

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN COURSE REVIEW HORAY BERBANTU
PERMAINAN PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA
KELAS IV SD NEGERI BENDUNGAN SEMARANG**

Leviatun Khasanah¹⁾, Qoriati Mushafanah²⁾, Muhajir³⁾

Program Studi Guru Sekolah Dasar FIP Universitas PGRI Semarang
leviakhasanah@gmail.com

Abstrak

This research was motivated by the low learning outcomes thematic fourth grade students of SD Negeri Bendungan Semarang. This is due to the lack of creativity of teachers in active learning methods, creative, innovative, and fun. The problem of this research is there any influence teaching methods Course Review Horay assisted Puzzle game on learning outcomes thematic my goal Scene 6 Subtheme 2 Amazingly my ideals fourth grade students of SD Negeri Bendungan Semarang ?. Goals to be achieved in this research is to determine the effect of teaching methods Course Review Horay assisted Puzzle game on learning outcomes thematic Cita-citaku Scene 6 Subtheme 2 Hebatnya Cita-citaku fourth grade students of SD Negeri Bendungan Semarang . This study uses a quantitative method Pre-Experimental Design with the form of One-group pretest-posttest Design Subjects in this study were all fourth grade students of SD Negeri Bendungan Semarang 2017/2018 school year numbered 36 students. The data in this study were obtained through testing. The results of this study states that the average value posttest (82) has increased from an average pretest score (58). Thus an increase in thematic learning outcomes of students with learning methods Course Review Horay assisted Puzzle. Hasil game hypothesis on the cognitive aspects of student learning outcomes showed that $t_{count} > t_{table}$, that is $12,487 > 2,030$ so H_a is received so that it can be concluded that the teaching methods Course Review Horay assisted Puzzle game affects the outcome of the thematic study of fourth grade students of SD Negeri Bendungan Semarang.

Key words: Course Review Horay, Puzzle, Thematic

Pendahuluan

“Pendidikan ialah urusan manusia; hanya manusialah yang memiliki pendidikan. Subjek dan objek pendidikan adalah manusia. Pendidikan merupakan kunci dari masa depan manusia yang dibekali dengan akal dan pikiran”. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam proses peningkatan kemampuan dan daya saing suatu bangsa di mata dunia. Pendidikan dapat dikatakan sebagai kunci keberhasilan suatu negara, dan kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kemajuan pendidikannya. Melalui pendidikan suatu bangsa dapat berdiri dengan mandiri, kuat, dan berdaya saing tinggi dengan cara membentuk generasi muda yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkarakter, cerdas, serta memiliki ketrampilan.

Sistem pendidikan di Indonesia saat ini tengah menerapkan dua kurikulum, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 (K13). Pada K13 materi ajar disajikan dalam bentuk tematik. Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topik tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah (Kadir & Asrohah, 2014). Menurut Sumantri (2015:176) Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pembelajaran terpadu merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik. Pembelajaran tematik menekankan pada keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan dapat menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahami.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SD Negeri Bendungan Semarang pembelajaran tematik tema 1 siswa belum dapat berdiskusi secara efektif dan siswa merasa bosan terhadap kegiatan belajar dengan ditandainya perilaku siswa seperti: berbicara dengan teman, jalan-jalan di ruang kelas, bernyanyi, dan beberapa siswa tampak ijin ke kamar mandi akan tetapi mereka bermain di luar kelas. Hal tersebut membuat siswa menjadi tidak fokus terhadap materi pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar tema 1 siswa masih rendah, 56% siswa memperoleh nilai di bawah KKM dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum sebesar 65.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah diperoleh informasi bahwa dalam melaksanakan pembelajaran, para guru kurang kreatif menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu guru sebaiknya mencari solusi dengan mencari dan menerapkan metode pembelajaran yang kreatif sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Adapun solusi yang dapat

diterapkan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan metode pembelajaran *Course Review Horay* berbantu permainan *Puzzle*.

