



Pengaruh Model Pembelajaran *Course Review Horay* Berbantuan Media Permainan Bingo terhadap Hasil Belajar Siswa

Rida Munggaran^{1*}, Raden Roro Suci Nurdianti², Kurniawan³

¹⁻³Universitas Siliwangi, Indonesia

Alamat: Jl. Siliwangi. Jalan Siliwangi No. 24 Kahuripan Kota Tasikmalaya 46115

Korespondensi penulis: ridamunggaran88@gmail.com*

Abstract. Low student learning outcomes in economics in class XI IPS SMAN 1 Manonjaya are the focus of the study. The study aims to see the effect of the course review horay model assisted by bingo game media on student learning outcomes in economics, the method used is a quasi-experiment accompanied by a quantitative approach accompanied by data acquisition techniques through multiple choice questions. Class XI IPS SMAN 1 Manonjaya as many as 164 students became the population in the study. Class XI IPS 1 and XI IPS 2 were used as research samples using the purposive sampling technique. The results of the study showed that there was a gap in increasing student learning outcomes in the experimental class that applied the course review horay learning model assisted by bingo game media with the control class that applied the conventional model. This can be seen in the N-Gain value. For the experimental class, the N-gain value was 0.71 even though the control class was 0.43. This resulted in the average N-gain value of the experimental class being higher than the control class. Therefore, based on the independent samples t test, it produces a significance (2-Tailed) of $0.000 < 0.05$ or 5%. Therefore, the findings state that the course review horay model assisted by bingo game media influences the improvement of student learning outcomes.

Keywords: Bingo Game, Course Review Horay, Learning Outcomes.

Abstrak. Hasil belajar siswa yang rendah pada pelajaran ekonomi di kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya menjadi fokus pada penelitian. Penelitian bertujuan guna melihat efek model *course review horay* berbantuan media permainan bingo kepada capaian belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi, metode yang dipakai ialah quasi eksperimen dibersamai pendekatan kuantitatif disertai teknik perolehan data melewati soal pilihan ganda. Kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya sebanyak 164 siswa menjadi populasi pada penelitian. Kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 dijadikan sebagai sampel penelitian menggunakan Teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian memaparkan ada kesenjangan peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *course review horay* berbantuan media permainan bingo dengan kelas kontrol yang menerapkan model konvensional. Hal ini terlihat pada nilai N-Gain. Untuk kelas eksperimen mendapatkan nilai N-gain 0,71 sekalipun kelas kontrol ialah 0,43. Perkara ini mengakibatkan nilai rerata N-gain kelas eksperimen lebih tinggi dibanding nilai kelas kontrol. Karenanya, berlandaskan uji independent samples t test menghasilkan signifikansi (2-Tailed) $0,000 < 0,05$ atau 5%. Maka, perolehan temuan menyatakan model *course review horay* berbantuan media permainan bingo memengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Course Review Horay, Permainan Bingo

1. LATAR BELAKANG

Salah satu usaha manusia untuk membentuk karakter maupun kepribadian selaras harkat agama maupun kemanusiaan berlaku di masyarakat dengan pendidikan. Pendidikan yang dinantikan menjadi upaya untuk menciptakan manusia yang cerdas, kreatif, terampil, bertanggungjawab dan berbudi luhur. Pendidikan dilakukan dengan adanya proses pembelajaran yang dimana manusia bisa belajar dan menghasilkan suatu perubahan perilaku yang dinamakan dengan hasil belajar. Pembelajaran ditandai adanya proses kolaborasi siswa dengan guru serta sumber belajar pada suatu kawasan belajar. Oleh sebab itu, Belajar adalah suatu metode agar adanya perubahan perilaku dalam jati dirinya.

