

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN COURSE REVIEW HORRY (CRH) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X-F MERANCANG BANGUN GEDUNG TIGA LANTAI LABORATORIUM TERPADU DAN PERPUSTAKAAN DENGAN APLIKASI AUTOCAD 2019

IMPLEMENTATION WITH THE APPLICATION OF THE COURSE REVIEW HORRY (CRH) LEARNING MODEL CAN IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES OF CLASS X-F STUDENTS IN DESIGNING BUILDING THREE FLOOR INTEGRATED LABORATORIUM AND LIBRARY AUTOCAD 2019 APLICATION

Agus Zulianto

Agus Zulianto **ABSTRACT**

Guru MAN 1 Lamongan
Jl. Veteran No.43, Jetis, Kec.
Lamongan, Kabupaten Lamongan,
Jawa Timur

Naskah:

Diterima : 10 Mei 2023

Direvisi : 17 Juni 2023

Disetujui : 20 Juni 2023

The purpose of this study was to improve the learning outcomes of interior and exterior design students in class X F semester 2 of 2022-2023 at MA Negeri 1 Lamongan on the topic of building design of a three-story integrated laboratory and library using the Autocad 2019 application and other supporting applications in learning using the Learning Model Course Review Horray (CRH). For this purpose, the researcher developed aclassroom action research consisting of two cycles. The data analysis used was descriptive analysis by looking at the increase in student learning outcomes in the pre-cycle, cycle I and cycle II stages. The action was given to thirtyone students. The results showed that the Course Review Horray (CRH) Learning Model could improve student learning outcomes in class X-F MAN 1 Lamongan on the topic of building design by 35.48%.

Keywords: Implementation, Application, Course Review Horry Learning, Model

ABSTRAKSI

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa desain interior dan eksterior kelas X F semester 2 tahun 2022-2023 di MAN 1 Lamongan pada topik perancangan bangunan laboratorium dan perpustakaan terpadu tiga lantai dengan menggunakan aplikasi Autocad 2019 dan aplikasi pendukung lainnya dalam pembelajaran menggunakan Model Pembelajaran Course Review Horray (CRH). Untuk keperluan tersebut, peneliti mengembangkan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan melihat peningkatan hasil belajar siswa pada tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Tindakan tersebut diberikan kepada tiga puluh satu siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Course Review Horray

(CRH) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X-F MAN 1 Lamongan pada topik perancangan bangunan sebesar 35,48%.

Kata Kunci: Implementasi, Penerapan, Course Review Horry Learning, Model

PENDAHULUAN

Perubahan dan tantangan yang terjadi di dunia Pendidikan semakin hari semakin cepat seperti jarum jam yang terus berjalan seiring kemajuan teknologi. Siswa lulusan SMA/MA masa kini dituntut memiliki keahlian tertentu, seperti di bidang Teknik terutama Teknik sipil dan kontruksi atau Teknik arsitektur. Maka, siswa perlu belajar lebih untuk menguasai keahlian di bidang tersebut dengan mempelajari dasar-dasar ilmu aplikasi yakni AutoCad dan aplikasi yang lainnya, seperti sketchup dan Lumion. Agar pembelajaran di kelas lebih menyenangkan, maka dipilih model pembelajaran Course Review Horry yang dikenal membuat senang peserta didiknya dalam proses belajar mengajar.

Pada era 4.0 seperti ini setiap manusia wajib mampu mengembangkan diri serta menyesuaikan diri terhadap perkembangan teknologi. Untuk itu, sekolah atau madrasah sebagai lembaga pendidikan haruslah mampu membekali para siswanya dengan berbagai macam pengetahuan, ketrampilan serta mental, agar mereka benar-benar siap menghadapi perubahan dan tantangan yang terjadi di masyarakat. Menjawab tantangan tersebut, di era 4.0 yang berkembang sangat cepat, seorang guru diberikan keleluasaan untuk mengembangkan model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif sehingga dapat meningkatkan minat siswa untuk

belajar yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajarnya. Selama ini kegiatan pembelajaran mata pelajaran keterampilan Desain Interior dan Produk Furniture berlangsung kurang maksimal karena ada kecenderungan minimnya variasi model dan metode ajar yang dipakai. Dari kenyataan ini antara lain dapat diamati dari beberapa hal berikut:

