

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Seseorang yang menaruh minat dan perhatian pada suatu kegiatan akan secara konsisten dan senang ketika melakukannya.¹ Dalam aspek psikologi, minat mempengaruhi tingkah laku seseorang, serta dapat mendorong untuk tetap melakukan dan memperoleh sesuatu dengan baik. Maka dari itu, minat belajar adalah keinginan hati dan perhatian secara konsisten dan senang untuk memperoleh pembelajaran, pengetahuan, informasi, dan keahlian melalui usaha, pengajaran atau pengalaman. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh S. Nasution, bahwa pelajaran akan berjalan baik apabila terdapat minat siswa.²

Syarat terjadinya belajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa. Minat memegang peranan penting dalam kegiatan belajar. Menurut Slameto terdapat dua aspek yang mempengaruhi hasil belajar yaitu aspek internal yang berasal dari diri individu dan aspek eksternal yang berasal dari luar individu. Salah satu aspek internal tersebut adalah minat belajar. Siswa yang belajar sesuai dengan minatnya akan antusias dalam proses belajar dan berdampak positif pada hasil belajar selanjutnya. Sejalan dengan pendapat Susanto, minat terhadap belajar merupakan faktor yang sangat mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa secara

¹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 20.

² Nasution, *Didaktik Asas-Asas Mengajar* (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2012), 58.

signifikan.³ Siswa yang memiliki minat dalam belajar akan mempelajari dengan tekun karena adanya daya tarik baginya. Dengan demikian, keberhasilan dalam belajar tidak terlepas dari adanya minat siswa dalam belajar.

Hasil belajar menurut Widiyanti adalah acuan tingkah laku, nilai, pemahaman, sikap, penghargaan, dan keterampilan yang muncul dari proses interaksi dalam pembelajaran. Hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana siswa, guru, proses pembelajaran dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan, dan sebagai keberhasilan proses pembelajaran. Laporan tentang pencapaian siswa dalam proses pembelajaran juga dikenal sebagai hasil belajar.⁴ Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah kemampuan dan keahlian yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran.

Menurut Taksonomi Bloom, hasil belajar dapat diraih melalui tiga ranah, yaitu ranah kognitif terkait dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, sedangkan ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan motorik.⁵ Pada penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan pada hasil belajar ranah kognitif yang termuat atau diwujudkan dalam berbagai kemampuan intelektual siswa. Taksonomi Bloom ranah kognitif yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl memuat dua aspek, yaitu aspek pengetahuan merupakan pengetahuan yang harus dipelajari dan aspek proses kognitif berisi proses berpikir yang harus

³ Ahamad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 66.

⁴ Rike Andriani and Rasto Rasto, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 81, <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>.

⁵ N Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Pembelajaran* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009).

digunakan untuk mempelajari setiap bentuk pengetahuan. Adapun yang termuat dalam aspek pengetahuan meliputi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif. Sedangkan aspek proses kognitif, yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi dan menciptakan.⁶

Berdasarkan panduan Kurikulum 2013, pendidikan di Indonesia telah menerapkan pembelajaran tematik untuk sekolah dasar. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menghubungkan beberapa mata pelajaran melalui tema untuk memberikan pengalaman bermakna bagi siswa.⁷ Salah satu muatan terpadu dari pembelajaran tematik adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA adalah ilmu yang berkaitan dengan fenomena alam dan benda-benda sistematis, dan diterima secara umum sebagai kumpulan hasil pengamatan dan percobaan sistematis.

Berhubungan dengan alam, manusia merupakan makhluk yang bertanggung jawab atas pelestarian sumber daya alam di lingkungannya. Manusia juga tidak terlepas kaitannya dengan makhluk hidup lain. Maka dari itu, manusia perlu untuk mempelajari IPA sebagaimana firman Allah dalam Q.S. Al-Baqarah ayat 164, sebagai berikut:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمُوتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْقُلُوكِ الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ يَعْقِلُونَ

⁶ A Supratiknya, *Penilaian Hasil Belajar Dengan Teknik Nontes*, Universitas Sanata Dharma, vol. 28, 2012, 9–10.