Perubahan perilaku ini dapat dinyatakan dengan hasil belajar. Sesuai dengan Mirdanda (2018) yang dikutip dalam (Chandra Kias Chahyadi, 2024) hasil belajar adalah kompetensi yang dimiliki siswa sesuai memperoleh riwayat belajarnya. Dikatakan, pembelajaran ialah adanya interaksi siswa dengan pendidik didukung dengan sumber daya belajar yang dimana hasil belajar ini sebagai alat mengukur sejauh mana siswa dapat mengerti pembelajaran yang sudah dilakukan.

Berkaitan hasil observasi awal, dilihat pada kegiatan pembelajaran di SMAN 1 Manonjaya melakukan model pengajaran terfokus pada guru (*Teacher centered*) tanpa adanya bantuan media pembelajaran sehingga kebanyakan siswa menjadi pasif dan siswa menghadapi hambatan dalam menangkap materi ekonomi yang disampaikan dari guru. Akibatnya capaian belajar di kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya tergolong rendah, terlihat dalam nilai rata-rata dan jumlah siswa yang belum teraih Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel Penilaian Akhir Semester (PAS) kelas XI IPS SMA Negeri 1 Manonjaya.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata PAS Pelajaran Ekonomi

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	Siswa yang memenuhi KKM	Siswa yang tidak memenuhi 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

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. Hasil belajar siswa dapat berbeda-beda tergantung kepada kemampuan siswa itu sendiri, dikarenakan terdapat beberapa komponen yang membawa pengaruh pada hasil belajar siswa. Sebabnya guru harus kompeten untuk bisa menyesuaikan model pengajaran yang sesuai perilaku siswa supaya bisa menaikkan hasil belajar siswa.

Model pengajaran kooperatif memberikan siswa kesempatan untuk lebih aktif dalam kondisi pengajaran adalah model belajar kooperatif tipe *Course Review Horay* (CRH) dengan berbantuan media permainan bingo. Sebagaimana (Abbas, 2020)

menjelaskan metode pembelajaran ini membangkitkan suasana kelas menjadi penuh warna dan membuat senang lantaran setiap siswa yang dapat menjawab berteriak “horee. Setiap siswa memperoleh jawaban dengan benar maka bisa meneriakkan kata horay atau teriakan-teriakan lain yang mereka sukai (Safitri & Permana, 2023). Menurut Silberman (dalam Masrohah et al., 2019) Bingo adalah permainan yang menggunakan kartu dan tabel yang berisi nomor. Dalam permainan ini, siswa akan berteriak "Bingo!" jika mereka berhasil mengumpulkan salah satu dari tiga garis yang ada, yaitu vertikal, horizontal, atau diagonal, dengan menjawab soal-soal yang diberikan secara berurutan dan benar. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan dengan tepat akan dianugerahi poin, di mana pertanyaan tersebut disusun oleh guru selaras dengan kepentingan dan materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Timbulnya 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 kecakapan analitis dan mengembangkan keterampilan interaksi antar siswa.

Dari penjelasan diatas terkait kendala dan hambatan dalam pembelajaran maka solusi yang dapat dilakukan adalah guru harus mampu bekerjasama dengan siswa sehingga guru bukan hanya pusat informasi tetapi juga menjadi fasilitator untuk siswa. Guru harus kompeten dalam pemilihan model dan media pembelajaran yang pas guna memamparkan materi belajar sehingga memengaruhi hasil belajar siswa.

Berlandaskan uraian penjelasan diatas, maka penulis berminat melaksanakan penelitian membawa judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Course Review Horay* Berbantuan Media Permainan Bingo Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi”**.