1. Siswa kurang antusias terhadap mata pelajaran desain ekterior dan interior;
2. Siswa malas mengerjakan tugas-tugas yang diberikan;
3. Siswa kurang mengetahui aplikasi dibidang arsitektural (AutoCad)
4. Siswa kurang memperhatikan dikarenakan keterbatasan kemampuan atau kurangnya memiliki bakat;dan minat terhadap mata pelajaran desain interior dan produk furnitur pada materi pokok konsep dasar-dasar desain .

Rendahnya minat belajar Desain Interior dan Produk Furniture pada siswa membawa dampak lanjutan berupa:

1. Siswa kesulitan dalam memahami lembar kerja dan aplikasi autocad
2. Tingkat kreatifitasnya kurang
3. Tingkat hasil karyanya rendah

Di lain pihak, metode pembelajaran telah berkembang dan variatif disesuaikan dengan karakteristik siswa

dan lingkungan di mana siswa berada. Dalam metode pembelajaran ada salah satu pendekatan yang mendesain proses *transfer of knowledge* menjadi lebih santai dan tidak tegang. Salah satu pendekatan tersebut dikenal dengan *joyful Learning* yang merupakan salah satu metode pembelajaran yang mendukung pengembangan berpikir kreatif (*creative thinking*), memberi bekal keterampilan-keterampilan menghadapi kehidupan (*life skills*), dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*).

Dengan adanya metode tersebut diharapkan pembelajaran desain interior dapat menyenangkan dan menarik perhatian siswa, sehingga siswa merasa senang dan santai (*enjoy*) dalam mengikuti pelajaran. Lebih jauh lagi siswa dapat mengembangkan kreativitasnya dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, nilai, dan perilaku yang bertanggung jawab terhadap dunia desain. Dengan demikian, pembelajaran Desain Interior di sekolah dapat mencapai sasaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Pendekatan Model Pembelajaran *Course Review Horray* (CRH) dalam tindakan tersebut. *Course Review Horray* (CRH) merupakan Model Pembelajaran Kooperatif yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi meriah, hidup, dan menyenangkan. Setiap peserta didik yang telah dibagi dalam kelompok harus meneriakkan kata hore atau pun menyanyikan yel-yel yang telah disepakati dalam kelompoknya. Pembelajaran dengan model ini berpeluang membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Model

Pembelajaran ini juga memposisikan siswa sebagai pusat kegiatan pembelajaran. di Madrasah Aliyah Negeri 1 Lamongan kelas X-F Semester 2. Dalam prakteknya, guru menjelaskan materi dengan menggunakan metode tertentu dan dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, sehingga diharapkan proses pembelajaran dilakukan dengan santai, riang dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan latar belakang fenomena di atas, maka dalam penelitian ini penulis mengambil judul hasil belajar desain interior melalui model *Course Review Horray* topik rancang bangun gedung tiga lantai laboratorium terpadu dan perpustakaan siswa kelas X-F MAN 1 Lamongan pada semester 2 tahun pelajaran 2022/2023

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peran model *Course Review Horray* dalam meningkatkan hasil belajar siswa MAN 1 lamongan?
2. Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran desain interior dan produk furniture pada topik rancang bangun gedung tiga lantai laboratorium terpadu dan perpustakaan MAN 1 lamongan?
3. Bagaimanakah peran Aplikasi AutoCad versi 2019 dalam meningkatkan daya tarik siswa dalam merancang bangun gedung

tiga lantai laboratorium terpadu dan perpustakaan?

TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Sebagai upaya peningkatan pemahaman siswa dalam belajar rancang bangun gedung tiga lantai.
2. Sebagai upaya untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam memahami aplikasi autocad versi 2019.

Sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami konsep rancang bangun gedung dengan menggunakan pendekatan model Course Review Horry.

