

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Proses pembelajaran salah satunya dengan tugas dari seorang guru sebagai proses transfer ilmu yaitu penyampaian materi kepada siswa dan nantinya siswa diukur kemampuan pembelajarannya. Untuk mengukur kemampuan tersebut dilihat dari hasil belajar yang merupakan tolak ukur siswa dalam berhasil atau tidaknya mengikuti proses pembelajaran agar bisa mencapai tujuan yang telah ditentukan. Hal ini sejalan dengan pemikiran menurut (Yandi et al., 2023) bahwa hasil belajar adalah sebuah cerminan dari usaha belajar. Hal ini bisa dilihat dengan semakin baik usaha belajar siswa maka semakin baik juga hasil belajar yang akan diraih. Selain itu, hasil belajar merupakan petunjuk keberhasilan seseorang setelah melaksanakan proses pembelajaran (Widiyana Anwar et al., 2022).

Hasil belajar tidak hanya dilihat dari aspek pengetahuan saja tetapi ada kemampuan dan potensi yang terbentuk dari pengalaman siswa agar mendapatkan hasil akhir belajar berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hal ini sejalan dengan hasil belajar menurut Bloom dalam (Fitri et al., 2022) bahwa hasil belajar dikategorikan menjadi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor atau yang disebut pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ranah kognitif adalah ranah pengetahuan siswa, melihat dan mengukur sejauh mana siswa dapat memahami materi yang sudah disampaikan oleh guru. Ranah psikomotor adalah ranah keterampilan untuk mengukur sejauh mana siswa bisa mengimplementasikan proses belajarnya pada kehidupan sehari-harinya. Pada ranah afektif merupakan sikap, dimana hasil belajar tidak hanya menilai pengetahuan dan keterampilannya saja tetapi pada perlakuan saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu untuk mengukur hasil belajar siswa tidak hanya pada satu aspek saja tetapi dari beberapa aspek.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sebuah refleksi diri untuk melihat hasil dari proses pembelajaran sebagai bentuk

pencapaian yang bisa diperoleh siswa melalui kemampuan belajarnya yang terdiri dari beberapa kategori yaitu dalam ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan).

2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Dalam penentuan hasil belajar tentunya terdapat faktor yang memengaruhinya. Faktor yang memengaruhi hasil belajar secara garis besar terdapat dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Menurut Slameto dalam (Suarmawan et al., 2019) bahwa terdapat dua faktor yang memengaruhi hasil belajar, yaitu:

1. Faktor Internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu.

Faktor internal ini meliputi faktor psikologis inteligensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, dan kesiapan.

2. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu

Faktor eksternal berupa faktor keluarga yang meliputi cara orang tua mendidik, keadaan ekonomi keluarga, faktor sekolah yang meliputi keadaan gedung, metode mengajar, alat pembelajaran selain itu faktor masyarakat juga menjadi hal yang harus diperhatikan seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, dan pengaruh teman bergaul.

Sedangkan faktor yang memengaruhi hasil belajar menurut (Yandi et al., 2023) bahwa terdiri dari sumber belajar, lingkungan sekolah, dan budaya sekolah akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Dilihat dari sumber belajar seperti buku, sarana dan prasarana, media pembelajaran, lingkungan tempat belajar, dan aktifitas dalam kegiatan pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar. Lingkungan sekolah seperti hubungan siswa dengan siswa, guru-gurunya, dan staf sekolah akan menyangkut pada suasana dan kegiatan belajar-mengajar di lingkungan sekolah. Dan budaya sekolah akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena menggambarkan perilaku masyarakat sekolah terhadap lingkungannya.

Dapat disimpulkan bahwasanya untuk faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar secara garis besar terdapat dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Untuk faktor internal itu berasal dalam diri individu sendiri dengan dilihat dari psikologis inidividu pada saat proses pembelajaran dan kesiapan

individu ketika proses pembelajaran. Selain itu juga untuk faktor eksternal berasal dari luar diri individu bisa dari lingkungan sekolah, masyarakat, dan pergaulan dengan teman sebaya. Maka dari hal ini sebagai guru harus bisa menciptakan suasana kelas yang kondusif dalam proses pembelajaran dengan melihat siswa yang membawa latar belakang dan karakteristik yang berbeda agar bisa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

2.1.1.3 Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat diukur melalui indikator hasil belajar. Indikator hasil belajar merupakan kemampuan yang diharapkan setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran. Untuk penelitian penerapan model pembelajaran *course review horay* (CRH) berbantuan media permainan bingo hanya mengukur pada ranah kognitif ataupun pengetahuannya. Berikut tabel yang menunjukkan indikator hasil belajar berdasarkan taksonomi bloom.