Metode pembelajaran *Course Review Horay* adalah metode pembelajaran yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi meriah dan menyenangkan karena setiap siswa yang dapat menjawab benar diwajibkan berteriak ‘horee!!’ atau yel-yel lainnya yang disukai (Huda, 2016:229). Metode ini juga bertujuan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi ajar. Hal ini dibuktikan dengan adanya latihan soal melalui kuis Horay sebagai bentuk pengujian dalam proses pembelajaran yang ditulis pada kartu atau kertas yang telah disediakan.

Permainan *Puzzle* merupakan permainan yang digunakan dalam pembelajaran dengan cara memberikan potongan *Puzzle* kepada peserta didik jika berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Permainan *Puzzle* mengajak peserta didik untuk saling bekerja sama dengan peserta didik lain, tentunya dengan cara melengkapi sebuah *Puzzle* (Lucia, 2010:48). Permainan *Puzzle* dalam penelitian ini sebagai pendukung kuis Horay, Dimana kelompok siswa yang berhasil menjawab soal benar mendapatkan satu gambar potongan *Puzzle* dan kelompok yang mendapatkan potongan gambar *Puzzle* lengkap ialah kelompok yang menang. Kelompok yang memenangkan kuis Horay akan menyanyikan yel-yel dengan penuh rasa semangat.

Metode pembelajaran *Course Review Horay* didasari oleh teori belajar Konstruktivisme Sosial Vigotsky. Dalam teori konstruktivisme, pengetahuan adalah *factum* (apa yang dibuat), *et verum* (apa yang diketahui), *convertuntur* (adalah konvertibal satu dengan lainnya). Pengetahuan itu dikonstruksikan (di bangun), bukan dipersepsi secara langsung oleh indra (Suprijono, 2016:30). Menurut konstruktivisme sosial, pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri dan tidak dapat dipindahkan dari guru ke murid, kecuali hanya dengan keaktifan murid sendiri untuk menalar (Sani, 2016:21). Peserta didik aktif mengkonstruksi secara terus-menerus sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah. Peran guru hanya sekedar membantu menyediakan saran dan situasi agar proses konstruksi berjalan lancar. Dalam penerapan metode pembelajaran

Course Review Horay siswa dituntut untuk aktif mengkontruksi sendiri pengetahuannya melalui kegiatan mengamati dan menalar dalam kegiatan diskusi.

Winarsih (2014) telah melakukan penelitian dengan menerapkan metode *Course Review Horay* untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 1 Karangsari. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode *Course Review Horay* dapat meningkatkan hasil belajar IPS dibuktikan dengan presentasi ketuntasan siswa yang terus meningkat dari siklus I, II, dan II yaitu 28,6%, 89,3%, dan 100%. Skor rata-rata guru dalam mengajar dengan menggunakan metode *Course Review Horay* adalah 3,67 dengan kategori A atau sangat baik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Winarsih yaitu jika pada penelitian ini penggunaan metode pembelajaran *Course Review Horay* didukung dengan berbantu permainan *Puzzle*. Perbedaan lainnya ialah jika pada penelitian Winarsih menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas, namun dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen. Selain memiliki perbedaan, penelitian ini juga memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan Winarsih, yaitu sama-sama meningkatkan hasil belajar siswa.

Pelaksanaan pembelajaran dengan metode pembelajaran *Course Review Horay* berbantu permainan *Puzzle* dalam penelitian ini mempunyai sintaks sebagai berikut:

1. Guru mengkondisikan siswa untuk siap belajar.
2. Guru membagi siswa menjadi enam kelompok.
3. Setiap kelompok diminta untuk membuat yel-yel sesuai kreativitas masing-masing.
4. Guru meminta setiap kelompok untuk menyanyikan yel-yel secara bergantian.
5. Guru menyajikan materi dan siswa memperhatikan penjelasan guru.
6. Guru membagikan lembar kerja diskusi kepada siswa.
7. Siswa dalam kelompok berdiskusi mengerjakan lembar kerja diskusi.
8. Kuis Horay, siswa membuat 9 kotak menggunakan pensil di kertas. Setiap kertas diberikan nomor. Guru membacakan pertanyaan dengan menyebutkan nomor soal, siswa dalam kelompok berdiskusi dan menuliskan jawabannya pada kotak yang nomornya disebutkan oleh guru. setelah semua pertanyaan di jawab, siswa

mengoreksi jawabannya dengan bimbingan guru. Setiap nomor dengan jawaban benar mendapatkan satu potongan *Puzzle* dari guru. Kelompok yang mendapatkan potongan *Puzzle* utuh atau paling banyak ialah kelompok yang menang dan wajib menyanyikan yel-yel.

9. Guru memberikan reward kepada kelompok yang menang.

Keunggulan dari metode pembelajaran *Course Review Horay* berbantu permainan *Puzzle* yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena suasana pembelajaran berlangsung menyenangkan, menumbuhkan kreativitas siswa dalam membuat yel-yel, menumbuhkan jiwa kompetitif siswa dalam menjawab pertanyaan dengan benar, menumbuhkan sikap kerjasama dalam kelompok, membuat siswa fokus dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teoretis tersebut, peneliti menawarkan solusi dengan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Course Review Horay* Berbantu Permainan *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV SD Negeri Bendungan Semarang”.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester II Tahun Ajaran 2017/2018 tiga hari di Sekolah Dasar Negeri Bendungan Semarang dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 36 siswa.

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran *Course Review Horay* berbantu permainan *Puzzle*. sedangkan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah hasil belajar tematik siswa kelas IV SD Negeri Bendungan Semarang.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2016:107). Penelitian eksperimen ini menggunakan desain pre-eksperimen dengan bentuk *One Group Pretest-*

Posttest. Pada bentuk *One Group Pretest-Posttest* ini sampel diberikan soal *pretest* (sebelum diberikan perlakuan) dan soal *posttest* (setelah diberikan perlakuan) untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar setelah diberikan perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Bendungan Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Bendungan Semarang yang berjumlah 36 siswa. Pengambilan sampel ini menggunakan teknik sampling *Probability Sampling* tipe *Cluster Sampling* (Area Sampling). *Cluster Sampling* karena siswa telah terkumpul dalam suatu kelas dan pengambilan sampel dilakukan dengan mengambil seluruh siswa di kelas tertentu sebagai sampel penelitian.

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan tes dengan memberikan soal Pretest sebanyak 30 butir soal berbentuk Pilihan Ganda sebelum proses pembelajaran dengan perlakuan dimulai. Selanjutnya dilakukan kegiatan belajar-mengajar dengan memberikan perlakuan berupa metode pembelajaran *Course Review Horay* berbantu permainan *Puzzle*. Kemudian tes berupa soal yang berbeda namun masih dalam indikator yang sama. Soal tersebut berbentuk Pilihan Ganda sebanyak 30 butir diberikan setelah perlakuan (*Posttest*). Teknik analisis data meliputi : 1) Uji Validitas dengan rumus *Product Moment*, 2) Uji Reliabilitas dengan rumus K-R 20, 3) Uji Taraf Kesukaran, 4) Uji Daya Pembeda, 4) Uji Normalitas data awal, serta 5) Uji Hipotesis dengan *Uji Paired Sample t-test*.