2. KAJIAN TEORITIS

Teori konstruktivisme aliran Lev Vygotsky menerangkan esensial interaksi antara pribadi dan lingkungan sosial sangat berpengaruh dalam proses membangun pengetahuan (Tohari & Rahman, 2024). Berpandangan dengan hal itu bahwa proses pembelajaran yang efektif adalah ketika siswa dapat belajar secara kolaboratif dalam kondisi yang mendukung, serta dengan intruksi dari individu yang berpengalaman dalam hal ini adalah guru atau orang dewasa. Hasil belajar sendiri adalah Menurut Dimiyati & Mudjiono dalam (Nasrah & A. Muafiah Nur, 2021) “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Maka diperlukan strategi pengajaran yang tepat

melihat karakteristik siswa, materi pembelajaran, dan kondisi lingkungan. Salah satu metode pembelajaran yang mendukung suasana lingkungan yang aktif dibantu dengan media pembelajarannya. Menurut Octavia dalam (Fatmawati, Kamaruddin H., 2021) menjelaskan bahwasannya model pembelajaran *course review horay* (CRH) menitikberatkan evaluasi wawasan siswa dimana terdapat soal dan jawaban yang menggunakan sebuah kartu atau kotak, nantinya siswa atau kelompok yang mendapatkan tanggapan terlebih dahulu berteriak “hore” ataupun menyanyikan yel-yel kelompoknya. Sintaks model pembelajaran *Course Review Horay* menurut Aqib dan Amrullah dalam (Fatmawati, Kamaruddin H., 2021) adalah sebagai berikut:

- a. Guru mengungkapkan kemampuan yang akan diperoleh
- b. Guru menyampaikan bahan ajar
- c. Guru melaksanakan tanya jawab
- d. Mengevaluasi pemahaman siswa dengan cara guru menyediakan kartu atau meminta siswa untuk membuat kartu atau kotak 9/16/25 dan diisi dengan nomor yang ditentukan
- e. Guru akan membacakan soal secara tidak beraturan, dan siswa diminta untuk menuliskan jawaban pada kartu atau kotak yang nomornya disebutkan oleh guru. Setelah itu, siswa akan membahas soal yang telah didapatkan. Untuk siswa yang menjawab benar, mereka akan diberi tanda benar (✓), sedangkan untuk jawaban yang salah, akan diberikan tanda (x).
- f. Siswa yang berhasil mencapai pola horizontal, diagonal, dan vertikal maka bersorak atau menggunakan yel-yel yang sudah ditentukan.
- g. Penutup

Sedangkan Menurut (Sari, 2024) bahwa media pembelajaran adalah alat penyampaian informasi yang berupa materi agar mengembangkan minat belajar siswa yang nantinya bisa mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu menurut Silberman dalam (Chandra Kias Chahyadi, 2024) bahwa permainan bingo ini adalah permainan media kartu yang berisi poin-poin materi pembelajaran dengan aturan yang sudah ditentukan dan nantinya disusun membentuk pola vertikal, horizontal, maupun diagonal. Diharapkan model pembelajaran *course review horay* berbantuan media permainan bingo memiliki peluang menaikkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi.

3. METODE PENELITIAN

Saat penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode quasi eksperimental. Desain penelitian ini mengadopsi model *nonequivalent control group design*. Dalam penelitian ini, populasi siswa kelas XI IPS SMAN 1 Manonjaya Tahun ajaran 2024/2025 meliputi 5 kelas dengan jumlah siswa 164 orang. Pemilihan sampel penelitian dilakukan menggunakan teknik *non probability sampling* dengan tipe *purposive sampling* dimana kelas XI IPS 1 menjadi kelas eksperimen yang mengimplementasikan model *course review horay* berbantuan media permainan bingo, sedangkan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol menerapkan model konvensional. Pemilihan sampel didasari dari pertimbangan keduanya dianggap memiliki nilai yang setara atau tidak memiliki selisih yang terlalu jauh pada tingkat kognitif yang sama.