⁷ Ibadullah Malwi and Ani Kadarwati, *Pembelajaran Tematik* (Magetan: Ae Media Grafika, 2017), 1.

Ayat tersebut menerangkan bahwa Allah menciptakan langit dan bumi yang luas, meniupkan angin untuk membantu penyerbukan tumbuhan, pergantian malam dan siang, serta menciptakan air untuk menghidupkan bumi sehingga terdapat beragam jenis tumbuhan dan hewan yang dapat dimanfaatkan manusia. Hal tersebut merupakan tanda-tanda kebesaran Allah, maka dari itu sebagai manusia yang beriman dan diberi akal berkewajiban untuk menjaga dan melestarikan lingkungan serta dapat mengambil pelajaran.⁸

Pada pembelajaran Tematik SD kelas IV pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Subtema 1 muatan terpadu IPA terdapat kompetensi dasar yang berkaitan erat dengan ayat Alquran tersebut. Bukan hanya berupa himpunan pengetahuan tentang makhluk hidup dan benda, namun IPA membutuhkan kerja, cara berpikir, dan pemecahan masalah. Maka dari itu, penilaian hasil belajar ranah kognitif sangat cocok pada pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Dalam pelaksanaan pembelajaran IPA tidak selamanya berhasil, terkadang terdapat juga kendala seperti guru hanya berfokus pada buku pegangan, konsep belajar yang penuh dengan hafalan, kegiatan pembelajaran masih klasikal dan tidak memperhatikan ketiga aspek yang harus dicapai siswa yaitu perkembangan kognitif, psikomotorik dan afektif yang berdampak pada minat dan hasil belajar siswa. Padahal guru berperan sebagai kunci dalam proses belajar mengajar untuk membangkitkan minat belajar siswa, sehingga indikator minat belajar seperti perasaan senang, ketertarikan, perhatian, keterlibatan dan sikap rajin siswa harus

⁸ I N Fauziah and L N N Suratno, "Menelaah Konsep Fluida Dalam Q.S Al-Baqarah Ayat 164 Menggunakan Pendekatan Filsafat Ilmu," *Prosiding Konferensi Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains 2* (2020): 195–98, <http://sunankalijaga.org/prosiding/index.php/kiiis/article/view/401>.

muncul dalam sebuah pembelajaran. Minat belajar siswa yang tinggi akan berdampak pada hasil belajar yang baik juga.⁹

Dengan demikian, guru dapat menggunakan strategi pembelajaran untuk lebih memaksimalkan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif agar siswa dapat mencapai indikator minat belajar dan tujuan instruksional. Strategi pembelajaran adalah cara atau teknik guru menyampaikan materi sekaligus menyajikan materi pelajaran kepada siswa baik secara individu maupun kelompok, serta penentu keberhasilan belajar siswa. Penerapan strategi yang bervariasi dapat menimbulkan minat belajar siswa dan pada akhirnya bermuara pada meningkatnya hasil belajar siswa.¹⁰

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang menekankan pada kerjasama kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi tersebut berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar karena siswa dapat berdiskusi dan mengeluarkan pendapat di kelas, serta pemberian penghargaan kepada siswa dengan prestasinya baik individu maupun kelompok. Hal tersebut akan memunculkan tercapainya indikator minat belajar. Selain dapat melihat peningkatan minat belajar siswa, strategi ini juga dapat digunakan untuk melihat pencapaian hasil belajar siswa karena siswa dapat mengkonstruksinya pengetahuan sendiri dan terlibat langsung dalam

⁹ Imra Rosdi, "Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS(Think Pair Share)," *Indonesian Journal at Social Science Education* 2, no. 2 (2020): 191–98, <http://dx.doi.org/10.29300/ijssse.v2i2.3419>.