Hasil dan Pembahasan

Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen soal. Uji coba instrumen soal berjumlah 50 butir berbentuk pilihan ganda diberikan pada kelas V SD Negeri Bendungan Semarang. Data hasil uji coba instrumen soal kemudian di analisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda soal. Berdasarkan uji validitas dengan menggunakan rumus *Product Moment* diperoleh 32 soal yang valid. Berdasarkan hasil uji reliabilitas dengan menggunakan rumus K-R 20 dapat diketahui jika soal uji coba mempunyai reliabilitas sangat tinggi. Berdasarkan hasil uji taraf kesukaran diperoleh 2 butir kriteria sukar, 27 butir kriteria mudah, 21 butir

kriteria sedang. Berdasarkan hasil uji daya pembeda diperoleh 12 butir kriteria sangat jelek, 14 butir kriteria jelek, 20 butir kriteria sedang, dan 4 butir kriteria baik. Berdasarkan ke-empat uji tersebut, diperoleh 30 butir soal yang digunakan untuk tes awal (*pretest*).

Penelitian ini diawali dengan diberikannya tes awal (*pretest*) berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 butir. Data hasil *pretest* menunjukkan bahwa hanya 11 siswa yang mendapat nilai mencapai KKM, sedangkan 25 siswa lainnya mendapat nilai di bawah KKM dengan nilai paling tinggi 83 dan nilai paling rendah 20 serta rata-rata 58. Data hasil *pretest* kemudian digunakan untuk mengetahui apakah nilai *pretest* berasal dari data berdistribusi normal atau tidak dengan menggunakan uji normalitas data awal. Kriteria dalam uji normalitas dengan menggunakan uji *Liliefors* adalah apabila $L_0 < L_{tabel}$ maka sampel berasal dari populasi berdistribusi normal dan apabila $L_0 > L_{tabel}$ maka sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas data awal apa dilihat pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Uji Normalitas Data Awal(*Pretest*)

Nilai	L_0	L_{tabel}	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,131	0,148	Berdistribusi normal

Berdasarkan data hasil *pretest* yang menunjukkan jika hasil belajar tematik siswa masih rendah, maka diberikan *treatment* dengan menerapkan metode pembelajaran *Course Review Horay* berbantu permainan *Puzzle*.

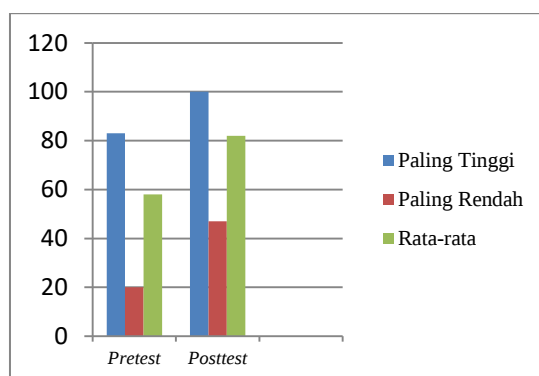
Proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Course Review Horay* berbantu permainan *Puzzle* diawali dengan membentuk siswa menjadi enam kelompok heterogen dan setiap kelompok diminta untuk membuat yel-yel. Setelah itu guru menyampaikan materi ajar subtema 2 Hebatnya Cita-citaku. Selama proses penyampaian materi siswa terlihat fokus memperhatikan penjelasan guru. Siswa juga melakukan pengamatan, analisis, dan penalaran dalam menyelesaikan masalah dalam lembar diskusi. Guru kemudian melakukan kuis *Horay* dengan permainan *Puzzle*. Setiap kelompok harus membuat kotak sebanyak sembilan kotak pada kertas, setiap kotak diberikan nomor. Kemudian guru membacakan pertanyaan dan siswa berdiskusi dengan

kelompoknya lalu menuliskan jawabannya ada kotak yang nomornya disebutkan oleh guru. Setelah semua pertanyaan terjawab guru membacakan jawaban yang benar dan setiap kelompok mengoreksi jawabannya masing-masing. Setiap jawaban yang benar akan mendapatkan satu potongan *Puzzle* dari guru dan kelompok yang mendapat potongan *Puzzle* yang lengkap ialah pemenangnya.