Tabel 2. 1
Tingkatan Dimensi Proses Kognitif
Revisi Taksonomi Bloom

Dimensi Proses Kognitif	Turunan Dimensi Proses Kognitif
Mengingat (C1)	Mengingat dan mempelajari
Memahami (C2)	Memahami, Menjelaskan, Membedakan, Memperkirakan, Menyimpulkan, dan Menafsirkan.
Mengaplikasikan (C3)	Menunjukkan, Memodifikasi, Mengoperasikan, Menghasilkan, Memecahkan, dan Menceritakan.
Menganalisis (C4)	Menguraikan, Membandingkan, Menyimpulkan, Menghubungkan, Memilih, dan Memisahkan.
Mengevaluasi (C5)	Menilai, Membandingkan, Mengkritik, Membela, Menjelaskan, Menafsirkan dan Merangkum.
Menciptakan (C6)	Mengkategorikan, Menyusun, Merancang, Menghasilkan, Merekonstruksi, Merevisi, Merangkum, dan Mengkomplikasi.

Sumber : (Nafiati, 2021)

Ditinjau dari tabel diatas bahwasanya untuk mengukur hasil belajar dalam ranah kognitif terdapat 6 indikator dan beberapa turunannya. Dengan adanya indikator pembelajaran ini diharapkan menjadi salah satu acuan guru dalam membuat dan mengontruksikan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa agar tercapainya hasil belajar yang diinginkan.

2.1.2 Konsep Model Pembelajaran *Course Review Horay* (CRH)

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif *Course Review Horay* (CRH)

Menurut Aksiwi & Sagoro dalam (Basyir et al., 2023) menyatakan bahwa model pembelajaran CRH adalah metode pembelajaran yang menitikberatkan pada peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pemikiran menurut Widyantari dalam (Raisah et al., 2024) bahwa model CRH dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan pembelajaran lebih menarik dan suasana kelas yang dinamis. Menurut Octavia dalam (Fatmawati, Kamaruddin H., 2021) menjelaskan bahwasannya model pembelajaran *course review horay* (CRH) adalah model pembelajaran yang menitikberatkan pada pengujian pemahaman siswa dimana terdapat soal dan jawaban yang menggunakan sebuah kartu atau kotak yang nantinya siswa atau kelompok yang mendapatkan jawaban terlebih dahulu berteriak “hore” atau menyanyikan yel-yel kelompoknya Model pembelajaran *Course Review Horay* adalah model pembelajaran yang bisa menciptakan kelas menjadi meriah dan menyenangkan dikarenakan siswa yang berhasil menjawab pertanyaan maka siswa tersebut berteriak atau yel-yel.

Dari penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran *course review horay* (CRH) adalah model pembelajaran yang bisa meningkatkan aktivitas siswa didalam kelas dengan cara pengujian pemahaman siswa terhadap materi yang sudah diberikan, tahap pengujian yang dilakukan adalah dengan diberikan sebuah kartu atau kotak nantinya jika siswa telah mendapatkan jawabannya berteriak “hore” atau menggunakan teriakan lainnya dan bisa juga dengan yel-yel yang menjadi ciri khas kelompoknya. Diharapkan dengan penggunaan model pembelajaran ini siswa bisa meningkatkan hasil belajarnya.

2.1.2.2 Langkah-Langkah penerapan model pembelajaran *Course Review*

Horay (CRH)

Langkah-langkah model pembelajaran atau sintaks model pembelajaran adalah serangkaian alur atau urutan tahapan kegiatan pembelajaran yang didalamnya memuat tindakan guru untuk tercapainya proses pembelajaran yang diinginkan. Setiap model pembelajaran mempunyai sintaks yang berbeda. Berikut merupakan langkah-langkah model pembelajaran *course review horay (CRH)*.