MANFAAT PENELITIAN

Adapun maksud penulis mengadakan penelitian ini diharapkan dapat berguna antara lain:

1. Manfaat bagi siswa
 - a. Meningkatkan aktivitas belajar desain interior siswa kelas X-F Semester 2 tahun pelajaran 2022/2023
 - b. Meningkatkan kreatifitas siswa dengan pemanfaatam aplikasi autocad versi 2019 kelas X-F Semester 2 MA Negeri 1 Lamongan tahun pelajaran 2022/2023
 - c. Meningkatkan hasil karya rancang bangun gedung tiga lantai laboratorium terpadu dan perpustakaan MAN 1 Lamongan siswa kelas X-F Semester 2 tahun pelajaran 2022/2023
2. Manfaat bagi guru
 - a. Guru dapat memanfaatkan model pendekatan CRH untuk

meningkatkan aktivitas belajar siswa.

- b. Guru dapat memanfaatkan model pendekatan CRH untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 - c. Guru dapat mengembangkan pembelajaran menggunakan model pendekatan CRH
 - d. Meningkatkan pengalaman dan kreatifitas menggunakan aplikasi Autocad versi 2019
 - e. Meningkatkan kinerja guru.
3. Manfaat bagi sekolah
 - a. Meningkatkan mutu pendidikan khususnya mata pelajaran desain interior di sekolah.
 - b. Memberikan sumbangan yang positif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

KAJIAN TEORI

Konsep Dasar Rancang Bangun

A. Rancang

Perancangan merupakan salah satu hal yang penting dalam membuat program. Adapun tujuan dari perancangan adalah untuk memberi gambaran yang jelas dan lengkap kepada pemrogram dan ahli teknik yang terlibat. Perancangan harus berguna dan mudah dipahami sehingga mudah digunakan.

Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan produk sesuai yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya .

Menurut Pressman (2009) perancangan atau rancang merupakan serangkaian prosedur untuk

menterjemahkan hasil analisa dan sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendiskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan.

B. Bangun

Menurut Pessman (2009), pengertian pembangunan atau bangun sistem adalah kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada secara keseluruhan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa rancang bangun adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Dengan demikian pengertian rancang bangun merupakan kegiatan menterjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak. Dalam hal ini adalah aplikasi AutoCad 2019 dan aplikasi lainnya. Tindak lanjutnya adalah menciptakan sistem.

Keterampilan desain Interior dan teknik furnitur merupakan suatu perencanaan dalam menata suatu ruangan dengan tujuan untuk menciptakan ruangan yang nyaman untuk ditempati dan dipakai beraktifitas bagi penghuninya. Implementasinya berupa gambar desain perencanaan yang berisi gambar rencana yang menggambarkan suatu desain yang bernilai estetika.

Teori-Teori Pembelajaran dan Pendidikan

Prof. Intan Ahmad, PhD, guru besar Institut Teknologi Bandung (dalam

Priatmoko, 2019: 62) menegaskan bahwa masalah pendidikan sekarang tidak bisa diselesaikan dengan cara zaman dulu, sehingga berbicaralah di depan kelas sesuai relevansi kondisi saat ini. Seiring berkembangnya teknologi informasi, guru sebagai pendamping kegiatan pembelajaran pun mulai banyak menerapkan berbagai model dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran desain Interior. Harapannya guru mampu menciptakan pembelajaran desain Interior yang lebih nyaman, menarik, interaktif, dan diminati serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran desain Interior tidak lagi hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini membuat pembelajaran desain Interior terkesan monoton dan membosankan sehingga siswa kurang termotivasi dalam belajar.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Para ahli psikologi mendefinisikan motivasi sebagai suatu proses internal yang mengaktifkan, membimbing, dan mempertahankan perilaku dalam rentang waktu tertentu (Arifin, 2009: 128).