Pembelajaran dengan metode pembelajaran *Course Review Horay* berbantu permainan *Puzzle* ini dilaksanakan selama tiga hari berturut-turut. Pada hari terakhir, siswa diberikan tes akhir (*posttest*) berupa soal pilihan ganda sebanyak 30 butir dengan indikator yang sama dengan soal *pretest*. Data hasil *posttest* menunjukkan hampir semua siswa mendapatkan nilai mencapai KKM dan hanya dua siswa yang belum mencapai KKM dengan nilai paling tinggi 100 dan nilai paling rendah 47 serta rata-rata 90. Perbandingan hasil belajar siswa dengan nilai *pretest* dan *posttest* tersebut dapat dilihat dalam Tabel 2 dan Gambar Diagram di bawah ini.

Tabel 2. Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No	Data	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Jumlah Siswa yang Tuntas	Jumlah Siswa belum Tuntas	Rata-Rata
1.	Pretest	83	20	11	25	58
2.	Posttest	100	47	2	34	90



Gambar 1. Diagram Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Data hasil *pretest* dan *posttest* tersebut kemudian di uji dengan menggunakan uji-t atau uji *Paired Sampel t-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan sebagai akibat dari perlakuan yaitu penggunaan metode pembelajaran *Course Review Horay* berbantu permainan *Puzzle* dalam pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri Semarang. Uji-t ini sekaligus untuk menguji hipotesis dari penelitian ini. Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha :Metode pembelajaran *Course Review Horay* berbantu permainan *Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SD Negeri Bendungan Semarang.

Ho :Metode pembelajaran *Course Review Horay* berbantu permainan *Puzzle* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SD Negeri Bendungan Semarang.

Kriteria pengujian Ha diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan db = n-1 dengan taraf signifikan 5% dan untuk harga $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Setelah dilakukan analisis data nilai hasil belajar pada aspek kognitif diperoleh rata-rata untuk *pretest* sebesar 58 dan *posttest* sebesar 82 dengan N= 36 jadi db= N-1 = 36-1=35 yang diperoleh $t_{hitung} = 12,487$ dengan taraf signifikan 5% didapat nilai $t_{tabel} = 2,030$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $12,487 > 2,030$ maka H_a diterima artinya, metode pembelajaran *Course Review Horay* berbantu permainan *Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SD Negeri Bendungan Semarang.

Penelitian ini sesuai dengan teori belajar Konstruktivisme Sosial Vygotsky dimana pengetahuan tidak hanya dipindahkan dari guru kepada siswa, akan tetapi siswa aktif membangun atau mengkontruksi sendiri pengetahuannya melalui kegiatan menalar, mengamati, mencoba, dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini siswa membangun konsep atau pengetahuan sendiri melalui kegiatan mengamati keadaan lingkungan sekitar dan menalar suatu permasalahan untuk mengisi lembar kerja diskusi. Peran guru dalam penelitian ini hanya sebagai fasilitator, pembimbing, serta memberikan penguatan terhadap pengetahuan yang dibangun siswa.

Penelitian ini juga sesuai dengan kajian penelitian relevan yang telah dipaparkan, dimana dalam penelitian ini hasil belajar sesudah diberikan perlakuan (*Posttest*) dengan menggunakan metode pembelajaran *Course Review Horay* mengalami

peningkatan yang signifikan daripada hasil belajar sebelum diberikan perlakuan (*Pretest*) dengan hasil $t_{hitung} = 12,487$ dan $t_{tabel} = 2,030$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $12,487 > 2,030$ sehingga dapat dikatakan jika metode pembelajaran *Course Review Horay* berbantu permainan *Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SD Negeri Bendungan Semarang.

Penelitian dengan menerapkan metode pembelajaran *Course Review Horay* berbantu permainan *Puzzle* ini mempunyai beberapa kelebihan, yaitu:

1. Struktur yang menarik dapat membuat siswa merasa senang selama proses pembelajaran.
2. Pembelajaran berjalan tidak membosankan karena adanya hiburan menyanyi yel-yel dan permainan *Puzzle*.
3. Meningkatkan rasa semangat belajar siswa dengan adanya kuis Horay.
4. Kuis Horay membuat siswa ingin selalu bisa menjawab pertanyaan dengan benar sehingga siswa bersungguh-sungguh dalam memahami materi pembelajaran.
5. Meningkatkan skill kerjasama siswa.

