

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Metode Pembelajaran *Course Riview Horay*

Metode pembelajaran *Course Review Horay* merupakan strategi pembelajaran yang dapat membuat suasana kelas menjadi semangat dan menyenangkan, karena setiap pertemuan yang dapat menjawab dengan tepat, siswa diharapkan berteriak "*Horay!!!*" atau yel-yel lainnya. *Course Review Horay* adalah strategi pembelajaran yang mendorong siswa untuk secara aktif pada pembelajaran. Dengan metode pembelajaran *Course Review Horay*, biasanya mempunyai pilihan supaya mempersiapkan kolaborasi dalam menangani masalah dengan membentuk kelompok, pembelajaran menarik dan mendorong siswa untuk terjun ke dalamnya. Tidak membosankan karena dicampur dengan sedikit pengalihan, suasana tidak mengganggu dan siswa lebih bersemangat belajar karena suasana belajar yang menyenangkan, sehingga dapat membantu siswa mencapai nilai tinggi.¹

1. Langkah-langkah Pembelajaran *Course Review Horay*.
 - a. Pendidik memberikan kompetensi yang akan diinginkan.
 - b. Pendidik mendemonstrasikan materi pokok seperti yang ditunjukkan pada dengan pertanyaan dan jawaban.
 - c. Murid dibagi menjadi beberapa kelompok
 - d. Cara mengevaluasi pemahaman murid, murid diberi perintah untuk membuat kartu atau kotak sesuai yang dibutuhkan. Kartu atau kotak dimuat menggunakan nomer yang telah ditetapkan oleh guru.
 - e. Pendidik membaca pertanyaan dengan random, kemudian murid menyusun jawaban pada kartu atau kotak yang nomernya dirujuk oleh pendidik.
 - f. Guru dan murid berbicara tentang pertanyaan yang sudah dikasih sebelumnya.
 - g. Untuk pertanyaan-pertanyaan yang dijawab dengan tepat, murid memberikan tanda (√) dan dengan cepat berteriak "*Horeee!!!*" atau nyanyikan teriakan
 - h. Pendidik memberi reward kepada kelompok yang mendapat nilai tinggi atau yang sering berteriak "*Horeee!!!*"

¹ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), 129.

- i. Penutup.
2. Kelebihan Metode Pembelajaran *Course Review Horay*, yaitu:
 - a. Pembelajarannya menarik sehingga mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran.
 - b. Melatih kerjasama setiap siswa.
3. Kekurangan Metode Pembelajaran *Course Review Horay*, yaitu:
 - a. Siswa aktif dan pasif nilainya disamakan.
 - b. Adanya peluang untuk curang.

Untuk situasi ini, siswa yang pasif diharapkan memainkan peran yang berfungsi dalam menangani masalah berupa pertanyaan atau soal, sehingga akan mendorong siswa yang pasif agar berpikir secara cepat. Sementara siswa yang aktif membantu siswa yang pasif dengan mengulas tentang jawaban dari pertanyaan. Membangun kolaborasi sangat penting dalam model pembelajaran ini. Seperti yang ditunjukkan Eric Dwi Anggara, untuk mencegah menyontek, pengajar dapat memasang tanda berupa stiker sebagai penanda jawaban yang benar yang dilakukan oleh siswa, kemudian pendidik bisa melihat langsung jawaban siswa tersebut.²

B. Permainan *Puzzle*

Puzzle dalam bahasa Indonesia artinya teka-teki, teka-teki pada umumnya diselesaikan oleh anak-anak yang bermain dengan temannya sebagai permainan beregrup. Bermain sangat membantu kesehatan mental anak-anak dan anak-anak belajar melalui bermain. Bermain yang melatih penglihatan, mengasah pikiran, dan koordinasi kemampuan anak seperti bermain *puzzle*. Bermain *Puzzle*, anak-anak bisa mengetahui bentuk, warna, dan ukuran mana yang berada di jalur yang benar untuk dirangkai dengan potongan-potongan yang berbeda dan akan mempersiapkan anak-anak untuk menangani masalah.

Media *Puzzle* adalah media langsung yang dimainkan dengan cara membongkar pasang. Soebachman mengatakan bahwa bermain *Puzzle* merupakan permainan yang terdiri dari satu gambar tertentu yang dapat mempersiapkan tingkat konsentrasi. Soebachman menyebutkan bahwa teka-teki, khususnya mainan yang terbuat dari kayu atau karbon atau plastik ringan, sebagai balok atau potongan dan dengan asumsi diatur sedemikian rupa mereka akan membingkai gambar, melatih kehalusan jari, dan koordinasi mata dan tangan,

² Mel Sibermen, *101 Cara Pelatihan dan Pembelajaran Aktif*, (Jakarta: PT. Indeks, 2001), 17.

serta melatih gagasan mental untuk mencocokkan bentuk dan ukuran. hubungan bagian-bagian teka-teki secara umum.³

Pemanfaatan media *Puzzle* dilakukan untuk mempersiapkan kemampuan mental anak, karena penggunaan media ini efektif mempersiapkan gerakan-gerakan yang terkoordinasi dengan baik, melatih kemampuan tangan, wawasan visual, khususnya untuk mencoba mengatasi masalah. Dengan menggunakan media *Puzzle*, anak-anak akan melihat warna, bentuk, dan tampilan dari barang-barang di sekitar mereka. Penggunaan media teka-teki juga dapat digunakan untuk mempersiapkan memori, pemikiran, inovasi, dan menyusun potongan-potongan realitas ke dalam keseluruhan struktur yang signifikan dan kemudian menyusun informasi baru yang dapat diceritakan kepada orang lain berdasarkan keterlibatan.