Motivasi dalam belajar dapat dibagi menjadi dua yaitu motivasi internal dan motivasi eksternal. Motivasi internal merupakan motivasi yang berasal dari diri siswa sendiri seperti bakat, minat, kemauan, rasa ingin tahu yang tinggi, dan juga kesadaran akan pentingnya ilmu yang akan dipelajari. Sedangkan motivasi eksternal

merupakan motivasi yang berasal dari luar diri siswa seperti lingkungan, guru, maupun media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dikutip dari mamikos.com, ada beberapa cara menumbuhkan motivasi belajar siswa yang bisa diterapkan, yaitu: (1) menggunakan metode dan kegiatan belajar mengajar yang beragam; (2) menjadikan siswa sebagai peserta aktif; (3) menciptakan suasana kelas yang kondusif; (4) memberikan tugas yang proporsional; (5) memberikan petunjuk kepada siswa agar sukses dalam belajar; (6) memiliki antusias dalam mengajar; (7) memberikan penghargaan dan motivasi; (8) mengenali minat siswa; (9) peduli dengan siswa; dan (10) menghargai kesuksesan dan keteladanan.

Motivasi dalam belajar, khususnya desain Interior, akan sangat berpengaruh terhadap antusiasme siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini akan berimbas terhadap tingginya dorongan dalam diri siswa untuk berusaha memahami materi dengan baik sehingga memperoleh hasil belajar yang diharapkan.

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu (Hamalik, 2007: 30). Hasil belajar mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan). Dari hasil belajar, seorang guru dapat mengetahui kemampuan

siswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi pembelajaran yang diperoleh. Selain itu, hasil belajar juga dapat digunakan untuk melakukan evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan.

Aplikasi AutoCad Versi 2019

Autocad versi 2019 adalah sebuah aplikasi gambar 2 dimensi dan gambar 3 dimensi. yang mana di dalam lembar kerjanya memuat banyak fitur yang menarik serta beragam. Autocad versi 2019 diperuntukkan untuk merancang sebuah desain gambar arsitektural modern dan lengkap untuk kebutuhan rancang bangun gedung yang sesuai dengan kaidah aplikasi gambar Teknik.

Penelitian Tindakan Kelas

Rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa menjadi permasalahan yang ditemukan di kelas X-F MAN 1 Lamongan. Kelas X-F merupakan kelas peminatan keterampilan Desain Interior dan Produk Furniture (Dispro) yang sesuai dengan SK Dirjen No 2851 Tahun 2020 tentang penetapan Madrasah Aliyah Plus Keterampilan tahun 2020. Kelas X-F berjumlah 34 siswa yang terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan. Berdasarkan observasi yang dilakukan, guru menemukan permasalahan kurangnya motivasi belajar pada siswa kelas X-F, khususnya pada mata pelajaran Dispro. Oleh karena itu, guru perlu melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk memperbaiki kegiatan belajar di kelas dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Hopkins (dalam Arifin 2012: 141), PTK adalah penelitian yang dirancang untuk membantu guru

mengetahui apa yang terjadi di dalam kelasnya, dan menggunakan informasi itu untuk membuat keputusan yang tepat untuk kesempatan berikutnya. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan peneliti terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II.

Data yang digunakan adalah data hasil penilaian harian pra-siklus, data hasil penilaian harian siklus I, dan data hasil penilaian harian siklus II. Analisis data hasil penelitian dilakukan dengan analisis deskriptif yaitu dengan melihat peningkatan hasil belajar siswa yaitu penilaian harian pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Indikator pencapaian hasil belajar siswa dikatakan meningkat jika lebih dari 85% hasil belajar siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Selain menggunakan hasil penilaian harian sebagai data penelitian, peneliti juga melakukan pengamatan (observasi) selama proses pembelajaran.

Model Pembelajaran *Course Review Horray* (CRH)

Peneliti memilih Model Pembelajaran *Course Review Horray* (CRH) dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini. *Course Review Horray* (CRH) merupakan Model Pembelajaran Kooperatif yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi meriah, hidup, dan menyenangkan. Setiap peserta didik yang telah dibagi dalam kelompok harus meneriakkan kata hore atau pun menyanyikan yel-yel yang telah disepakati dalam kelompoknya. Pembelajaran dengan model ini berpeluang membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Model Pembelajaran ini juga memposisikan

siswa sebagai pusat kegiatan pembelajaran.

