

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah aktivitas interaksi edukatif antara guru dengan siswa yang didasari dengan adanya tujuan baik berupa pengetahuan, perilaku, maupun keterampilan (Harahap & Hasibuan, 2023: 630). Pembelajaran harus dirancang dengan memperhatikan berbagai faktor yang mendukung tujuan pengajaran, serta pentingnya kompetensi guru yang memadai untuk merancang strategi pembelajaran yang efektif juga ditekankan (Susilo et al., 2023). Salah satu pembelajarannya adalah matematika, mata pelajaran yang dapat memberikan pengaruh positif terhadap kehidupan masyarakat.

Matematika adalah salah satu ilmu pengetahuan yang memegang peranan penting dalam dunia pendidikan (Guritno & Huda, 2023). Matematika juga mempunyai peranan yang sangat besar dalam pengembangan ilmu pengetahuan alam, tetapi kenyataan yang terjadi di sekolah menunjukkan bahwa banyak siswa yang tidak menyukai matematika karena dianggap sebagai mata pelajaran yang paling sulit dan rumit, apalagi jika matematika diidentikkan dengan rumus, angka, dan perhitungan yang dapat membuat siswa merasa jenuh dalam belajar matematika (Setiawan et al., 2023). Seringkali siswa mengalami kesulitan belajar dalam pelajaran matematika, padahal matematika diajarkan di semua jenjang pendidikan, ghal tersebut merupakan indikator seberapa sukses siswa dalam mencapai jenjang pendidikan tersebut.

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses interaktif dalam pembelajaran yang dilakukan guru dengan siswa yang merupakan sarana dan bertujuan untuk memahami ilmu atau pun konsep abstrak (Oktavia et al., 2023). Pembelajaran yang efektif dengan suasana kelas yang kondusif, guru memiliki peran penting dalam membimbing siswa agar dapat mengembangkan penalaran, memecahkan masalah, dan melihat bagaimana matematika digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran matematika adalah agar siswa dapat berpikir logis, kritis, dan kreatif, serta mampu bekerja sama. Melihat tujuan tersebut, maka standar kompetensi dasar matematika digunakan sebagai

pedoman pelaksanaan pembelajaran, guna mencapai proses pembelajaran dan tujuan yang telah ditetapkan. Penggunaan metode yang tepat dalam pembelajaran matematika, dapat menentukan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran.

Efektivitas pembelajaran adalah keberhasilan yang diukur dalam mencapai tujuan pembelajaran dari proses interaksi yang berlangsung antarsiswa juga antara siswa dengan guru di sekolah (Ndruru et al., 2022). Efektivitas pembelajaran mengukur keberhasilan proses komunikasi antara siswa dan guru di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran (Purnamasari & Wijoyo, 2023). Melalui komunikasi yang efektif, guru tidak hanya membimbing siswa dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, logika berpikir, serta kemampuan bekerja sama, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermanfaat bagi semua siswa (Yustikasari et al., 2023). Model pembelajaran yang diterapkan guru sangat menentukan keberhasilan berbagai keterampilan tersebut. Melalui penerapan model yang tepat, guru dapat memfasilitasi suasana belajar yang dinamis dan mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh.

Model pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar agar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik, menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan urutan yang jelas (Abrori & Sumadi, 2023). Model pembelajaran yang tepat dan menarik dapat menyukkseskan siswa dalam proses pembelajaran. Sebagai guru, harus menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dengan minat, aktivitas, dan hasil belajar siswa. Salah satunya yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif memungkinkan peningkatan pemahaman baik secara individu maupun kelompok melalui pembelajaran kolaboratif, dan pembelajaran kooperatif juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa dengan latar belakang dan keadaan yang berbeda untuk mengerjakan tugas bersama dan saling bertanggung jawab (Maknunah et al., 2023). Pembelajaran kooperatif dapat membuat siswa untuk saling menerima kemampuan siswa lainnya dalam bekerja sama tanpa saling membedakan.

Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah model *Course Review*

Horay. Model Pembelajaran *Course Review Horay* merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan pengujian pemahaman dengan menempatkan siswa pada kelompok-kelompok kecil untuk saling menjawab pertanyaan-pertanyaan yang mencerminkan pokok-pokok materi pelajaran dengan guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan, sedangkan kelompok-kelompok menjawabnya (Zikri et al., 2023). Model pembelajaran *Course Review Horay* adalah salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk menguji pemahaman siswa dengan menggunakan taktik *games* yang mana bila siswa menjawab benar maka siswa akan berteriak horey melalui diskusi pada kelompok kecil (Elisma, 2022). Model pembelajaran *Course Review Horay* merupakan model pembelajaran yang memungkinkan guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di dalam kelas.

Model pembelajaran *Course Review Horay* mendorong partisipasi aktif siswa, siswa dapat bekerja sama dalam kelompok, dan pembelajaran tidak membosankan karena disertai dengan hiburan serta setiap siswa yang menjawab dengan benar bersorak "Hore!" atau yel-yel yang telah disepakati sebelumnya (Jamaludin et al., 2023). Tujuan dari model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) yaitu untuk memberikan bantuan kepada siswa dalam mengatasi masalah melalui pembentukan kelompok kecil (Febriyanti et al., 2023).

Penerapan model pembelajaran *Course Review Horay* diharapkan dapat menarik perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga siswa dapat lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan model pembelajaran yang dipadukan dengan media pembelajaran yang menarik dapat menarik perhatian dan minat belajar, serta hasil belajar siswa juga dapat meningkat.

Media pembelajaran animasi *Powtoon* merupakan aplikasi pembuatan video animasi sebagai bahan pembelajaran digital (Cahyani & Hasanudin, 2023). *Powtoon* adalah perangkat pembelajaran animasi *online* yang memungkinkan pengguna dengan mudah membuat presentasi animasi berupa objek, gambar, dan musik, serta menyertakan rekaman audio pengguna (Puteri et al., 2023). Hal ini sejalan dengan pendapat Anggita (2020) yang mengungkapkan bahwa *Powtoon*

adalah aplikasi web *online* yang digunakan untuk membuat presentasi menggunakan fitur animasi yang sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang jelas dan pengaturan *time line* yang sangat sederhana. Penerapan media *Powtoon* dapat meningkatkan keefektifan hasil belajar siswa (Muthmainnah et al., 2021).

Berdasarkan uraian di atas, media *Powtoon* sangat penting untuk diterapkan. Penggunaan video animasi berbasis *Powtoon*, menjadikan siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran karena materi yang diajarkan berupa video animasi yang dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan *Powtoon* juga efektif terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Setiawati et al., 2023). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa dari kegiatan belajar dan dapat dijadikan tolok ukur ketercapaian dalam tujuan belajar dengan proses belajar mengajar yang terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dijadikan pedoman untuk penilaian hasil belajar (Ulfah & Arifudin, 2021). Menurut Prasetyo & Dasari (2023: 240) hasil belajar matematika merupakan salah satu tolok ukur untuk melihat sejauh mana tujuan pembelajaran matematika telah tercapai. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan yang diperoleh anak setelah kegiatan belajar, mencakup perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar matematika juga dijadikan sebagai tolok ukur untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran dalam bidang tersebut.

Hasil belajar dapat dijadikan ukuran untuk mengetahui kemampuan dan keterampilan siswa setelah menerima kegiatan pembelajaran. Banyak penyebab siswa tidak memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan pada tiap sekolah. Menurut Kapitan & Aseng (2023) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dikelompokkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa, seperti perhatian, minat, dan motivasi. Faktor eksternal berasal dari luar diri siswa, seperti faktor keluarga dan sekolah seperti metode mengajar yang diberikan ataupun belajar bersama teman. Berdasarkan faktor-faktor tersebut, jika pembelajaran dapat

dikelola dan dilaksanakan dengan baik, maka hasil yang baik pasti tercapai.