Penerapan media *Puzzle* merupakan salah satu cara untuk melatih kemampuan berpikir anak untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan tangannya dalam membongkar dan merakit kembali potongan *Puzzle*. Penerapan media *Puzzle* merupakan kegiatan belajar yang menarik bagi anak, karena pada dasarnya anak menyukai bentuk dan warna yang menarik. Yulianti menyebutkan bahwa, “Dengan menggunakan media *Puzzle*, anak akan berusaha memecahkan masalah dengan cara membongkar potongan-potongan puzzle tersebut dan menyusunnya kembali menjadi bentuk yang utuh, sehingga anak telah melatih kemampuannya dalam memecahkan masalah”. Penerapan media *Puzzle* ini akan melatih ketepatan, ketelitian anak dan kesabaran karena anak harus teliti dan sabar dalam mencari dan menyusun potongan *Puzzle*.

1. Manfaat Penggunaan Media Permainan *Puzzle*

Pemanfaatan media *Puzzle* mempunyai keuntungan untuk menjiwai enam bagian kemajuan remaja, terutama keuntungan menggarap peristiwa pergantian mental. Melalui permainan *Puzzle*, anak-anak bisa melatih penguasaan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak besar, mencocokkan bentuk, melatih ketekunan, dan mengatasi permasalahan. Ada keuntungan menggunakan media

³ Soebachman, *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*, (Yogyakarta: IN Azna Book, 2012), 48.

permainan *Puzzle*, kata Yuliani tentang keuntungan menggunakan media *Puzzle*, khususnya:⁴

- a. Mengasah pikiran, kepintaran pikiran anak akan dipersiapkan dikarenakan bermain teka-teki dapat mempersiapkan otak agar dapat mengatasi masalah.
- b. Melatih koordinasi tangan dan mata, bermain Teka-teki melatih koordinasi mata dan tangan dikarenakan anak-anak perlu memeriksa bagian-bagian yang saling berhubungan dan mengaturnya menjadi satu gambar utuh.
- c. Melatih membaca, memahami bentuk dan merupakan tahap penting untuk menciptakan kemampuan pemahaman.
- d. Melatih berpikir, bermain teka-teki dalam struktur manusia akan mempersiapkan pemikiran anak-anak karena anak-anak akan menyelesaikan di mana kepala, tangan, kaki dan lainnya sesuai dengan yang ditunjukkan sesuai dengan akal.
- e. Berlatih kesabaran, latihan bermain *Puzzle* akan mempersiapkan kesabaran karena saat bermain *Puzzle* dibutuhkan kesabaran untuk mengatasi masalah.
- f. Melatih informasi atau pengetahuan, bermain *Puzzle* supaya dapat menerima informasi kepada anak-anak agar memahami warna dan bentuk. Anak-anak juga bisa memperoleh pengetahuan tentang konsep dasar makhluk, iklim, jenis barang, struktur kehidupan tubuh manusia dan lain-lain.

Beberapa manfaat ini sangat membantu anak-anak dalam memajukan perkembangan mereka, terutama peningkatan mental dalam belajar dan berpikir kritis. Dilihat dari kelebihan-kelebihan di atas, cenderung terlihat bahwa media *Puzzle* dapat dimanfaatkan sebagai pemacu perkembangan anak-anak, khususnya pada perkembangan mental mereka.

2. Tujuan Penggunaan Media Permainan *Puzzle*

Anak-anak di usia sekolah dasar belajar melalui bermain. Pemanfaatan media permainan *Puzzle* untuk anak-anak yang diberikan dapat memberikan gambaran dan informasi. Sunarti mengatakan alasan pemanfaatan media permainan *Puzzle* adalah:

⁴ Yuliani, *Permainan Yang Meningkatkan kecerdasan Anak*, (Jakarta: Laskar Askara, 2008), 48.

- a. Kenalkan anak-anak dengan beberapa sistem dasar untuk mengatasi masalah.
- b. Latih kecepatan, presisi (kecermatan), dan ketepatan dalam menangani masalah.
- c. Tanamkan disposisi (pantang menyerah) yang tidak pernah menyerah bahkan dengan masalah.

Bermain dapat mendorong enam bagian dari kemajuan usia dini. Dibantu dengan pemanfaatan media *Puzzle*, motivasi di balik penggunaan media *Puzzle* ini adalah untuk melatih anak agar selalu berusaha dan pantang menyerah serta melatih pemahamannya. Anak-anak melatih kerja sinapsis (ketelitian) mereka untuk mencari prosedur dalam menangani masalah, serta melatih ketepatan, kecermatan, dan kesabaran anak-anak.

3. Langkah-Langkah Penggunaan Media Permainan *Puzzle*

Bermain adalah tindakan yang bagus untuk anak-anak, melalui bermain anak-anak belajar bagaimana mengetahui keadaan mereka saat ini. Latihan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan gerakan sinapsis (ketelitian) secara efektif, dalam sistem pembelajaran yang dilakukan di ruang belajar menggunakan alat atau media pembelajaran untuk tujuan penyampaian data, misalnya dengan memanfaatkan media *Puzzle*. Yuniarti mengungkapkan, ada langkah-langkah pemanfaatan media *Puzzle*, diantaranya:⁵

- a. Hilangkan bagian-bagian yang saling berhubungan dari tempatnya.
- b. Campurkan bagian-bagian yang saling berhubungan.
- c. Mintalah agar anak-anak menyatukan kembali potongan-potongan yang saling berhubungan.
- d. Tantang anak Anda untuk merakit potongan-potongan yang saling berhubungan dengan cepat, menghitung angka 1-10 atau menggunakan stopwatch.