Menurut Huda (dalam Utoyo, 2017: 79), langkah-langkah Model Pembelajaran *Course Review Horray* (CRH) adalah: (1) guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai; (2) guru menyajikan materi dengan tanya jawab; (3) guru membagi siswa dalam beberapa kelompok; (4) untuk menguji pemahaman, siswa diminta membuat kartu sesuai kebutuhan dan kartu tersebut diisi dengan nomor yang telah ditentukan oleh guru; (5) guru membaca soal secara acak, sedangkan siswa menuliskan jawabannya pada kartu yang nomornya sudah disebutkan oleh guru; (6) setelah pembacaan soal dan jawaban siswa ditulis dalam kartu, guru dan siswa mendiskusikan jawaban dari soal yang telah diberikan tadi; (7) setiap soal yang dijawab dengan benar, siswa memberi tanda checklist (*v*) dan berteriak hore atau menggunakan yel-yel yang telah disepakati setiap kelompok; (8) nilai siswa dihitung dari jawaban yang benar dan yang paling banyak berteriak hore atau yel-yel; dan (10) guru memberikan *reward* pada kelompok yang memperoleh nilai tertinggi atau yang paling sering memperoleh hore.

Model Pembelajaran *Course Review Horray* (CRH) diharapkan mampu melatih siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan mengeluarkan ide/pendapat baik kepada teman kelompoknya, menanggapi teman dari kelompok lain, atau pun kepada guru. Selain itu, siswa diharapkan bisa lebih aktif dan bersemangat dalam pembelajaran dengan adanya teriakan kata hore atau yel-yel kelompok. Dengan

penerapan Model *Course Review Horray* (CRH) dalam pembelajaran desain interior topik rancang bangun gedung tiga lantai laboratorium terpadu dan perpustakaan diharapkan hasil belajar siswa kelas X-F MAN 1 Lamongan mengalami peningkatan.

METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

A. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Lamongan yang terletak di Jl. Veteran No. 43 Lamongan pada tahun pelajaran 2022/2023 semester 2 kelas X-F MAN 1 Lamongan.

B. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih 4 bulan, mulai bulan Februari sampai bulan Mei tahun 2023

No.	Uraian Kegiatan	Feb	Mar	Apr	Mei
1.	Membuat rencana kegiatan	√			
2.	Membuat instrumen penelitian		√	√	
3.	Pengumpulan data melalui : a. Siklus I b. Siklus II			√	√
4.	Analisa data			√	√
5.	Pembahasan			√	√
6.	Menyusun laporan hasil penelitian				√

Pada bulan Februari 2023 membuat rencana kegiatan, pembuatan instrumen penelitian dilakukan pada bulan Maret 2023. Kemudian pada bulan April dan Mei 2023 dilakukan pengumpulan data siklus 1 dan siklus 2, tahap kegiatan ini dilakukan pada bulan April-Mei 2023

karena menyesuaikan dengan alokasi waktu dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan standar isi. Setelah data dikumpulkan melalui penelitian tindakan kelas, data kemudian di analisa dan dilakukan pembahasan, pada bulan Juni dilakukan penulisan laporan hasil penelitian, dan dilaksanakan seminar hasil penelitian PTK kemudian.

Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas X-F semester 2 MA Negeri 1 Lamongan yang berjumlah 34 siswa pada kompetensi dasar 4.3 Membuat rancang bangun gedung tiga lantai laboratorium terpadu dan perpustakaan MA Negeri 1 Lamongan. Rancang bangun gedung tiga lantai laboratorium terpadu dan perpustakaan ini menggunakan aplikasi Autocad versi 2019. Pendalaman materi ini memiliki relevansi dengan perkembangan desain interior terapan berupa desain arsitektural. ketika melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi.

