang telah ditambahkan untuk mengubah gaya, seperti *font*, warna, ukuran, dan *border*. Pilih *Apply* untuk menerapkan perubahan secara keseluruhan.

13. Setelah selesai mengedit, klik *Preview* untuk melihat tampilan lembar kerja.
14. Jika sudah sesuai, klik *Save* untuk menyimpan lembar kerja.
15. Setelah disimpan, pilih *My Worksheets* untuk melihat lembar kerja yang telah dibuat.

c. Manfaat *Smartsheet*

Smartsheet memiliki manfaat dapat memotivasi siswa, karena pengerjaannya bisa seperti *game* (ada *drag and drop*, menjodohkan, isian singkat, pilihan ganda) yang dilakukan secara *online* dan langsung keluar nilainya sehingga guru juga tidak harus menilai terlebih dahulu tetapi siswa langsung mendapatkan umpan balik (Retno, 2022). Yuliana, (2023) bahwa manfaat penggunaan *Smartsheet*, diantaranya 1) mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran; 2) pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa yang merupakan generasi era teknologi (*technology oriented based*); 3) mudah digunakan oleh siswa sesuai keinginannya; 4) mendukung pembelajaran mandiri; 5) susunan belajar lebih efektif dan komunikatif; 6) guru dapat dengan mudah membuat media berbasis *Smartsheet* dengan ketersediaan fitur yang ada.

d. Kelebihan dan Kekurangan *Media Smartsheet*

Kelebihan Media Pembelajaran *Smartsheet* menurut (A. B. Lestari, 2022), yaitu:

1. Media pembelajaran mudah dioperasikan dengan *handphone*, komputer dan laptop. Media pembelajaran dirancang agar sesuai dengan berbagai perangkat, baik itu *handphone*, komputer, maupun laptop. Sehingga tidak memerlukan perangkat khusus untuk mengaksesnya.
2. Memudahkan siswa dalam proses pembelajaran karena dapat di akses kapanpun dan dimanapun. Siswa tidak lagi terbatas oleh waktu dan tempat, mereka bisa belajar di rumah, di sekolah, atau saat bepergian. Hal ini sangat membantu dalam mengatur waktu belajar sesuai kebutuhan masing-masing siswa, mendukung pembelajaran mandiri, dan meningkatkan efektivitas pemahaman materi.
3. Dapat menambah minat belajar siswa karena media di kemas dengan menarik dan simpel. Media pembelajaran ini dirancang dengan tampilan yang menarik, interaktif, dan sederhana, sehingga siswa merasa lebih tertarik dan tidak cepat bosan saat belajar. Elemen visual seperti gambar, video, animasi, serta penggunaan warna yang sesuai dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa dalam memahami materi.

Kekurangan Media Pembelajaran *Smartsheet* menurut (A. B. Lestari, 2022), yaitu:

1. Media hanya bisa diakses pada jaringan internet yang baik dan stabil.
2. Media bisa di *download* namun berupa PDF. Jika di *download* tidak bisa mengerjakan soal evaluasi secara *online* karena akses media

hanya dapat menggunakan link pada web browser pada perangkat pengguna.

3. Hasil Belajar Matematika

a. Definisi Hasil Belajar Matematika

Menurut Rinayanti, (2016) hasil belajar matematika adalah tingkat keberhasilan dalam menguasai bidang studi matematika setelah memperoleh pengalaman atau proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu yang akan diperlihatkan melalui skor yang diperoleh dalam tes hasil belajar. Menurut Octavia (2022) Hasil belajar matematika berupa perubahan tingkah laku siswa dalam ketidaktahuan menjadi tahu, selain itu juga dari yang tidak mengerti dan paham menjadi paham dan mengerti konsep matematika. Sedangkan menurut Wulandari (2021) Hasil belajar matematika adalah pencapaian yang didapat dari sebuah proses belajar matematika yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dan memiliki skala nilai berupa angka, simbol, maupun huruf.

Jadi dapat disimpulkan hasil belajar matematika merupakan 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. Keberhasilan ini tercermin dari perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa, serta dapat diukur melalui

skor tes atau penilaian lainnya. Hasil belajar matematika tidak hanya mencakup penguasaan konsep secara kognitif, tetapi juga melibatkan aspek afektif dan psikomotor yang berkembang selama proses belajar mengajar.

b. Aspek Hasil Belajar

1) Aspek Kognitif

Menurut Hidayat, (2024) Aspek kognitif adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan pola pikir yang dapat merangsang stimulus anak, selain mengembangkan pengetahuan anak tentang hal-hal baru.

2) Aspek Afektif

Menurut Maya Saftari (2019) menunjukkan bahwa aspek afektif erat kaitannya dengan minat dan sikap yang dapat diungkapkan dalam bentuk tanggung jawab, kerjasama, disiplin, komitmen, percaya diri, kejujuran, menghargai pendapat orang lain.