Menurut Aqib dan Amrullah dalam (Fatmawati, Kamaruddin H., 2021) bahwa langkah-langkah model pembelajaran CRH adalah sebagai berikut:

1. Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai
2. Guru menyajikan materi
3. Guru melaksanakan tanya jawab
4. Untuk mengevaluasi pemahaman siswa, guru menyediakan kartu atau meminta siswa untuk membuat kartu atau kotak 9/16/25 dan diisi dengan nomor yang ditentukan
5. Guru membacakan soal secara acak dan siswa menuliskan jawaban di dalam kartu atau kotak yang nomornya disebutkan Guru dan siswa mendiskusikan soal yang telah diberikan Bagi yang menjawab benar, siswa diberi tanda benar (✓) dan jika salah diberi tanda (x)
6. Siswa yang sudah mendapat tanda benar membentuk pola horizontal, diagonal, dan vertikal maka berteriak atau menggunakan yel-yel yang sudah ditentukan.
7. Menghitung nilai siswa berdasarkan jawaban yang benar dan yang banyak berteriak horay
8. Penutup

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *course review horay (CRH)* adalah kegiatan pembelajaran yang pada penerapannya melibatkan siswa secara aktif dan menumbuhkan sikap kompetitif dalam pembelajaran.

2.1.2.3 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Course Review Horay (CRH)

Pada pelaksanaan suatu model pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangannya, untuk kelebihan dan kelemahan model pembelajaran *course review horay* (CRH) adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan Model Pembelajaran *Course Review Horay* (CRH)

Menurut Hamid dalam (Wahyuningtyas, 2020) terdapat beberapa kelebihan dalam pelaksanaan model pembelajaran *course review horay* sebagai berikut:

- a. Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
- b. Suasana kelas meriah dikarenakan model ini berbasis pada permainan
- c. Dapat meningkatkan kerjasama antar siswa dikarenakan model ini bisa dilakukan secara kelompok maupun individu.

2. Kelemahan Model Pembelajaran *Course Review Horay* (CRH)

Kelemahan yang terdapat pada model pembelajaran ini menurut (Basyir et al., 2023) sebagai berikut:

- a. Peluang adanya kecurangan yang dilakukan oleh siswa. Pada model ini dikarenakan berbasis kompetisi, hal inilah yang bisa menjadi faktor adanya kecurangan. Oleh karena itu guru harus dapat mengontrol dan mengawasi siswa dalam pelaksanaannya.
- b. Terdapat penyamarataan nilai. Ketika model ini dilakukan dengan cara berkelompok akan ada penyamarataan nilai dalam satu kelompok maka tidak bisa terlihat antara siswa yang aktif dan pasif.

2.1.3 Konsep Media Permainan Bingo

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran Bingo

Dalam proses penyampaian informasi dibutuhkan media sebagai alat pendukung. Menurut (Sari, 2024) bahwa media pembelajaran adalah alat penyampaian informasi yang berupa materi agar mengembangkan minat belajar siswa yang nantinya bisa mencapai tujuan pembelajaran. Permainan bingo menurut Mc Mahon dalam (Oktaviani et al., 2019) bahwa permainan bingo asal mulanya merupakan permainan lotere dari orang Italia yang biasa disebut dengan Lo

Giuocodel Lotto d'Italia dimana permainan ini mengenai kesempatan. Dimana seseorang yang sudah menemukan jawabannya terlebih dahulu maka menjadi pemenangnya. Dalam pengimplementasian di dunia pendidikan bahwa game interaktif bingo menggabungkan unsur kompetitif dan kecerdasan dalam satu platform yang edukatif (Febriana et al., 2024). Nantinya permainan bingo akan melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kelompok maupun individu yang bertujuan untuk menambah keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, mengasah kemampuan berpikir kritis, dan mengasah pengambilan keputusan yang tepat. 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. Bingo adalah permainan yang dibuat dalam bentuk tabel sebanyak 25 kotak/sel yang terdiri dari 5 kolom dan 5 baris (Badjeber & Suciati, 2021).

Media permainan bingo merupakan alat penyampaian materi dengan siswa diberikan kartu yang terdiri dari 5 kolom dan 5 baris dimana siswa harus membentuk pola vertikal, horizontal, maupun diagonal maka nantinya siswa dapat mendapatkan poin.

2.1.3.2 Langkah-Langkah Media Permainan Bingo

Dalam mengimplementasikan media permainan bingo mempunyai langkah-langkah yang harus dijalankan untuk kelancaran penggunaan media tersebut.