Mengingat penilaian di atas, dapat disimpulkan bahwa sarana untuk memanfaatkan media *Puzzle* adalah menghilangkan potongan-potongan unik dari tempatnya, meminta anak mengamati potongan-potongan yang saling berhubungan dan kemudian mengatur potongan-potongan yang saling berhubungan, setelah itu anak diberikan ujian siapa yang bisa mengatur potongan lebih cepat. Teka-teki tersebut menggunakan hitungan 1-10 dan menjelaskan kepada pendidik akibat dari potongan-potongan yang saling berhubungan

⁵ Yuniarti, *Asuhan Tumbuh Kembang*, (PT. Refika Aditama, 2014), 43.

melalui komposisi atau gambar dan kemudian anak yang telah selesai menyusun potongan-potongan itu akan menjadi juaranya.

C. Hasil belajar Peserta Didik

Hasil belajar dapat dimengerti dari dua kata yang menyusunnya, yakni “*hasil*” dan “*belajar*”. Hasil yaitu sesuatu yang merupakan hasil dari usaha.⁶ Sementara belajar pada hakekatnya yaitu “*perubahan*” seperti yang disebutkan oleh Morgan “*learning is an relatively permanent change in behavior that a result of past experience*” (belajar yaitu perubahan permanen dalam tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman).⁷ Sementara, menurut teori Gestalt belajar yaitu mengubah pemahaman siswa.⁸ Jadi hasil belajar yaitu perubahan tingkah laku yang terjadi setelah seseorang mengikuti pembelajaran.

Dari penjelasan di atas disimpulkan bahwa yang disebut realisasi adalah suatu interaksi yang kompleks, belangsung tanpa henti, dan mencakup berbagai lingkungan yang diperlukan. Ini dapat dievaluasi dengan membandingkan kemampuan sebelum dan kemampuan sesudah mengikuti pelajaran. Jadi seorang individu dapat dianggap belajar dengan melihat tanda melakukan proses dengan sengaja dan menciptakan perubahan dalam perilaku siswa yang diperoleh berdasarkan interaksi dengan keadaan mereka saat ini. Dimana perubahan tersebut merupakan perubahan yang disadari, relatif permanen, berkesinambungan dan fungsional. Kesimpulannya hasil belajar yaitu usaha yang diperoleh dari proses belajar untuk mendapatkan perubahan guna mencapai suatu tujuan.

Dari penjelasan di atas, diasumsikan bahwa apa yang disebut belajar adalah siklus yang rumit, konsisten, dan mencakup kondisi-kondisi lingkungan yang diperlukan yang beragam. Ini dapat dievaluasi dengan membandingkan kapasitas sebelum dan kapasitas sesudah mengikuti pembelajaran. Sehingga seorang individu bisa diharapkan untuk belajar karena adanya melakukan siklus atau proses dengan sengaja dan memberikan perubahan dalam perilaku siswa yang diperoleh dalam kaitannya dengan keadaan mereka saat ini. Dimana perubahan tersebut merupakan perubahan

⁶ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 2.

⁷ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 3.

⁸ Sri Anitah, *Strategi Pembelajaran di SD*, (Universitas Terbuka: Tangerang Selatan, 2014), 2.26.

yang disadari, cukup tahan lama, berkesinambungan dan praktis. Jadi pengertian memperoleh hasil yaitu usaha yang diperoleh dari sistem pembelajaran untuk mengatur perubahan untuk mencapai suatu tujuan.

Kemajuan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa variabel. Unsur-unsur tersebut dapat dirangkai menjadi dua kelompok, yaitu variabel spesifik dari dalam diri siswa (inner) dan faktor dari luar siswa (outer). Variabel diri siswa mencakup keterampilan dan kesejahteraan, serta kecenderungan siswa. Kemampuan dapat dikumpulkan berdasarkan kemampuan penguasaan pembelajaran, khususnya sangat cepat, sedang dan lambat. Salah satu variabel dalam yang mempengaruhi hasil belajar adalah inspirasi atau motivasi belajar. Sebagaimana firman Surat Al-Mujadalah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ (١١)

Artinya: Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu, dan apabila dikatakan: “Berdirilah Kamu”, Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan, (Q.S.Al-Mujadilah:11).⁹

Menurut penjelasan tersebut, dijelaskan bahwa Allah SWT akan mengangkat derajat individu yang cakap. Bait ini dapat menjadi inspirasi belajar bagi setiap individu yang membutuhkan belajar. Inspirasi belajar yang tinggi akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal begitu juga sebaliknya. Demikian pula kemampuan siswa dalam hal kemampuan pengenalan, misalnya interaksi pemahaman harus melalui perantara visual, verbal dan harus dibantu dengan alat atau media tertentu.