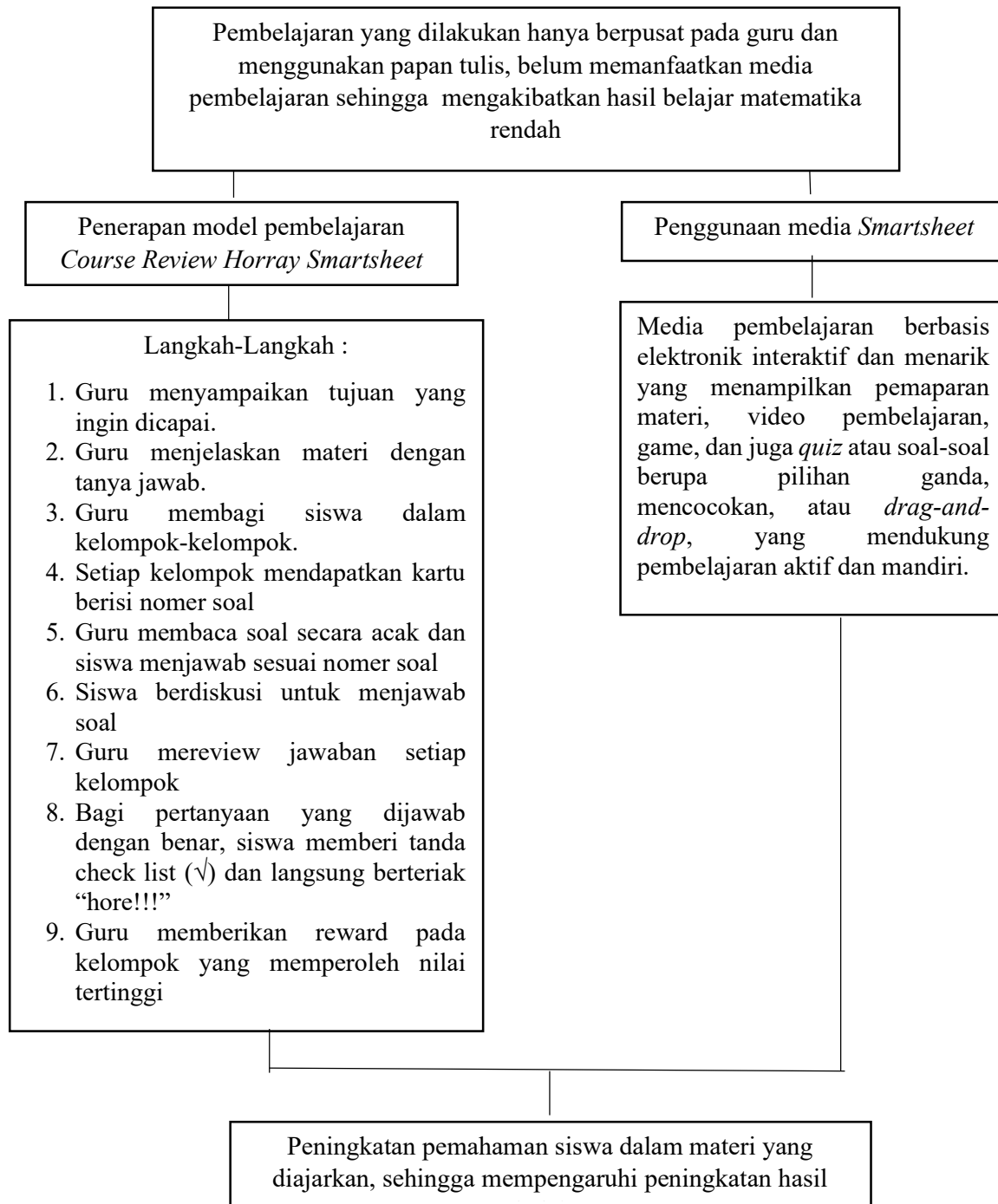
3) Aspek Psikomotor

Menurut Sunandar & Hilmiyati, (2024) Penilaian psikomotorik meliputi kemampuan yang berkaitan dengan aktivitas fisik, seperti gerakan, tindakan, atau keterampilan yang memerlukan koordinasi antara sistem saraf pusat dan otot tubuh.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan sebuah struktur logis yang tersusun atas serangkaian konsep, teori, dan hipotesis yang saling terkait dan Kerangka berpikir merupakan fondasi pemikiran yang kokoh yang dibangun dari perpaduan teori dan fakta, hasil observasi, dan tinjauan pustaka yang mendalam. (Aulia, 2024). Pada pembelajaran kelas IV guru saat menjelaskan pembelajaran hanya menggunakan media papan tulis saja sebagai sarana dalam menyampaikan materi, dan siswa hanya mendengarkan saja atau pembelajaran yang berpusat pada guru tanpa ada kontribusi siswa dalam kegiatan belajar, sehingga mengakibatkan siswa cepat bosan dan kurang aktif mengikuti pembelajaran, model pembelajaran tersebut sangat tidak efektif dalam proses pembelajaran sehingga masih banyak siswa yang sering kurang bisa memahami materi yang diajarkan khususnya pada saat pembelajaran. Selain itu, juga berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika siswa. Maka diperlukannya suatu tindakan atau solusi yang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa sehingga hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disajikan dalam bentuk bagan dari kerangka berfikir sebagai berikut :



Gambar 2.1. Kerangka berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah ada Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model *CRH* Berbantuan Media *Smartsheet* pada Kelas IV SD.”