Menurut (Badjeber & Suciati, 2021) berikut merupakan langkah-langkahnya media permainan bingo:

1. Mengidentifikasi konsep atau materi yang akan diberikan
2. Guru menyediakan kotak berisi 25 kotak yang terdiri dari lima baris dan lima kolom.
3. Memberitahukan aturan permainan bingo yaitu bahwa siswa harus berhasil mencapai pola baik vertikal, horizontal, maupun diagonal
4. Memulai permainan
5. Memberi kesempatan pada siswa untuk mengulas apa yang mereka dapatkan

Selain untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, media permainan bingo ini menguji daya ingat dan pemahaman siswa dalam materi pembelajaran.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Bingo

Berdasarkan (Masrohah et al., 2019) bahwasannya dalam penggunaan media permainan bingo yang diterapkan pada proses pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

1. Kelebihan media permainan bingo
 - a. Dapat menimbulkan antusias siswa dalam proses pembelajaran. Dengan digunakannya media permainan bingo akan timbulnya minat siswa dalam proses pembelajaran.
 - b. Dapat menimbulkan semangat siswa. Hal ini dikarenakan pelaksanaan media permainan bingo berkaitan dengan kompetisi dan kesempatan siswa.
 - c. Dapat menimbulkan kesenangan dalam proses belajar. Dimana dengan menggunakan media permainan bingo siswa dapat melakukan proses pembelajaran dengan tidak adanya pikiran dan tidak monoton dalam proses pembelajarannya.
2. Kekurangan media permainan bingo
 - a. Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pengimplementasiannya. Hal ini dikarenakan permainan bingo sendiri membutuhkan 25 soal dan untuk mencapai pola tertentu itu tidak bisa ditentukan batas waktunya.
 - b. Sulit untuk mengatur kondusifitas. Adanya suatu permainan dalam proses pembelajaran maka akan menimbulkan antusias dan keramaian dari siswa dalam pelaksanaannya.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dalam penelitian mengenai model pembelajaran *course review horay* (CRH) berbantuan media permainan bingo terhadap hasil belajar siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 2. 2
Hasil Penelitian yang Relevan

No.	Sumber	Judul	Hasil Penelitian
1	Raisah et al. (2024) Jurnal Basicedu Vol 8 (2): 1604-1613	Penerapan Model Pembelajaran <i>Course Review Horay</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran Fisika di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah	Dalam penelitian ini menggunakan metode Quasi <i>Eksperiment</i> dengan data dilakukan melalui teka-teki silang serta essai. Pada uji sampel <i>independent</i> menunjukkan bahwa hitung lebih besar dari t tabel, yaitu $22,809 > 0,000$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dan hasilnya bahwa model pembelajaran <i>Course review Horay</i> menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dan bahwa metode ini efektif dalam menyampaikan materi.
2	Chandra Kias Chahyadi (2024) Jurnal Global Ilmiah Vol 1(9): 489-495	Media Pembelajaran Bingo dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di kelas VII SMP 97 Jakarta	Pada penelitian ini menggunakan metode Tindakan kelas dengan menggunakan tiga siklus. . Rata-rata keaktifan pada siklus 1 sebesar 67%, pada siklus 2 sebesar 74%, dan pada siklus 3 sebesar 88%, selama siklus 1 ke siklus 3 mengalami kenaikan sebesar 21%. Dapat disimpulkan bahwa media permainan bingo dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3	(Fatmawati, Kamaruddin H., 2021) PINISI <i>Journal Of Education</i> Vol 1(2): 107-121	Penerapan Model Pembelajaran <i>Course Review Horay</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian Tindakan kelas. Subjek dari penelitian ini adalah guru dan siswa yang berjumlah 17 orang. Pada

		Kelas Empat Di Kabupaten Sidrap	Siklus I berada pada kategori (C) atau cukup dan pada siklus II berada pada kategori baik (B) dan telah mencapai indikator yang telah ditetapkan. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah dengan penerapan model pembelajaran <i>Course Review Horay</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa tentang keunikan daerah tempat tinggalku di kelas IV UPT SD Negeri 7 Watang Sidenreng Kabupaten Sidrap
4	(Khairunnisah et al., 2021) <i>Empiricism Journal</i> Vol 2(1):29-39	Penerapan Model Pembelajaran <i>Course Review Horay</i> berbantuan Media Torso Biologi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa	Pada penelitian ini menghasilkan bahwa penerapan model <i>Course Review Horay</i> berbantuan media torso biologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 13 Mataram dengan menggunakan penelitian Tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus dan adanya peningkatan hasil belajar pada siklus satu mencapai 72,5% dan meningkat menjadi 87,5% pada siklus dua.
5	(Febriana et al., 2024) Diskursus: <i>Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia</i> Vol 7: 357-367	Pengaruh Media Game Interaktif Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Puisi Rakyat Peserta Didik Kelas VII SMPN 17 Kota Jambi	Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan Hasil analisis penelitian mengungkapkan bahwa hasil nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 75,05 yang menggunakan media permainan bingo lebih besar