Teknik pengumpulan data diperoleh dari soal berganda yaitu *pre-test* dan *post-test* sebanyak 35 nomor. Berdasarkan perhitungan validitas instrumen pada soal uji coba instrumen menggunakan SPSS 25.0 menunjukkan bahwa terdapat soal uji coba yang tidak valid.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Soal	Kriteria	Jumlah
1,2,3,4,5,6,8,9,11,12,13,14,16,18,19,20,21,22,23 24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35	Valid	31
7,10,15,17	Tidak Valid	4

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Setelahnya dilakukan uji reliabilitas instrumen dengan dibantu software SPSS 25.0. Batasan dalam reliabilitas Malik & Chusni (2018) berpendapat bahwa nilai reliabilitas lebih dari 0,6 merupakan tinggi, nilai 0,4 cukup, dan nilai lebih rendah dari 0,4 diinterpretasikan rendah.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Kriteria
0,897	Sangat Tinggi

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian

Seterusnya dilakukan uji Tingkat kesukaran soal pada uji coba instrument. Indeks kesulitan adalah angka yang menunjukkan tingkat kesulitan suatu soal. Dari 35 soal yang diuji, ditemukan bahwa terdapat 5 soal yang sulit, 1 soal yang mudah, dan 29 soal dengan tingkat kesulitan sedang. Langkah berikutnya adalah menentukan daya pembeda soal. Menurut Dewi et al (2019) dalam (Pradita et al., 2023) daya pembeda adalah kapasitas item soal untuk membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan kemampuan

rendah dalam menguasai materi sesuai dilakukan pengujian. Hasil uji daya pembeda menunjukkan bahwa 2 soal diinterpretasikan sebagai buruk, 15 soal cukup, 16 soal baik, dan 2 soal sangat baik.

Untuk metode pengolahan data berupa penskoran dan menghitung nilai N-Gain sedangkan untuk Teknik analisis data meliputi uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Bilamana data memenuhi syarat normal dan homogen, maka tahap berikutnya adalah melakukan uji hipotesis Uji *Paired Samples T-Test* dan Uji *Independent Sample T-Test*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Setelah diberi perlakuan kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat ditinjau dari perbedaan peningkatan nilai n-gain. Nilai n-gain didapat dari perolehan *pre-test* dan *post-test* setiap kelas.

Tabel 4. Hasil Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimen

Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata Nilai		
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-Test</i>	N-Gain
Eksperimen	30	43	84	0,71
Kontrol	30	56	77	0,43

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berlandaskan hasil nilai rata-rata diatas, terdapat kenaikan nilai antara *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen ataupun kelas kontrol. Di kelas eksperimen, nilai rata-rata *pre-test* adalah 43, dan setelah perlakuan, nilai rata-rata *post-test* meningkat sebanyak 84, dengan nilai n-gain sebesar 0,71 diinterpretasikan sebagai tinggi. Ini menunjukkan adanya kenaikan hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *course review horay* dengan bantuan media permainan bingo. Sementara itu, di kelas kontrol, nilai rata-rata *pre-test* adalah 56, dan nilai rata-rata *post-test* mencapai 77, dengan nilai n-gain sebesar 0,43 yang diinterpretasikan sebagai sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional juga mengalami peningkatan. Pada tabel tersebut, terlihat nilai n-gain pada kelas eksperimen lebih unggul berbanding dengan kelas kontrol, Hasil ini memperlihatkan bahwa pengimplementasian model *course review horay* berbantuan media permainan bingo berkontribusi dalam menaikkan hasil belajar siswa.

Hasil Uji Normalitas

Pengujian normalitas ini dilakukan menggunakan SPSS 25.0. Tolak ukur yang digunakan adalah jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05, maka data berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

Kelas	Jenis Test	Mean	SD	Sig.
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	42,93	9,667	0,200
	<i>Post-test</i>	84,23	6,521	0,118
Kontrol	<i>Pre-test</i>	56,20	8,704	0,064
	<i>Post-test</i>	76,63	7,481	0,069