¹⁰ Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), 101.

pembelajaran.¹¹ Strategi pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan pada pembelajaran tematik muatan terpadu IPA sekolah dasar adalah jenis Course Review Horay dan Tic Tac Toe karena dalam pelaksanaannya kedua strategi tersebut menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, meriah dan dilakukan dengan cara bermain, sehingga cocok digunakan di jenjang sekolah dasar.¹²

Strategi pembelajaran Course Review Horay merupakan model pembelajaran yang menguji pemahaman siswa dengan menuliskan jawaban menggunakan kotak atau kartu berisi nomor. Siswa yang pertama mendapatkan tanda atau jawaban benar langsung berteriak “horay” atau yel-yel yang telah disiapkan.¹³ Penelitian yang dilakukan oleh Sugandi, Alfiyan dan Nadia dengan hasil bahwa dari perolehan data hasil pengamatan proses belajar siklus I sampai III dengan perolehan hasil observasi siswa siklus I mencapai 70%, siklus II 82%, siklus III 90%. Sedangkan perolehan hasil angket minat belajar terjadinya peningkatan setiap siklusnya yaitu siklus I 79%, siklus II 85% dan siklus III 89%. Hal tersebut membuktikan bahwa dengan menggunakan strategi Course Review Horay telah terjadi peningkatan minat siswa dan pencapaian hasil belajar siswa.¹⁴ Sejalan dengan penelitian Yenita dan Putri dengan menggunakan strategi ini menghasilkan kesimpulan bahwa peningkatan minat belajar siklus II sebesar 60% dan pada siklus

¹¹ Regina Septhiany Tarore, “Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Metode Cooperative Learning,” *Pendidikan*, no. 2 (2020): 1–15.

¹² Sulthon Sulthon, “Pembelajaran IPA Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa MI,” *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal* 4, no. 1 (2017), <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1969>.

¹³ M. Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2015), 230.

¹⁴ Dede Sugandi, Alfyan Syach, and Nadia Juniarti, “Peningkatan Minat Belajar Melalui Model Course Review Horay (CRH) Pada Mata Pembelajaran IPA Mengidentifikasi Fungsi Organ Tubuh,” *Jurnal Tahsinia (Jurnal Karya Umum Dan Ilmiah)* 1, no. 2 (2020): 191–98, <https://doi.org/https://doi.org/10.57171/jt.v1i2>.

II sebesar 80% dan terdapat juga peningkatan pada hasil belajar pada siklus I memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 65% dan siklus II sebesar 87,5%. Hal ini menunjukkan bahwa strategi Course Review Horay dapat meningkatkan minat dan hasil belajar.¹⁵

Sedangkan strategi pembelajaran Tic Tac Toe atau di Indonesia lebih dikenal sebagai permainan catur Jawa.¹⁶ Strategi pembelajaran Tic Tac Toe adalah permainan bergambar membentuk sebuah kotak yang terdiri dari sembilan kotak, permainan ini memiliki kelebihan yaitu untuk melatih siswa dalam strategi bermain, ketelitian, konsentrasi, keterampilan sosial dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Chrisdaniar menemukan bahwa penggunaan *game* Tic Tac Toe yang dipadukan dengan strategi pembelajaran *Jigsaw* pada materi sistem pencernaan manusia, berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan presentase rata-rata yaitu 75,6 dengan kriteria baik dan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif yaitu 0,025.¹⁷ Serupa dengan penelitian oleh Widiastuti bahwa hasil belajar ekonomi siswa X MIA 4 SMA N 1 Sewon pada siklus I menunjukkan 42,857% siswa telah mencapai KKM. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 88,571% siswa telah mencapai KKM. Siswa yang masuk dalam kategori minat tinggi pada siklus I sebesar 14,286%. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 91% siswa masuk dalam

¹⁵ Yennita and Rendi Zulni Eka Putri, "Penerapan Metode Course Review Horay (CRH) Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Biologi Umum," *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi* 5, no. 1 (2021): 128–39, <https://doi.org/10.33369/diklabio.5.1.128-139>.

