

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu usaha manusia untuk membentuk karakter maupun kepribadian sesuai dengan nilai-nilai agama maupun kemanusiaan yang berlaku di masyarakat. Pendidikan diharapkan menjadi sarana untuk menciptakan manusia yang cerdas, kreatif, terampil, bertanggungjawab dan berbudi luhur. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat (1) menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar anak didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk melakukan kekuatan spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri, masyarakat, bangsa dan negara (Pemerintah Republik Indonesia, 2003). Dalam hal ini pemerintah mendukung peran pendidikan sebagai suatu upaya untuk menciptakan manusia yang memiliki pondasi sesuai dengan nilai-nilai agama dan bisa bersosialisasi dengan masyarakat lainnya. Pendidikan dilakukan dengan adanya proses pembelajaran yang dimana manusia bisa belajar dan menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang dinamakan dengan hasil belajar.

Belajar merupakan perubahan perilaku yang menetap dalam kemampuan manusia sebagai hasil dari pengalaman siswa dan interaksinya dengan dunia (Faizah & Kamal, 2024). Menurut Gagne belajar merupakan seperangkat proses yang bersifat internal bagi setiap individu sebagai hasil transformasi rangsangan yang berasal dari peristiwa eksternal di lingkungan individu yang bersangkutan. Agar kondisi eksternal itu lebih bermakna sebaiknya diorganisasikan dalam urutan peristiwa pembelajaran (Metode atau perlakuan) (Warsita, 2018). Sedangkan pembelajaran menurut Syaiful Sagala (2009) yang dikutip (Faizah & Kamal, 2024) adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Ubabuddin, 2019).

Belajar merupakan suatu proses seseorang agar adanya perubahan tingkah laku yang lebih baik. Belajar dengan pembelajaran sangatlah berkaitan dimana dalam proses belajar terjadi sebuah pembelajaran yang dialami oleh setiap individu (Faizah & Kamal, 2024). Perubahan tingkah laku ini dapat dikatakan dengan adanya hasil belajar. Menurut Mirdanda (2018) yang dikutip dalam (Chandra Kias Chahyadi, 2024) bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Proses pembelajaran adalah adanya interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar yang dimana hasil belajar ini sebagai alat mengukur sejauh mana siswa dapat memahami pembelajaran yang sudah dilakukan.

Untuk tercapainya hasil belajar yang sesuai dengan kompetensi yang menjadi acuan pelaksanaan pembelajaran maka dibutuhkan strategi belajar yang tepat. Menurut Dimyati & Mudjiono dalam (Nasrah & A. Muafiah Nur, 2021) “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan puncak proses belajar”. Maka dari itu harus adanya kerjasama antara pendidik dan siswa agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Tetapi, paradigma yang relevan dalam proses pembelajaran saat ini adalah pergeseran dari pembelajaran yang berpusat dari guru menjadi pembelajaran aktif yang berpusat pada siswa. Proses pendidikan yang berkualitas dapat dikembangkan jika guru dan siswa terlibat secara aktif. Maka dari itu guru harus menerapkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan agar siswa tidak merasa jenuh saat proses pembelajaran. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang canggih bisa menjadi faktor penunjang pembelajaran agar tidak monoton tetapi faktanya di lapangan belum sepenuhnya bisa dimanfaatkan oleh guru agar pembelajaran sesuai dengan zamannya. Model pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru masih bersifat sebatas pemberian materi dengan metode ceramah dan diskusi dan hanya berfokus pada siswa. Saat ini guru diberi kebebasan dalam mengkreasikan model pembelajaran, media pembelajaran, maupun metode pembelajaran yang akan

dilaksanakan sesuai dengan kemampuan siswanya dibantu dengan teknologi yang semakin berkembang pesat supaya nantinya berdampak pada hasil belajar siswa.