			dibandingkan nilai N-Gain kelas control sebesar 39,72 yang menggunakan model konvensional. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media game interaktif bingo pada materi puisi rakyat kelas VIII SMPN 1 Kota Jambi.
--	--	--	---

Tabel 2. 3

Persamaan dan Perbedaan dengan hasil Penelitian yang Relevan

Persamaan	Perbedaan
Persamaan pada penelitian ini dengan yang sebelumnya terletak pada variabel yang digunakan yaitu variabel dependen hasil belajar siswa dan variabel independent yaitu model pembelajaran <i>Course Review Horay</i> (CRH)	Perbedaan dengan penelitian yang relevan terletak pada metode penelitian, subjek penelitian, dan pada penelitian terdahulu itu masing-masing antara model dan media yang digunakan tetapi pada penelitian ini akan digabungkan menjadi pembelajaran model <i>course review horay</i> (CRH) dengan berbantuan media permainan bingo.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah kelengkapan peneliti yang bertujuan untuk menganalisis penelitian dimulai dari teori, dalil maupun konsep yang akan dijadikan dasar penelitian (Syahputri et al., 2023). Kerangka berpikir adalah keseluruhan konsep tentang apa yang akan diteliti didukung dengan fakta-fakta dan teori yang telah ada.

Teori yang melandasi penelitian ini adalah teori konstruktivisme. Pada teori ini memaknai bahwa belajar adalah proses pembentukan pengetahuan melalui proses dalam diri seseorang berinteraksi dengan orang lain. Dalam teori konstruktivisme Lev Vygotsky menjelaskan bahwa pentingnya hubungan antara individu dan lingkungan sosial dalam pembentukan pengetahuan (Tohari &

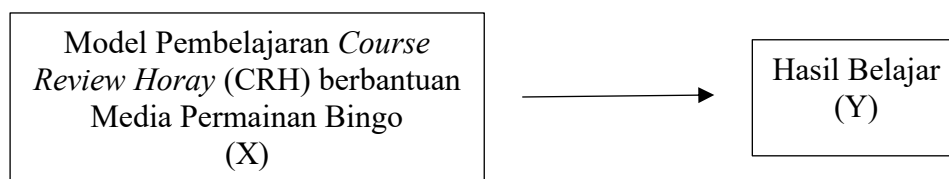
Rahman, 2024). Berpandangan dengan hal itu bahwa proses pembelajaran yang efektif adalah ketika siswa dapat belajar secara kooperatif dengan suasana lingkungan yang mendukung dan dalam bimbingan seseorang yang lebih mampu dalam hal ini adalah guru atau orang dewasa.

Dalam situasi di lapangan bahwa guru cenderung memberikan pembelajaran yang monoton sehingga menyebabkan siswa sering merasa bosan dan menjadi tidak fokus dalam memahami materi yang diajarkan. Adapun solusi dalam permasalahan diatas adalah dengan melakukan inovasi proses pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai 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 bahwasannya 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.

Penerapan model pembelajaran *Course Review Horay* berbantuan media permainan bingo diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan pemikiran menurut Widyantari dalam (Raisah et al., 2024) bahwa model CRH dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikarenakan pembelajaran lebih menarik dan suasana kelas yang dinamis. Pada hasil belajar terdiri dari beberapa aspek yaitu aspek kognitif (pengetahuan), aspek afektif (sikap), aspek psikomotor (keterampilan) yang dimana siswa tidak hanya bisa meningkatkan hasil belajar

dalam satu aspek. Tetapi dalam penelitian ini aspek yang akan diuji hanya berdasarkan aspek kognitif dari hasil belajar siswa.

Dengan penerapan model pembelajaran *Course Review Horay* berbantuan media permainan bingo nantinya dapat memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sehingga hubungan variabel dapat digambarkan kedalam kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2. 1
Kerangka Pemikiran

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan dugaan sementara yang dibuat oleh peneliti untuk menjelaskan atau memecahkan masalah penelitian

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