¹⁶ M. K. Negara, "Permainan Matematika Monopoli Tic Tac Toe Yang Efektif Dalam Mempelajari Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat," *Jurnal Penelitian Kebijakan Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 179-198.

¹⁷ Cempaka Sari Chrisdaniar, Darlen Sikumbang, and Rini Rita T Marpaung, "Pengaruh Model Jigsaw Berbantu Game Tic Tac Toe Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar," *Jurnal Bioterdidik Wahana Ekspresi Ilmiah* 8, no. 1 (2020): 20–26, <https://doi.org/10.23960/jbt.v8.i1.03>.

kategori minat tinggi. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi Tic Tac Toe dapat meingkatkan hasil dan minat belajar ekonomi siswa kelas X MIA 4 SMA Negeri 1 Sewon.

Menurut temuan awal hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru wali kelas IV SDN Kebun Bunga 6 Kota Banjarmasin, pada pembelajaran tematik muatan IPA kompetensi dasar 3.8 materi pentingnya upaya keseimbangan lingkungan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan, guru masih meggunakan strategi yang homogen membuat siswa sulit mengerti konsep-konsep pembelajaran. Selain itu, proses belajar mengajar masih terpusat pada guru, dimana guru menjelaskan lalu siswa hanya mendengarkan dan menulis sehingga kurang adanya interaksi dengan siswa, juga terdapat siswa yang masih melakukan kegiatan lain seperti berbicara dengan teman sebangku dan berjalan-jalan saat proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut merupakan adanya indikator rendahnya minat belajar siswa dan berdampak pada siswa kurang menguasai materi pembelajaran.¹⁸

Adanya indikator rendahnya minat belajar siswa pada tematik muatan IPA berdampak pada hasil belajar UAS siswa kelas IV SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin yang belum memenuhi KKM yaitu sebesar 65. Dimana dari seluruh siswa kelas IV berjumlah 42 orang masih terdapat 64,29% atau sebanyak 27 siswa tidak memenuhi KKM dan hanya 35,71% atau sebanyak 15 siswa yang mampu memenuhi KKM.

¹⁸ Salim Korompot, Maryam Rahim, and Rahmat Pakaya, "Persepsi Siswa Tentang Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar," *JAMBURA Guidance and Counseling Journal* 1, no. 1 (2020): 40–48, <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>.

Melihat beberapa penelitian di atas tentang strategi Course Review Horay dan Tic Tac Toe yang dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan, meningkatkan pemahaman, perhatian, keterlibatan, ketertarikan siswa sehingga menimbulkan minat belajar dan sama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Terdapat juga beberapa kesamaan pada sintak pelaksanaannya, seperti sama menggunakan media berupa papan atau gambar kotak permainan, menggunakan simbol pada permainannya, dan dikatakan menang jika membentuk simbol yang sama secara vertikal, horizontal atau diagonal, namun pada Tic Tac Toe hanya menggunakan 3×3 kotak persegi, sedangkan pada Course Review Horay menggunakan paling sedikit 4×4 kotak dan dalam kotak terdapat nomor.

Berdasarkan banyaknya kesamaan kedua strategi tersebut dan observasi awal pula, jenis strategi kooperatif tersebut dapat digunakan di kelas IV SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin karena desain kelas yang cocok dimana posisi duduk siswa di dalam kelas sudah dibagi berkelompok dan cocok dengan karakter siswa sekolah dasar yang senang bermain. Sehingga peneliti terdorong untuk melakukan penelitian lebih mendalam untuk membandingkan minat dan hasil belajar siswa yang dituangkan dalam sebuah karya tulis ilmiah berbentuk penelitian lapangan yang berjudul “Perbandingan Minat dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Strategi Course Review Horay dengan Strategi Tic Tac Toe di Kelas IV SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin”.