Selain memiliki kelebihan, penerapan metode pembelajaran *Course Review Horay* berbantu permainan *Puzzle* tentunya juga memiliki kekurangan, diantaranya :

1. Suasana kuis yang menyenangkan membuat kelas menjadi gaduh dan mengganggu kelas di sebelahnya.
2. Adanya peluang siswa untuk curang mengganti jawaban sebelum diperlihatkan kepada guru.
3. Beberapa siswa tampak malu-malu ketika menyanyikan yel-yel.

Penerapan metode pembelajaran *Course Review Horay* berbantu permainan *Puzzle* dalam penelitian ini memunculkan nilai karakter yang baik pada siswa, yaitu:

1. Tumbuhnya sikap kerjasama dalam menyelesaikan masalah,
2. Tumbuhnya sikap kompetitif untuk meraih kemenangan dengan cara yang benar,
3. Tumbuhnya kreativitas siswa dalam membuat lagu yel-yel, serta
4. Tumbuhnya rasa semangat belajar untuk dapat memahami materi pelajaran.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Metode pembelajaran *Course Review Horay* berbantu permainan *Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV SD Negeri Bendungan Semarang.
2. Penelitian dengan pembelajaran *Course Review Horay* berbantu permainan *Puzzle* menggunakan metode ini sesuai dengan teori belajar Kontsruktivisme Sosial Vygotsky dimana pengetahuan tidak hanya dipindahkan dari guru kepada siswa, akan tetapi siswa aktif membangun atau mengkontruksi sendiri pengetahuannya melalui kegiatan menalar, mengamati, mencoba, dan lain sebagainya.
3. Dalam penelitian ini siswa membangun konsep atau pengetahuan sendiri melalui kegiatan mengamati keadaan lingkungan sekitar dan menalar suatu permasalahan untuk mengisi lembar kerja diskusi. Peran guru dalam penelitian ini hanya sebagai fasilitator, pembimbing, serta memberikan penguatan terhadap pengetahuan yang dibangun siswa.
4. Pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Course Review Horay* berbantu permainan *Puzzle* memunculkan nilai karakter yang baik pada siswa, yaitu:
 - a. Tumbuhnya sikap kerjasama dalam menyelesaikan masalah,
 - b. Tumbuhnya sikap kompetitif untuk meraih kemenangan dengan cara yang benar, dan
 - c. Tumbuhnya kreativitas siswa dalam membuat lagu yel-yel, serta
 - d. Tumbuhnya rasa semangat belajar untuk dapat memahami materi pelajaran.

Saran yang diberikan adalah guru atau peneliti lain diharapkan dapat mencoba menggunakan metode pembelajaran *Course Review Horay* berbantu permainan *Puzzle* ketika melaksanakan pembelajaran tematik di kelas IV karena metode tersebut dapat meningkatkan semangat belajar siswa, pembelajaran berlangsung menyenangkan, dan mempermudah siswa dalam memahami materi ajar sehingga dapat meningkatkan hasil

belajar tematik siswa. Selain itu guru juga dapat mengontrol sikap atau perilaku siswa selama proses KBM berlangsung dengan adanya kuis Horay.

Referensi

- Huda, M. 2016. *Model-Model Pengajaran dan pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kadir, dan Asrohah. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sani, R.A. 2016. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Soegeng, A. Y. 2017. *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri. 2015. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suprijono. 2016. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winarsih, May. 2014. "Penggunaan Metode *Course Review Horay (CRH)* Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS Tentang Perjuangan Melawan Penjajahan Siswa kelas V SD Negeri Karang Sari Tahun Ajaran 2013/2014".
<http://id.portalgaruda.org/?ref=browse&mod=viewarticle&article=151886>
Diakses 12 September 2017.