Menurut Dakhi (2020) dalam meningkatkan hasil belajar siswa, diperlukannya pembelajaran yang efektif, dengan menggunakan metode, model, dan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran dengan video animasi merupakan media yang menggabungkan unsur media audio dan visual menjadi gambaran ilusi yang bergerak dalam menyajikan materi pelajaran kepada siswa agar lebih menarik perhatian dan membantu memahami mata pelajaran yang sulit dimengerti.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung serta wawancara kepada guru matematika yang dilakukan saat proses pembelajaran selesai, didapatkan bahwa hasil belajar siswa di kelas X pada mata pelajaran matematika masih berkategori rendah. Hal ini dapat dilihat dari data salah satu hasil nilai Matematika semester lalu di kelas X-4 tahun ajaran 2023/2024 yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sebesar 27,57, tentu merupakan nilai yang kurang memuaskan karena nilai ketuntasan belajar siswa untuk mata pelajaran Matematika yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 74.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut diketahui dengan adanya proses pembelajaran di kelas, guru masih menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah dan pemberian tugas sehingga membuat siswa cenderung bersifat pasif dan malas karena tidak adanya respon dan aktivitas siswa di dalam kelas. Pengetahuan yang didapatkan siswa cuma sekedar informasi yang didapat oleh guru, rasa jenuh yang dialami oleh siswa terhadap pembelajaran matematika membuat siswa merasa tidak menyukai pelajaran tersebut sehingga mengakibatkan kurangnya respon siswa serta siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan kebanyakan mereka mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, nilai rata-rata siswa jauh dari nilai KKTP sebesar 74. Data nilai rata-rata mata pelajaran matematika tersebut tergolong sangat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang telah berlangsung tidak efektif.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka peneliti ingin menghubungkan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *Course Review Horay*, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas

Pembelajaran Matematika Model *Course Review Horay* Berbantuan *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Pada Materi Peluang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada yaitu:

1. Siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
2. Nilai hasil belajar siswa cenderung rendah.
3. Pembelajaran di kelas kurang efektif.
4. Pembelajaran masih berpusat pada guru

1.3 Fokus Masalah

Adapun fokus masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Syamtalira Aron.
2. Efektivitas ditinjau dari aktivitas siswa, respon siswa, dan hasil belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana aktivitas siswa pada pembelajaran Matematika model *Course Review Horay* berbantuan *Powtoon* pada materi Peluang?
2. Bagaimana respon siswa pada pembelajaran Matematika model *Course Review Horay* berbantuan *Powtoon* pada materi Peluang?
3. Apakah model *Course Review Horay* berbantuan *Powtoon* efektif dalam pembelajaran Matematika pada materi Peluang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan aktivitas siswa pada pembelajaran Matematika model *Course Review Horay* berbantuan *Powtoon* pada materi Peluang.
2. Mendeskripsikan respon siswa pada pembelajaran Matematika model *Course Review Horay* berbantuan *Powtoon* pada materi Peluang.
3. Untuk mengetahui dengan keikutsertaannya model *Course Review Horay*

berbantuan *Powtoon* pada materi Peluang efektif dalam pembelajaran Matematika pada materi Peluang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, adapun manfaatnya sebagai berikut:

1. Bagi siswa, penelitian ini dapat mendukung efektivitas pembelajaran dan partisipasi yang lebih besar dalam pembelajaran Matematika dengan model *Course Review Horay* berbantuan *Powtoon*.
2. Bagi guru, penelitian ini akan digunakan untuk menginformasikan pengetahuan dan keterampilan agar lebih aktif dan kreatif dalam belajar mengajar di kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Course Review Horay* berbantuan *Powtoon*.
3. Bagi peneliti, penelitian ini akan digunakan untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan sebagai referensi terhadap penelitian yang serupa.