B. Definisi Operasional

Memperjelas tujuan judul dan ruang lingkup penelitian ini, berikut ini ditegaskan secara operasional:

1. Perbandingan artinya imbang, pertimbangan, sebanding. Menurut KBBI perbandingan didefinisikan sebagai perbedaan selisih kesamaan.¹⁹ Jadi, maksud perbandingan pada penelitian ini adalah membandingkan minat dan hasil belajar tematik pada Tema 3 Subtema 1 muatan terpadu IPA siswa kelas IV SDN Kebun Bunga 6 Kota Banjarmasin melalui penggunaan strategi Course Review Horay dan strategi Tic Tac Toe.
2. Minat belajar adalah kecenderungan hati yang tinggi untuk memperoleh informasi, pengetahuan, keterampilan melalui usaha, pengalaman atau pengajaran.²⁰ Jadi, yang dimaksud dengan minat belajar dalam penelitian ini adalah minat siswa saat mengikuti pembelajaran Tematik Tema 3 muatan terpadu IPA di kelas IV SDN Kebun Bunga 6 Kota Banjarmasin melalui penggunaan strategi Course Review Horay dan strategi Tic Tac Toe yang diperoleh dari hasil angket dengan indikator minat belajar menurut Slameto meliputi perasaan senang, ketertarikan, perhatian, keterlibatan dan sikap rajin siswa.²¹
3. Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai tingkat prestasi siswa dalam suatu materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari

¹⁹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), 860.

²⁰ *Ibid*, 58.

²¹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, ed. Rineka Cipta (Jakarta, 2010), 35.

hasil tes.²² Sedangkan maksud hasil belajar dari penelitian ini adalah hasil kemampuan kognitif siswa pada pelajaran tematik tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas IV SDN Kebun Bunga 6 Kota Banjarmasin yang telah diajarkan dengan menggunakan strategi Course Review Horay dan strategi Tic Tac Toe melalui evaluasi pembelajaran diakhir proses belajar mengajar menggunakan *posttest*.

4. Course Review Horay adalah strategi pembelajaran dengan menguji pemahaman siswa melalui soal dengan kerja kelompok. Jawaban soal dituliskan pada kartu atau kotak yang dilengkapi dengan nomor, dan kelompok yang terlebih dahulu mendapat jawaban benar harus berteriak “horee!!” atau yel-yel kelompoknya.²³
5. Strategi Pembelajaran Tic Tac Toe adalah permainan yang dimainkan oleh 2 pemain atau kelompok, dengan menggunakan papan berpetak 3×3 . Salah satu pemain dengan menandai "X" dan yang lain menandai dengan "O".²⁴
6. Tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan beberapa materi pelajaran menjadi satu kesatuan yang dikemas dalam satu tema.²⁵ Sebagai bagian dari tematik terdapat pembelajaran IPA. Pada penelitian ini muatan materi yang digunakan adalah Tema 3 “Peduli Terhadap Makhluk Hidup”, subtema 1 “Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku” Pelajaran 1 muatan terpadu mata pelajaran IPA.

²² *Ibid*, 189.

²³ *Ibid*, 230.

²⁴ Chrisdaniar, *Loc. Cit.*

²⁵ *Ibid*, 1.

C. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kebun Bunga 6 dengan menggunakan strategi Course Review Horay?
2. Bagaimana minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kebun Bunga 6 dengan menggunakan strategi Tic Tac Toe?
3. Adakah perbedaan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kebun Bunga 6 menggunakan strategi Course Review Horay dengan yang diajarkan menggunakan strategi Tic Tac Toe?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Mengetahui minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kebun Bunga 6 dengan menggunakan strategi Course Review Horay.
2. Mengetahui minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kebun Bunga 6 dengan menggunakan strategi Tic Tac Toe.
3. Mengetahui perbedaan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kebun Bunga 6 menggunakan strategi Course Review Horay dengan yang diajar menggunakan strategi Tic Tac Toe.