Faktor luar yang berpengaruh terhadap belajar siswa antara lain iklim fisik dan non-aktual (mengingat lingkungan wali kelas

⁹ Al-Qur'an dan Terjemahan, Departemen Agama, (Jakarta: 197), 910.

untuk belajar seperti ceria dan mengayikkan), pendidik melakukan pembelajaran dan teman sekolah. Teman adalah salah satu unsur yang berpengaruh terhadap proses belajar siswa yang mempengaruhi hasil belajar. Seperti yang dijelaskan dalam hadits di bawah:

وَعَنْ أَبِي مُوسَى الْأَشْعَرِيِّ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ إِنَّمَا مَسَلُ الْجَلْبِي الصَّالِحِ وَجَلِيسِ السُّوءِ كَحَامِلِ الْمِسْكِ وَنَافِحِ الْكِيَرِ, فَحَامِلُ الْمِسْكِ إِمَّا أَنْ يُحْذِيَاكَ, وَإِمَّا أَنْ تَبْتَاعَ مِنْهُ, وَإِمَّا أَنْ تَجِدَ مِنْهُ رِيحًا طَيِّبَةً. وَنَافِحُ الْكِيَرِ إِمَّا أَنْ يُحْرِقَ ثِيَابَكَ, وَإِمَّا أَنْ تَجِدَ مِنْهُ رِيحًا مُنْتِنَةً (متفق عليه)

Artinya: “Dari Nabi Muhammad SAW menceritakan kepada kita, Abu Usamah dari Buraid dari Abi Burdah dari Abi Musa r.a. bahwasannya Nabi SAW bersabda: “Sesungguhnya perumpamaan bergaul dengan teman shalih dan teman nakal adalah seperti berteman dengan pembawa minyak kasturi dan peniup api. Pembawa minyak kasturi itu adakalanya memberi minyak kepadamu atau adakalanya kamu membeli daripadanya dan adakalanya ia membakar kain bajumu dan adakalanya kamu mendapatkan bau busuk daripadanya. (HR. Muttafaun ‘Alaih).¹⁰

Hadits diatas menceritakan cara terbaik untuk membentuk karakter yang baik, yang merupakan standar dan tujuan pengajaran dalam Islam. Salah satunya yaitu faktor dampak yang berasal dari teman-teman sosial tempat individu bertempat tinggal. Dalam sistem pembelajaran, sahabat memiliki pengaruh dalam menentukan perkembangan kepribadian seseorang, karena melalui sahabat inilah orang sangat mudah untuk membentuk dan memvariasikan contoh hidup, pertimbangan dan perilakunya. Teman lama adalah teman yang memiliki orang hebat atau saleh, misalnya berteman dengan pengangkut minyak kesturi, sedangkan teman yang buruk seperti berteman dengan seorang peniup api. Oleh karena itu, rekan-rekan memiliki pengaruh yang luar biasa, sehingga mereka dapat membantu siswa dengan keterampilan dalam mencapai tujuan dalam pelatihan.

¹⁰ Al- Hadis, *Shahih Al Bukhari Hadis No. 5534*, (Semarang: Toha Putera, Jilid 5), 231.

Ditinjau dari hadits, dapat dipahami bahwa sahabat adalah salah satu unsur luar yang mempengaruhi hasil belajar siswa tanpa henti. Teman dengan karakter yang hebat akan mempengaruhi siklus belajar siswa, begitu juga sebaliknya. Dengan asumsi bahwa proses belajar siswa bagus, maka hasilnya juga akan maksimal. Seorang individu dapat dianggap menemukan kesuksesan sejati dengan asumsi bahwa ia dapat menunjukkan perubahan dalam dirinya sendiri. Perkembangan tersebut dapat ditunjukkan antara lain dari kemampuan berpikir, kemampuan atau mentalitas terhadap suatu item

Akhir dari pengertian di atas, bahwa hasil belajar yaitu perkiraan atas kerangka yang dilaksanakan dalam pembelajaran seperti contoh aktivitas, nilai, mendapatkan, perspektif, apresiasi, dan kemampuan. Memperoleh hasil harus menunjukkan perubahan perilaku baru dari siswa yang sangat tahan lama, praktis, positif dan sadar. Romizowski (1982) menggambarkan dalam rencana batas yang dapat menunjukkan hasil belajar, khususnya:

1. Kapasitas mental berhubungan dengan kapasitas untuk memilih, mengawasi masalah secara cerdas.
2. Kapasitas psikomotor dihubungkan dengan kemampuan untuk bertindak dengan latihan fisik dan persepsi.
3. Penuh kapasitas perasaan berhubungan dengan aktivitas, kewajiban dan kebijaksanaan.
4. Kapasitas intuitif terhubung dengan kemampuan sosial dan pendukung.¹¹

Menurut pemikiran Gagne, hasil belajar yaitu:¹²

- a. Data verbal yaitu kapasitas untuk mengomunikasikan informasi sebagai bahasa, baik lisan ataupun tulisan, kemampuan untuk menjawab secara eksplisit untuk perbaikan tertentu. Kemampuan ini tidak memerlukan kontrol gambar, penyelidikan, atau penerapan aturan.
- b. Keahlian ilmiah yaitu kapasitas untuk memperkenalkan ide dan gambar. Kapasitas ilmiah terdiri dari kapasitas untuk memperkuat asosiasi, kapasitas untuk membedah realitas, menggabungkan ide-ide dan mendorong standar logis. Kemampuan ilmiah, khususnya kapasitas untuk melakukan latihan mental (kognitif) baru.

¹¹ Sri Anitah, *Strategi Pembelajaran di SD*, (Universitas Terbuka: Tangerang Selatan, 2014), 2.19.

¹² Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 5-6.