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Tabel diatas membuktikan bahwa nilai *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memperoleh signifikansi $>0,05$ yang menunjukkan data berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Agar hasil dalam penelitian ini memiliki variansi homogen harus dilakukan uji homogenitas. Analisis homogenitas dibantu software SPSS 25.0. Tolak ukur digunakan apabila nilai signifikansi (Sig) $> 0,05$, sehingga hasilnya dipandang homogen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig) $< 0,05$, maka data tersebut dianggap tidak homogen. Hasil uji homogenitas untuk *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Hasil	Levene Statistik	df 1	df 2	Sig.
<i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	0,669	1	58	0,417
<i>Post-test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	2,072	1	58	0,155

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Tabel diatas menerangkan bahwa nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0,417 dan *post-test* memiliki nilai sebesar 0,155. Hal ini berarti varian data homogen dan memenuhi syarat untuk melakukan pengujian hipotesis.

Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menilik hipotesis penelitian dapat diterima atau ditolak. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ada perbedaan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menerapkan model pembelajaran model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) berbantuan media Permainan Bingo sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Ada perbedaan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menerapkan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah perlakuan.
3. Ada perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menerapkan model pembelajaran model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) berbantuan media Permainan Bingo dan kelas yang menerapkan model pembelajaran konvensional sesudah perlakuan.

Adapun kriteria pengambilan Keputusan uji hipotesis ini adalah:

- 1) Apabila signifikansi $< 0,05$ maka hipotesis diterima
- 2) Apabila signifikansi $> 0,05$ maka hipotesis ditolak.

Uji hipotesis pertama menerapkan uji *paired sample t-test* pada kelas eksperimen memperlihatkan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000, diinterpretasikan kurang dari 0,05. Dengan demikian, disimpulkan hipotesis pertama diterima, bahwasanya terdapat variasi hasil belajar siswa di kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *course review horay* dengan bantuan media permainan bingo. Kesenjangan terlihat dari rata-rata skor *skor pre-test* yang sebesar 43 kecil dibandingkan rata-rata *skor post-test* yang mencapai 84. Selisih antara skor pre-test yang diperoleh sebelum perlakuan dan *post-test* membuktikan adanya kenaikan hasil belajar siswa setelah mendapatkan tindakan.

Hasil pengujian hipotesis kedua dengan dilakukan *paired sample t-test* juga membuktikan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000, yang menunjukkan tidak lebih dari 0,05. Maka itu, dapat diputuskan bahwa hipotesis kedua diterima, yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar siswa di kelas kontrol yang mengimplementasikan model pembelajaran konvensional. Perbedaan ini terlihat dari rerata skor *post-test* yang mencapai 76,63, lebih tinggi dibandingkan rerata skor *pre-test* yang sebesar 56,20. Selisih antara skor *pre-test* yang diperoleh pada pengukuran awal dan *post-test* pada pengukuran akhir menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa

Selanjutnya untuk hasil uji hipotesis ketiga dengan menerapkan uji *paired sample t-test* didapatkan bahwa rata-rata skor *post-test* di kelas eksperimen yang diimplementasikan penyesuaian model pembelajaran *course review horay* berbantuan media permainan bingo mendapat nilai lebih tinggi sebesar 84 dibandingkan skor rata-rata kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional mendapat nilai sebesar 77. Berdasarkan uji *Independent sample t-test* diperoleh nilai Sig (2-tailed) 0,000

$<0,05$ maka dapat diakhiri kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang mengimplementasikan model *course review horay* berbantuan media permainan bingo dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional.

Pembahasan Hasil Penelitian

Perolehan uji hipotesis yang dilaksanakan dalam penelitian menyatakan terdapat variasi kenaikan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *course review horay* berbantuan media permainan bingo dan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Perbedaan terlihat dari nilai rerata *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan.