E. Alasan Memilih Judul

Alasan yang mendasari penulis untuk mengadakan penelitian ini adalah:

1. Belum adanya penelitian yang dilakukan di SDN Kebun Bunga 6 mengangkan judul tersebut.
2. Mengingat pentingnya pembelajaran tematik muatan terpadu mata pelajaran IPA materi peduli terhadap makhluk hidup.
3. Mengingat masih banyak siswa yang kurangnya minat bahkan tidak suka dalam belajar tematik muatan terpadu IPA.
4. Penggunaan strategi pembelajaran tematik yang masih monoton atau hanya ceramah. Nyatanya, guru dapat menggunakan berbagai strategi pembelajaran untuk menarik minat siswa dalam belajar. Salah satunya dengan menggunakan strategi pembelajaran Course Review Horay dan strategi Tic Tac Toe sehingga pembelajaran menjadi menarik, dan menyenangkan.
5. Siswa tidak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

F. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis bermanfaat bagi ilmu pengetahuan, guru, siswa, sekolah serta memperbanyak pengalaman dan pandangan tentang minat dan hasil belajar siswa menggunakan strategi pembelajaran Course Review Horay dan strategi Tic Tac Toe pada pembelajaran Tematik muatan materi IPA di kelas IV SDN Kebun Bunga 6 Kota Banjarmasin.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat bermanfaat secara praktis bagi:

a. Siswa

- 1) Meningkatkan minat belajar siswa dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran tematik muatan materi IPA.
- 2) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran tematik muatan materi IPA sehingga hasil belajar siswa dapat menjadi lebih baik.

b. Guru Kelas

- 1) Memperluas pengetahuan minat dan hasil belajar siswa dapat meningkat dengan penggunaan strategi pembelajaran Course Review Horay dan strategi Tic Tac Toe .
- 2) Dapat digunakan guru sebagai pijakan dan bahan masukan dalam mengajarkan pembelajaran tematik yang lebih menarik, efektif dan kreatif.
- 3) Bahan acuan untuk merubah aktivitas pembelajaran ke arah yang lebih baik.
- 4) Menjadikan pembelajaran tematik muatan materi IPA lebih mudah di masa akan datang.

c. Sekolah

- 1) Digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan pemilihan dan penggunaan strategi pembelajaran tematik muatan materi IPA di sekolah.

- 2) Memberikan manfaat dalam rangka perbaikan pembelajaran dan mutu sekolah.

d. Peneliti lain

Peneliti lain dapat memanfaatkan temuan penelitian ini untuk mengembangkan pengetahuan baru dengan strategi dan fokus penelitian yang berbeda guna meningkatkan pengetahuan ilmiah dan pemahaman wawasan ilmiah dan sebagai bahan perbandingan bagi peneliti-peneliti selanjutnya di bidang yang sama.

G. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu dengan tema berkaitan, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurmiati (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan PGMI UIN Antasari Banjarmasin) pada tahun 2019 dengan judul skripsi : *Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Course Review Horay (CRH) dan Model Direct Instruction (DI) dengan Media Benda Konkret pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MIN 6 HSU*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran Matematika yang menggunakan model Course Review Horay dengan media benda konkret dan menggunakan model *Direct Intruction*

(DI) dengan media benda konkret. Berdasarkan hasil uji-T diperoleh nilai Sig. $0,007 < 0.05$ sehingga H_a diterima.²⁶