- c. Prosedur mental adalah kapasitas untuk menyalurkan dan mengarahkan gerakan mental (kognitif) sendiri.
- d. Mentalitas adalah kapasitas untuk mendapatkan atau mengakui sebuah artikel dalam pandangan penilaian item tersebut.
- e. Keterampilan motorik yaitu melaksanakan kegiatan secara sistematis dengan gerakan menggunakan kecekapan, ketelitian, energi dan kelembutan.

Sesuai yang dijelaskan, hasil belajar merupakan perubahan dalam cara berperilaku secara umum, tidak hanya pada satu sudut saja. Pengakuan hasil belajar pada umumnya akan dihubungkan dengan latihan penilaian pembelajaran sehingga diperlukan metode dan sistem penilaian pembelajaran yang benar-benar mensurvei proses hasil belajar. Evaluasi hasil belajar dilaksanakan sesudah dilaksanakannya tindakan belajar. Hasil belajar dikomunikasikan dengan nilai yang diberikan oleh pengajar.

Dari pengetahuan diatas dapat disimpulkan hasil belajar adalah hasil yang didapat murid sesudah sistem pembelajaran berlangsung, yang diperlihatkan dengan nilai yang diberikan oleh pendidik setelah setiap keberhasilan pemberian topik dalam satu mata pelajaran. Hasil belajar adalah sebagai nilai, namun dapat berupa perubahan tingkah laku yang mengarah pada perubahan positif. Lebih lanjut, Benjamin S Bloom menggolongkan hasil belajar ke dalam tiga ruang, yaitu ruang mental (kognitif), ruang penuh perasaan (afektif) dan ruang psikomotorik. Selanjutnya adalah komponen-komponen yang terdapat pada ketiga bagian hasil belajar.¹³

1. Tipe Hasil Belajar Bidang Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang meliputi aktivitas mental (otak) yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

- a. Tipe hasil belajar pengetahuan hafalan (*Knowledge*)
Pengetahuan hafalan yaitu ketrampilan orang dapat mengingat, istilah, ide, gejala, rumus dan lain-lain.
- b. Tipe hasil belajar pemahaman (*Comprehension*)
Pemahaman yaitu ketrampilan untuk memahami suatu materi sesudah ditemukan menggunakan gambaran yang detail mengenai sesuatu dengan penjelelasan kalimat

¹³ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1998), 49-50.

sendiri. Pemahaman adalah tingkat ketrampilan berpikir di level lebih tinggi daripada ingatan atau hafalan. Ada tiga macam pemahaman yang berlaku umum, diantaranya:

- 1) Interpretasi. interpretasi adalah kemampuan untuk memahami makna yang terkandung di dalamnya. Contohnya, mengartikan Bhineka Tunggal Ika.
- 2) Pemahaman interpretatif. Contohnya mengaitkan dua ide yang berbeda.
- 3) Ekstrapolasi. Pemahaman ekstrapolasi adalah kapasitas untuk melihat di balik apa yang disusun, disarankan dan diungkapkan, meramalkan sesuatu, atau memperluas pengetahuan.

Kesimpulan dari penjelasan diatas hasil belajar adalah semua latihan estimasi (pengumpulan informasi dan data), penanganan, penerjemahan dan pemikiran untuk berjalan dengan pilihan tentang tingkat hasil belajar yang didapat oleh murid sesudah menyelesaikan latihan pembelajaran dengan tujuan akhir untuk mencapai apa yang telah ditentukan. Target pembelajaran selanjutnya dapat dilihat melalui tes dan pada akhirnya menaikkan hasil belajar berupa nilai.

D. Pembelajaran PPKn

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan muatan wajib yang harus diikuti oleh seluruh siswa sekolah dasar dan juga menengah, baik tingkat SMP ataupun SMA di seluruh Indonesia. Menurut Aziz Wahab, Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan media pengajaran yang mengindonesiakan para siswa secara sadar, cerdas, dan penuh tanggung jawab. Karena itu, program PPKn menurut konsep-konsep umum ketatanegaraan, politik dan hukum negara, serta teori umum yang lain yang cocok dengan target tersebut.¹⁴ Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) mengkaji aspek-aspek persatuan dan kesatuan bangsa, norma, hukum dan peraturan, hak asasi, kebutuhan warga negara, pancasila dan globalisasi. Melalui mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn), siswa diarahkan untuk memiliki kemampuan berpikir secara kritis,

¹⁴ Ina Magdalena, dkk., Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang, *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3, (2020), 421.

rasional, kreatif, bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta anti korupsi.¹⁵

Salah satu dasar hukum yang mengatur tentang pembelajaran PPKn adalah Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu pasal 37 ayat 1 yang menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan dan muatan lokal.¹⁶ Adapun visi dan misi dari mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PPKn) yang dikutip dari penelitian Wahyudin noe, menyebutkan bahwa visi mata pelajaran PPKn adalah terwujudnya suatu mata pelajaran yang berfungsi sebagai sarana pembinaan watak bangsa (*nation and character building*) dan pemberdayaan warga negara. Misi dari mata pelajaran PPKn adalah membentuk warga negara yang baik, yaitu warga negara yang sanggup melaksanakan hak dan juga kewajiban dalam kehidupan bernegara, dilandasi oleh kesadaran politik, kesadaran hukum, kesadaran moral.¹⁷

Mengacu dari dasar hukum tersebut, pembelajaran PPKn khususnya pada jenjang SD/MI dilaksanakan dengan tujuan agar siswa memiliki kemampuan:

- 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan
- 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggungjawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara serta anti korupsi
- 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya

¹⁵ Aji Heru Muslim dan Supriatna, Pengembangan Perangkat Pembelajaran PPKn Model Cooperative Tipe TGT Berbasis ATONG Bagi Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2, (2016), 2.