Berkaitan dengan hal tersebut, dilihat pada kegiatan pembelajaran di SMA Negeri 1 Manonjaya masih melakukan model pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teacher centered*) tanpa adanya bantuan media pembelajaran sehingga sebagian besar siswa menjadi pasif, tidak terlibat secara aktif dan siswa juga banyak mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran ekonomi yang disampaikan oleh guru. Guru juga belum menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dan hanya berfokus pada metode ceramah dan tanya jawab saja daripada memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplor kemampuannya sehingga hanya memenuhi kebutuhan belajar pada tipe auditori saja sedangkan kebutuhan belajar tipe lainnya seperti tipe visual sedikit terabaikan.

Akibatnya hasil belajar di kelas XI SMA Negeri 1 Manonjaya masih rendah, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata dan jumlah siswa yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel Penilaian Akhir Semester (PAS) kelas XI SMA Negeri 1 Manonjaya.

Tabel 1. 1
Nilai Rata-Rata PAS Pelajaran Ekonomi
Kelas XI SMA Negeri 1 Manonjaya

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	Siswa yang mencapai KKM	Siswa yang tidak mencapai KKM
1.	XI IPS 1	33	65,37	6	27
2.	XI IPS 2	34	66,47	11	23
3.	XI IPS 3	32	69,37	7	25
4.	XI IPS 4	34	58,85	6	28
5.	XI IPS 5	31	71,33	11	20
Jumlah		164	66,27	41	123

Sumber: Guru Mata Pelajaran Ekonomi

Dilihat dari tabel diatas, hasil belajar siswa relatif rendah dan masih terdapat siswa yang nilainya dibawah KKM. Nilai yang didapat dari rata-rata yaitu 60 sedangkan KKM yang harus dicapai adalah sebesar 80. Jumlah siswa yang berhasil

mencapai KKM sebanyak 41 siswa dari 164 siswa dan siswa yang tidak berhasil mencapai KKM sebanyak 123 siswa. Melihat dari data yang menunjukkan siswa lebih banyak yang tidak tuntas maka hal ini mengharuskan guru untuk melaksanakan remedial yang akan menyita banyak waktu dan akibatnya proses pembelajaran kurang efektif. Dikarenakan hasil belajar siswa dapat berbeda-beda tergantung kepada kemampuan siswa itu sendiri. Terdapat faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal yang berasal dari lingkungan dan faktor internal yang berasal dari diri masing-masing siswa yang berada dalam situasi dan kondisi berbeda-beda menjadi permasalahan yang menyebabkan perbedaan hasil belajar setiap siswa. Kesadaran akan pentingnya faktor yang memengaruhi terhadap hasil belajar merupakan tugas guru untuk menciptakan suasana belajar. Oleh karena itu guru harus mampu menyesuaikan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran yang bisa menampilkan keaktifan siswa dan peningkatan hasil belajar yaitu model pembelajaran kooperatif dimana model pembelajaran kooperatif ini memiliki konsep yang lebih luas yang nantinya guru sebagai pengarah dalam proses pembelajarannya. Model pembelajaran *cooperative learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan pembagian kelompok selama proses pembelajaran dengan tujuan sesama siswa dapat saling bertukar pendapat dalam kelompok yang telah dibagi, karena biasanya siswa akan lebih nyaman saat mengutarakan pemikiran atau pendapat pada teman sebaya daripada bertanya kepada guru (Putri et al., 2024). Salah satu model pembelajaran kooperatif yang memberikan siswa kesempatan untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran adalah model belajar kooperatif tipe *Course Review Horay* (CRH) dengan berbantuan media permainan bingo. Metode pembelajaran ini dapat menciptakan suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan karena setiap siswa yang dapat menjawab berteriak “horee” (Abbas, 2020). Setiap siswa mendapatkan jawaban dengan benar maka bisa meneriakkan kata horay atau teriakan-teriakan lain yang mereka sukai (Safitri & Permana, 2023). Model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) adalah model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa

karena model pembelajaran ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang meriah, menyenangkan, menarik, dan mendorong semangat belajar, sehingga siswa lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan diterapkannya model pembelajaran CRH ini diharapkan siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, melatih kerjasama antar siswa dan juga adanya peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu untuk mengatasi keterbatasan materi dalam pengimplementasian model pembelajaran dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran. Menurut Ahmad dalam (Renata et al., 2021) bahwasanya dengan digunakannya media pembelajaran dapat menjadi salah satu faktor pendorong dari keberhasilan pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Media pembelajaran pada saat ini beraneka ragam dari segala aspek dan manfaatnya bagi pembelajaran. Misalnya, media yang berbasis pada tipe audio, visual, audio visual dan yang terbaru yaitu media berbasis permainan. Dari beberapa jenis media pembelajaran penulis akan menggunakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan dikarenakan sebagai salah satu proses penyegaran dari situasi belajar yang hanya melakukan ceramah dan tanya jawab saja. Nantinya media pembelajaran yang akan digunakan untuk mendukung model pembelajaran *course review horay* (CRH) adalah media permainan bingo. Menurut Silberman (dalam Masrohah et al., 2019) menjelaskan bahwa bingo adalah permainan berupa kartu dan tabel bernomor, jika siswa mengumpulkan salah satu dari tiga titik vertikal, horizontal, atau diagonal secara berturut-turut dalam menjawab soal dengan benar maka mereka berteriak “Bingo!” dan berhak mendapatkan poin karena dapat berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, pertanyaan yang dibuat guru disesuaikan kebutuhan dan materi pembelajaran. Pada dasarnya model pembelajaran CRH dengan media permainan bingo itu terdapat beberapa persamaan dan hanya satu perbedaan yaitu pada aspek berteriak maupun ketika siswa sudah mendapatkan jawabannya. Namun model pembelajaran CRH itu bisa dinamis tergantung kepada media pembelajaran yang diajarkan, maka pada saat proses penelitian setiap siswa yang sudah menemukan jawabannya akan berteriak sesuai dengan peraturan permainan bingo yaitu meneriakan kata

“bingo”. Adanya model pembelajaran *course review horay* (CRH) berbantuan permainan bingo dapat memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif terlibat dalam proses pembelajaran, menguatkan pemahaman siswa akan materi yang telah disampaikan, memanfaatkan kemampuan berpikir kritis dan mengembangkan keterampilan komunikasi antar siswa.

Dari penjelasan diatas terkait kendala dan hambatan dalam pembelajaran maka solusi yang dapat dilakukan adalah guru harus mampu berinteraksi secara baik dengan siswa sehingga guru bukan hanya pusat informasi tetapi juga menjadi fasilitator untuk siswa. Guru harus mampu memilih model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) Berbantuan Media Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *course review horay* (CRH) dengan berbantuan media permainan bingo sebelum dan sesudah perlakuan?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada pengukuran awal dan pengukuran akhir?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model *course review horay* (CRH) berbantuan media permainan bingo dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional sesudah perlakuan?

1.3 Tujuan Penelitian

Dilihat dari rumusan masalah, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) dengan berbantuan media permainan bingo sebelum dan sesudah perlakuan
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menggunakan model *Course Review Horay* (CRH) berbantuan media permainan bingo dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional sesudah perlakuan.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Diharapkan penelitian ini menjadi penambahan kajian ilmu pengetahuan dalam bidang Pendidikan dan bahan referensi tambahan mengenai kajian model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) berbantuan media permainan bingo terhadap hasil belajar siswa, sehingga penelitian ini dapat dijadikan bahan dasar kajian untuk penelitian lebih lanjut.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan dari adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Memberikan informasi dan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui implementasi model pembelajaran *course review horay* (CRH) berbantuan media permainan bingo dan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.

2. Bagi Guru

Memberikan kontribusi berupa inovasi dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mengikuti proses

pembelajaran serta sebagai sarana untuk penggunaan suatu model pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya melalui implementasi model pembelajaran *course review horay* (CRH) berbantuan media permainan bingo tersebut.

4. Bagi Peneliti

Sebagai pengetahuan, pengalaman, dan dapat meningkatkan pemahaman mengenai implementasi model pembelajaran *course review horay* (CRH) berbantuan media permainan bingo untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat menjadi bekal kelak ketika terjun langsung menjadi guru profesional.

5. Bagi Jurusan Pendidikan Ekonomi

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan pembanding bagi mahasiswa jurusan Pendidikan Ekonomi yang akan melakukan penelitian dengan isu permasalahan yang sama kedepannya.