2. Penelitian yang dilakukan oleh Chrisdaniar pada tahun 2020 dengan judul: *Pengaruh Model Jigsaw Berbantu Game Tic Tac Toe Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar*. Sampel penelitian diambil dari total populasi dengan teknik *purposive sampling* yang berjumlah 38 siswa di 2 kelas. Aktivitas siswa dianalisis secara deskriptif, sedangkan skor *pretest-posttest* dan *n-Gain* dianalisis menggunakan *Independent Sample t-test*. Hasilnya, penggunaan *game* Tic Tac Toe yang dipadukan dengan strategi pembelajaran *Jigsaw* pada materi sistem pencernaan manusia, dapat mempengaruhi aktivitas siswa dengan presentase rata-rata yaitu 75,6 dengan kriteria baik dan signifikan terhadap hasil belajar kognitif yaitu 0,025.²⁷
3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurfaizah pada tahun 2019 dengan judul: *Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Pair Check Spancer Kagen Dengan Course Review Horay Terhadap Hasil Belajar Biologi Kelas XI MIA SMA Negeri 8 Bone*. Menunjukkan hasil penelitian bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan strategi pembelajaran Pair Check dan strategi Course Review Horay berada pada kategori tinggi. Namun, tidak terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Pair Check* dengan model pembelajaran

²⁶ Nurmiati, "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Course Review Horay (CRH) Dan Model Direct Instruction (DI) Dengan Media Benda Konkret Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MIN 6 HSU" (UIN Antasari Banjarmasin, 2019).

²⁷ Chrisdaniar, *Loc. Cit.*

Course Review Horay. Artinya, hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Pair Check* secara deskriptif sama dengan model pembelajaran *Course Review Horay*.²⁸

Meskipun penelitian yang dilakukan oleh peneliti berbeda dengan ketiga penelitian relevan di atas, namun penelitian tersebut memiliki keterkaitan dan dapat dijadikan acuan untuk penelitian. Ketiga penelitian di atas menggunakan sebuah strategi tersendiri atau terpisah antara strategi *Course Review Horay* dan strategi *Tic Tac Toe*. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan adalah membandingkan kedua strategi tersebut untuk mengetahui adanya perbedaan minat dan hasil belajar siswa dari penggunaan strategi tersebut. Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen yang menggunakan subjek, lokasi dan waktu penelitian yang berbeda, dilakukan di satuan pendidikan yang berbeda dan rumusan masalah yang berbeda pula.

H. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Anggapan Dasar

Strategi adalah upaya agar proses pelajaran menjadi menyenangkan dan tidak jenuh. Ketika strategi digunakan dan diterapkan berdampak baik dalam pembelajaran maka tujuan yang diinginkan dapat terlaksana, serta meningkatnya minat dan hasil belajar siswa.

²⁸ Nurfaizah, "Perbandingan Model Pembelajaran Tipe *Pair Check* Spencer Kagen Dengan *Course Review Horay* Terhadap Hasil Belajar Biologi Kelas XI MIA SMA Negeri 8 Bone" (UIN Alaudin Makassar, 2019), <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/id/eprint/16318>.

2. Hipotesis

Terdapat dua jenis variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan strategi pembelajaran Course Review Horay (X_1) dan strategi Tic Tac Toe (X_2). Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat (Y_1) dan hasil belajar (Y_2). Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah pada penelitian, hingga terbukti dengan data yang dikumpulkan.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kebun Bunga 6 yang signifikan antara menggunakan strategi pembelajaran Course Review Horay dan Tic Tac Toe.

H_a : Terdapat perbedaan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kebun Bunga 6 yang signifikan antara menggunakan strategi pembelajaran Course Review Horay dan Tic Tac Toe.

I. Sistematika Penulisan

Terdapat lima bab dalam sistematika penulisan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, meliputi: latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, alasan memilih judul, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, anggapan dasar dan hipotesis penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori, meliputi: hakikat belajar, hakikat minat belajar, hakikat hasil belajar, strategi pembelajaran, strategi pembelajaran Course Review Horay, strategi pembelajaran Tic Tac Toe, tematik IPA dan kerangka pikir.

Bab III Metode Penelitian, meliputi: jenis dan penekatan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, langkah-langkah eksperimen, instrumen penelitian, desain pengukuran, teknik pengolahan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian, meliputi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen, penyajian data, analisis data dan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Penutup, meliputi: simpulan dan saran.