Dalam teori konstruktivisme Lev Vygotsky menafsirkan bahwa pembentukan pengetahuan ditandai dengan ikatan yang esensial antara individu dan lingkungan sosial (Tohari & Rahman, 2024). Berpandangan dengan hal itu bahwa proses pembelajaran yang efektif adalah kondisi dimana siswa dapat bekerjasama dalam hal pembelajaran dengan suasana yang menunjang dan dalam pengarahan seseorang yang lebih mampu dalam hal ini adalah guru atau orang dewasa. Dalam situasi di lapangan bahwa guru cenderung memberikan pembelajaran yang monoton sehingga menimbulkan perasaan jemu dalam diri siswa dan menjadi tidak fokus dalam memahami pelajaran yang diajarkan. Adapun solusi dalam permasalahan diatas adalah dengan melakukan inovasi proses belajar dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang sepadan dengan karakteristik siswa. Salah satu model pembelajarannya yaitu model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) berbantuan media permainan bingo. Model Pembelajaran *Course Review Horay* adalah model pembelajaran yang berfokus pada penekanan pemahaman siswa dan dalam menciptakan kondisi kelas menjadi meriah dan menyenangkan dikarenakan pada sintak model pembelajaran CRH bahwasanya siswa yang berhasil menjawab pertanyaan maka siswa tersebut berteriak “horay” atau menggunakan teriakan lainnya. Dibantu dengan media permainan bingo yaitu media permainan yang terdiri dari kotak-kotak yang berisi soal dan siswa yang sudah mendapatkan jawaban benar berbentuk vertikal, diagonal, maupun horizontal berteriak “Bingo”. Dikarenakan model pembelajaran CRH bisa menggunakan teriakan lainnya maka dalam penelitian ini siswa yang berhadil mendapatkan jawabannya akan berteriak “Bingo”. Maka dari itu dapat dikatakan sejalan antara model pembelajaran dengan media pembelajaran yang ditawarkan.

Pengimplementasian model *Course Review Horay* berbantuan media permainan bingo diharapkan bisa menaikkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan pemikiran menurut Widyantari dalam (Raisah et al., 2024) bahwa model CRH dapat diperoleh peningkatan hasil belajar siswa dikarenakan pembelajaran menggugah dengan suasana kelas yang dinamis. Pada hasil belajar terdiri dari beberapa aspek yaitu gatra kognitif (pengetahuan), gatra afektif (sikap), gatra psikomotor (keterampilan) yang dimana siswa tidak hanya bisa meningkatkan hasil belajar dalam satu aspek. Tetapi dalam penelitian ini gatra yang akan diuji hanya berdasarkan gatra kognitif dari hasil belajar siswa.

Penelitian dilakukan pada kelas eksperimen kelas XI IPS 1 di SMAN 1 Manonjaya dengan hasil perlakuan yang diberikan model *course review horay* berbantuan media permainan bingo sebanyak tiga kali pertemuan. Pengimplementasian model pembelajaran *course review horay*, meningkatkan perhatian siswa dalam mempelajari materi yang akan dipelajari, pembawaan kegiatan belajar menjadi lebih rileks tanpa adanya ketegangan didalam kelas, juga siswa lebih aktif dalam menjawab soal yang dikemas dalam media permainan bingo. Media permainan bingo memberikan pembelajaran kepada siswa berbentuk permainan kuis soal. Aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dapat mendorong siswa dalam memahami materi dan mengoptimalkan kepercayaan diri siswa mampu meningkatkan hasil belajar (Nuraidah et al., 2023). Adanya media permainan bingo ini mengembalikan dan menumbuhkan jiwa kompetitif siswa untuk bisa menjawab soal yang diberikan dengan benar, selain itu juga dibersamai dengan bekerjasama dalam kelompok yang menumbuhkan jiwa sosial siswa. Berdasarkan hal tersebut, penerapan model pembelajaran *course review horay* berbantuan media permainan bingo ialah satu diantara cara mengembangkan keaktifan siswa, serta capaian belajar siswa.

Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional adanya peningkatan hasil belajar siswa. Pemberian intruksi atau dengan metode ceramah oleh guru lebih ditekankan pada pembelajaran konvensional dan siswa hanya memperoleh pembelajaran secara pasif (Agus Purnomo, 2022). Dalam proses pembelajaran di kelas kontrol reaksi siswa yaitu merasa senang dengan pembelajaran yang mereka laksanakan dikarenakan adanya rasa aman. Tetapi beberapa siswa yang mengungkapkan bahwa metode ini cenderung monoton, terlalu serius dan kurang menarik perhatian mereka. Dari masalah tersebut menyebabkan suasana kelas yang membosankan dan beberapa siswa kehilangan fokus bahkan mengantuk. Meskipun adanya peningkatan capaian belajar di kelas kontrol tetapi tidak setinggi capaian belajar di kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran lain.

Temuan penelitian menghasilkan nilai rerata N-Gain pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran *course review horay* berbantuan media permainan bingo terhadap hasil belajar siswa lebih tinggi daripada kelas kontrol yang mengimplementasikan model pembelajaran konvensional. Berlandaskan penelitian bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *course review horay* berbantuan media permainan bingo pada hasil belajar siswa.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berlandaskan pada temuan dan hasil interpretasi data yang dilakukan, dengan demikian ditarik kesimpulan antara lain: 1) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) berbantuan media Permainan Bingo sebelum dan sesudah perlakuan. 2) Terdapat perbedaan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional sebelum dan sesudah tindakan. 3) Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi pada kelas yang melaksanakan model pembelajaran model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) berbantuan media Permainan Bingo dan kelas yang menerapkan model pembelajaran konvensional sesudah tindakan. Saran dari peneliti selanjutnya adalah perlu adanya inovasi antara model pembelajaran maupun media yang digunakan agar sesuai dengan perkembangan zaman dan karakteristik materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, I. (2020). Peran metode pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) dalam meningkatkan hasil belajar IPS. *Jurnal Al-Azkiya*, 5(1), 76–83.
- Agus Purnomo, D. (2022). *Pengantar model pembelajaran*. [Penerbit tidak disebutkan].
- Chahyadi, C. K. (2024). Penggunaan media pembelajaran Bingo dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP 97 Jakarta. *Jurnal Global Ilmiah*, 1(9), 489–495. <https://doi.org/10.55324/jgi.v1i9.86>
- Fatmawati, K., Kamaruddin, H., & N. (2021). Penerapan model pembelajaran *Course Review Horay* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas empat di Kabupaten Sidrap. *Pinisi Journal of Education*, 1(2), 107–121.
- Malik, A., & Chusni, M. M. (2018). *Pengantar statistika pendidikan: Teori dan aplikasi*. Depublish.
- Masrohah, K., Wiarsih, C., & Irawan, D. (2019). Penerapan metode permainan Bingo untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran tematik. *Madrasah:*

Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 11(2), 64–74.
<https://doi.org/10.18860/madrasah.v11i2.7113>

- Nasrah, & Nur, A. M. (2021). Hubungan motivasi dengan hasil belajar IPA mahasiswa pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1), 8–16.
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/viewFile/5106/3366>
- Nuraidah, M., Marjo, H. K., Tatminingsih, S., Terbuka, U., & Nuraidah, M. (2023). Pengaruh permainan Bingo, efikasi diri, dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Elementary School Education Journal*, 7(2), 1–8. <https://journal.um-surabaya.ac.id/pgsd/article/view/18509>
- Raisah, Habullah, & Muxana, S. R. (2024). Penerapan model pembelajaran Course Review Horay untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran fisika di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Basicedu*, 8, 1604–1613.
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Safitri, H., & Permana, P. S. (2023). Efektivitas model pembelajaran Course Review Horay berbantuan media visual dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran ekonomi kelas X di MA. *[Nama jurnal tidak lengkap]*, 3(4), 139–143.
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya media pembelajaran dalam sistem pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model pembelajaran aktif dalam pengembangan kemampuan kognitif anak. *[Nama jurnal tidak lengkap]*, 4(1).