¹⁶ Feri Tirtoni, *Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: CV. Buku Baik Yogyakarta, 2016), 14.

¹⁷ Ervin Anatasya dan Dinie Anggareni Dewi, Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 2, (2021), 294.

- 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.¹⁸

Pendidikan Kewarganegaraan memiliki peran fungsi yang sangat penting dalam menanamkan ideologi pancasila yang didalamnya terdapat nilai-nilai dasar berperikemanusiaan dan berkepribadian yang tentu menjadi dasar konsep warga global, hal tersebut tentu sebagaimana yang tercantum dalam tujuan pendidikan kewarganegaraan.¹⁹ Siswa dapat belajar dengan baik apabila dalam suasana yang wajar, tanpa adanya tekanan dalam kondisi yang menstimulus untuk belajar. Dalam kaitannya dengan proses pembelajaran hendaknya pendidik dapat mengarahkan dan membimbing siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tercipta interaksi yang baik antara pendidik dengan siswa maupun antar peserta didik.

Pembelajaran PPKn Tema Lingkungan Sahabat Kita mencakup di dalamnya tentang Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Berikut adalah kompetensi inti yang harus dicapai peserta didik kelas V:

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan anak beriman dan berakhlak mulia.

Selain kompetensi inti, adapun kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik kelas V pada pembelajaran PPKn tema Lingkungan Sahabat Kita adalah sebagai berikut:

¹⁸ Yusuf Alamsyah, Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Role Playing* terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan, *Jurnal Pendidikan*, 2, (2019), 136.

¹⁹ Heri Hidayat, *et al*, Peranan Teknologi dan Media Pembelajaran bagi Siswa Sekolah Dasar di dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 2, (2020), 3.

Tabel 2.1 Sub Tema 1 Manusia dan Lingkungan

Kompetensi Dasar	
PPKn	1.3 Mensyukuri keragaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika
	2.3 Bersikap toleran dalam keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika
	3.3 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat
	4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya masyarakat

E. Penelitian Terdahulu

Dalam merumuskan penelitan yang berkaitan tentang pengaruh penerapan pembelajaran *Course Review Horay* dengan bantuan permainan *Puzzle* terhadap efektivitas hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik sudah ada yang mengkajinya. Kajian sebelumnya yang berkaitan dengan kajian peneliti lakukan diantaranya adalah:

1. Skripsi karya Leviatun Khasanah, Qoriati Mushafanah, dan Muhajir, *Pengaruh Metode Pembelajaran Course Review Horay Berbantu Permainan Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas Iv Sd Negeri Bendungan Semarang*, Jurnal Pesona Dasar, Vol. 6 No. 1, April 2018. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat perbedaann yang signifikan metode pembelajaran *Course Review Horay* berbantu permainan *Puzzle* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV yaitu sebesar $t_{hitung} = 12,487 \geq t_{tabel} = 2,030$. Maka dapat dinyatakan bahwa metode pembelajaran *Course Review Horay* berbantu permainan *Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar Tematik siswa kelas IV.²⁰

Relevansi antara penelitian Leviatun Khasanah, Qoriati Mushafanah, dan Muhajir dengan penelitian yang dipimpin oleh analis yang memiliki kemiripan yaitu judul oleh peneliti lakukan mirip dengan penelitian Leviatun Khasanah, Qoriati Mushafanah, dan Muhajir. Adapun perbedaan yang peneliti miliki yaitu lokasi penelitian berbeda dengan peneliti yang dilakukan Leviatun Khasanah, Qoriati Mushafanah, dan

²⁰ Leviatun Khasanah, dkk., "Pengaruh Metode Pembelajaran *Course Review Horay* Berbantu Permainan *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Tematik", *Jurnal Pesona Dasar* Vol. 6 no. 1 (2018), 14-25.

Muhajir. Penelitian terdahulu suyek yang digunakan adalah peserta didik kela IV. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti subyek yang digunakan adalah peserta didik kelas V.

2. Skripsi karya Kd Era Kariadnyani, I Kd Suartama dan Md Sumantri, *Pengaruh Model Course Review Horay Berbantuan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd*, e-journal PGSD, Vol. 4 No. 1 Tahun 2016. Hasil penelitian ini menunjukkan rata-rata hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen sebesar 23,325 berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan rata-rata hasil belajar IPA siswa kelompok kontrol sebesar 16,379 berada pada kategori sedang. Terdapat perbedaan yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe *Course Review Horay* berbantuan *Multimedia* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V.²¹

Relevansi antara penelitian Kd Era Kariadnyani, I Kd Suartama dan Md Sumantri dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu mempunyai persamaan meneliti mengenai hubungan model pelajaran *Course Review Horay*.: Selain itu, persamaan lainnya adalah metodologi yang digunakan sangat mirip, khususnya metodologi kuantitatif. Kontras antara eksplorasi ini dan yang lalu adalah:

- a. Penelitian terdahulu menggunakan bantuan media multimedia, sedangkan pada penelitian yang akan penulis teliti menggunakan bantuan permainan *Puzzle*.
 - b. Peneliti terdahulu variabel terikatnya yaitu hasil belajar IPA, sedangkan pada penelitian yang akan penulis teliti variabel terikatnya adalah efektivitas hasil belajar siswa.
3. Skripsi karya Kd Krisna Prameswari, I Km Ngurah Wiyasa, dan Ni Nym Ganing, *Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay (CRH) Berbantuan Media Lingkungan Sekolah Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa Siswa Kelas V Sd Gugus Kompyang Sujana Kecamatan Dnpasar Utara*, e-journal PGSD, Vol. 5 No. 5 Tahun 2017. Hasil peneltian ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada penguasaan kompetensi pengetahuan IPA antara siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran *Course Review Horay* dibantu oleh media lingkungan sekolah dengan siswa yang

²¹ Kd Era Kariadnyani, dkk., “Pengaruh Model *Course Review Horay* Berbantuan *Multimedia* Terhadap Hasil Belajar IPA” *E-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesa* Vol. 4 no. 1 (2016), 16.

dibimbing dengan model pembelajaran konvensional di kelas V. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil uji-t bahwa $t_{hitung} = 2,344 \geq t_{tabel} = 1,980$ dengan kriteria taraf signifikan 5% dan $dk = 31+36-2 = 65$. Maka dinyatakan bahwa model pembelajaran *Course Review Horay* berbantuan media lingkungan sekolah berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V.²²

Relevansi antara penelitian karya Kd Krisna Prameswari, I Km Ngurah Wiyasa, dan Ni Nym Ganing dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu memiliki kesamaan meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *Course Review Horay*. Selain itu, persamaan lainnya adalah metodologi yang digunakan sangat mirip, khususnya metodologi kuantitatif. Kontras antara eksplorasi ini dan yang lalu adalah:

- a. Penelitian terdahulu menggunakan bantuan media lingkungan sekolah, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis menggunakan bantuan permainan *Puzzle*.
 - b. Penelitian terdahulu variabel terikatnya yaitu kompetensi pengetahuan IPA, sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis variabel terikatnya yaitu efektivitas hasil belajar siswa.
4. Skripsi karya Ni Luh Gede Sriwati, A.A Gede Agung, dan Ni Ketut Suarni, *Penerapan Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak*, e-journal PG-PAUD, Vol. 2 No. 1 Tahun 2014. Hasil penelitian ini menunjukkan setelah penerapan model *Course Review Horay* berbantuan gambar terjadi peningkatan perkembangan bahasa anak kelompok B pada siklus I sebesar 42,5% berada pada kategori sangat rendah dan pada siklus II meingkat menjadi 84,05% berada pada kategori tinggi.²³

Relevansi antara penelitian karya Ni Luh Gede Sriwati, A.A Gede Agung, dan Ni Ketut Suarni dengan peneliti dilakukan oleh analis yang memiliki kemiripan mengenai penerapan

²² Kd Krisna Prameswari, dkk., “Pengaruh Model Pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) Berbantuan Media Lingkungan Sekolah Terhadap Kompetensi Pegengetahuan IPA”, *E-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesa*, Vol. 5 No. 5 (2017), 28.

²³ Ni Luh Gede Sriwati, dkk., “Penerapan Model Pembelajaran *Course Review Horay* Berbantuan Media *Gambar* Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak”, *e-journal PG-PAUD*, Vol. 2 No. 1 (2014), 14.

model pembelajaran *Course Review Horay*. Kontras antara eksplorasi ini dan yang lalu adalah:

- a. Peneliti yang dulu menggunakan bantuan media gambar, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis menggunakan bantuan permainan *Puzzle*.
 - b. Penelitian terdahulu variabel terikatnya yaitu kemampuan bahasa anak, sedangkan penelitian yang akan dilakukan penulis variabel terikatnya yaitu efektivitas hasil belajar siswa.
 - c. Penelitian terdahulu menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian yang digunakan penulis menerapkan penelitian kuantitatif.
5. Skripsi karya I Md Fandy Prasastha Kasna, I Wyn Romi Sudhita, dan Ni Wyn Rati, *Penerapan Model Pembelajaran CRH (Course Review Horay) Dengan Bantuan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Ii Sd*. e-journal PGSD, Vol. 3 No. 1 Tahun 2015. Hasil penelitian ini menunjukkan terjadinya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa kelas II. Berdasarkan hasil observasi, rata-rata hasil belajar pada siklus I adalah 74 meningkat menjadi 84 (tinggi) pada siklus II. Persentase KKM siklus I adalah 53,38% meningkat menjadi 100% pada siklus II.²⁴

Relevansi antara penelitian karya I Md Fandy Prasastha Kasna, I Wyn Romi Sudhita, dan Ni Wyn Rati dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu mempunyai persamaan dan tujuan untuk mengeksplorasi penggunaan model pembelajaran *Course Review Horay* untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa.

Tentang perbedaan peneliti dengan terdahulu adalah:

- a. Penelitian terdahulu menggunakan bantuan permainan ular tangga, sedangkan penelitian yang dilakukan penulis menggunakan bantuan permainan *Puzzle*.
- b. Penelitian terdahulu menerapkan tindakan kelas, sementara penelitian yang digunakan penulis menerapkan penelitian kuantitatif menggunakan metode Quasi Eksperimental Design Tipe Nonequivalent Control Grup Design.

²⁴ I Md Fandy Prasastha Kasna. dkk., “Penerapan Model Pembelajaran *Course Review Horay* dengan Bantuan Permainan *Ular Tangga* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD”, *e-Journal PGSD Universitas Pndidikan Ganesha* Vol. 3 no. 1 (2015), 22.

F. Kerangka Berpikir

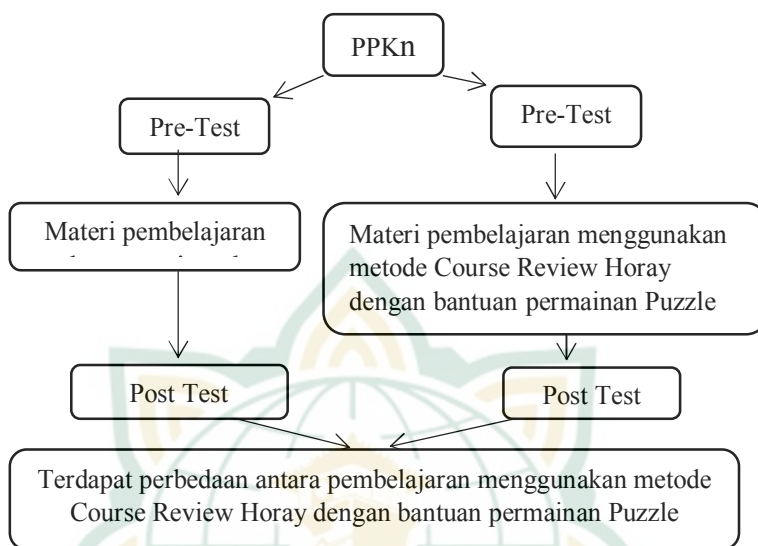
Pembelajaran yang berkualitas terlihat dari hubungan antara pendidik dan peserta didik selama sistem pembelajaran. Pemilihan teknik pembelajaran sesuai materi pembelajaran yaitu salah satu variabel yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Pada kondisi awal menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa kelas V MI NU Al-Falah Tanjungrejo Jekulo Kudus masih terbilang rendah.

Penyebab dari penggunaan konsep yang rendah pada siswa yaitu bagaimana kebiasaan guru mengajar cenderung menggunakan metode TCL (*Teacher Centered Learning*) yaitu pembelajaran berpusat pada guru dengan dominasi metode ceramah oleh guru didalam kelas, sehingga murid tidak aktif (pasif) kemudian cuma mendengar kemudian hanya menyalin penjelasan dari pendidik saja. Selain itu, sebagai bentuk latihan siswa, murid disuruh mengerjakan soal yang sudah ada didalam buku LKS (*Lembar Kerja Siswa*) dan buku paket pendamping.

Berangkat dari masalah tersebut, maka perlu diadakan tindakan untuk menambah daya paham wawasan murid dengan mencoba menerapkan metode pelajaran *Course Review Horay* dalam pelaksanaan pelajaran PPKn kelas V, metode tersebut dipilih karena dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui pemberian pertanyaan dengan teknik bermain sambil belajar sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Peserta didik tidak cepat jenuh sehingga dapat membangun energi siswa dalam pembelajaran.

Peserta didik pada pelajaran *Course Review Horay* dikasih kesempatan untuk mempelajari masalah atau rencana atau strategi untuk mendominasi dari berbagai pertemuan. Pada saat latihan kelompok dilakukan, setiap siswa dipaksa agar aktif dalam percakapan dalam menangani permasalahan yang diberikan pendidik. Saat permainan dimulai, pemain harus memiliki opsi untuk berdiskusi dalam menentukan angka di kotak saat ini, dan menjawab pertanyaan yang tersedia dan dapat menjadi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Selanjutnya, latihan dan hasil belajar siswa akan meningkat atau lebih baik.

Gambar 2. Kerangka Berfikir



G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berawal dari dua kata yaitu, *hypo* (singkat) dan *proposal* (klarifikasi atau hipotesis). Hipotesis yaitu klarifikasi singkat yang masih membingungkan, dan harus dicari kenyataannya atau kebenaran.²⁵ Teori tersebut adalah tanggapan yang tidak tetap terhadap rencana masalah eksplorasi, di mana perincian masalah telah dinyatakan sebagai kalimat penyelidikan. Seharusnya singkat, karena tanggapan yang tepat sehingga diberi hanya berdasarkan tentang spekulasi sudah berlaku, belum berdasarkan tentang kenyataan yang tepat yang diperoleh melalui berbagai informasi. Jadi spekulasi juga dapat dinyatakan sebagai tanggapan hipotetis terhadap definisi masalah eksplorasi, bukan jawaban observasional.²⁶ Mengingat penggambaran tinjauan hipotetis dan sistem pemikiran, teori yang diusulkan pada tinjauan ini yaitu hipotesis asosiatif. adalah hipotesis asosiatif yang diusulkan pada ulasan ini yaitu:

Ha : Adanya efektivitas yang signifikan terhadap penerapan metode pembelajaran CRH (*Course Review Horay*) dengan bantuan permainan *Puzzle* terhadap efektivitas hasil belajar siswa pada

²⁵Syofian Siregar, *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi engan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. (Jakarta: Kencana, 2013), 18.

²⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 64.

pembelajaran PPKn kelas V di MI NU Al-Falah Tanjungrejo
Jekulo Kudus.

Ho : Tidak adanya efektivitas yang signifikan terhadap metode pembelajaran *Course Review Horay* dengan bantuan permainan *Puzzle* terhadap efektivitas hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn kelas V MI NU Al-Falah Tanjungrejo Jekulo Kudus.