Sumber Data

Data dibedakan menjadi data primer dan data sekunder. Sumber data primer diperoleh dari nilai ulangan harian. Data dari pengamat teman sejawat termasuk data sekunder. Sumber data sekunder diperoleh dari hasil pengamatan yang dilakukan kolaborator.

Dilihat dari bentuk data, ada dua macam data yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data hasil belajar merupakan data kuantitatif. Data hasil pengamatan aktivitas belajar merupakan data kualitatif.

Dilihat dari banyaknya data ada 6, yaitu data kondisi awal tentang aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa, data

siklus I tentang aktivitas belajar desain interior dan hasil belajar desain inte, serta data siklus II tentang aktivitas belajar desain interior materi rancang bangun gedung tiga lantai laboratorium terpadu dan perpustakaan dan hasil belajar. Data kondisi awal tentang hasil belajar ada di daftar nilai. Data kondisi awal tentang kreativitas ada di buku catatan personal siswa.

Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

- a. Teknik dokumentasi digunakan untuk mencari data kondisi awal aktivitas belajar desain interior dan hasil belajar desain interior.
- b. Teknik pengamatan, Teknik pengamatan atau observasi digunakan untuk memperoleh data aktivitas belajar desain interior pada siklus I dan II.
- c. Teknik praktik, Teknik praktik digunakan untuk memperoleh data hasil belajar desain interior pada siklus I dan II.

2. Alat pengumpulan data

- a. Dokumen daftar nilai untuk data hasil belajar kondisi awal.
- b. Dokumen catatan personal siswa untuk data aktivitas belajar desain interior kondisi awal.
- c. Lembar observasi/pengamatan untuk mencari data aktivitas belajar desain interior siklus I.
- d. Dokumen daftar nilai hasil karya siswa pada praktik desain interior siklus I.
- e. Lembar observasi/pengamatan untuk mencari data aktivitas belajar desain interior siklus II.

- f. Dokumen daftar nilai hasil karya siswa pada praktik desain interior siklus I.

Validasi Data

Validasi diperlukan agar diperoleh data yang valid.

1. Data aktivitas belajar desain interior yang diperoleh melalui pengamatan supaya diperoleh data yang valid divalidasi dengan bantuan kolaborasi dengan teman sejawat (triangulasi sumber antara peneliti, teman sejawat selaku observer dan siswa).
2. Data hasil belajar desain interior supaya valid perlu dibuat kisi-kisi sebelum instrument penilaian hasil praktikum disusun. Validasi dilakukan terhadap instrumen penilaian praktikum berupa penyusunan kisi-kisi sehingga terpenuhi validitas teoretik, khususnya content validity.

Analisis Data

Analisis data menggunakan deskriptif komparatif yang dilanjutkan refleksi. Deskriptif komparatif dilakukan dengan membandingkan data kondisi awal, siklus I dan siklus II, baik untuk aktivitas belajar maupun hasil belajar. Membandingkan data tidak menggunakan statistik melalui Uji T melainkan dengan cara mendeskripsikan. Refleksi artinya menarik simpulan berdasarkan deskriptif komparatif kemudian dilanjutkan memberikan ulasan dan langkah tindak lanjut.

Indikator Kinerja

Indikator kinerja dalam penelitian ini dilihat dari peningkatan aktivitas dan hasil belajar desain interior melalui pendekatan *Course Review Horry* (CRH).

Indikator keberhasilan direfleksikan dengan:

1. 60% siswa mencapai rerata skor aktivitas belajar lebih besar dari 3,00 (kualifikasi baik) pada siklus I dan 70% siswa mencapai rerata skor aktivitas belajar lebih besar dari 3,00 (kualifikasi baik) pada siklus II. Skor lebih besar dari 3,00 (kualifikasi baik) merupakan skor aktivitas belajar dalam skala maksimum 5.
2. 60% siswa memperoleh nilai hasil belajar ≥ 70 pada siklus I dan 70% siswa memperoleh nilai hasil belajar ≥ 70 pada siklus II. Nilai 70 merupakan nilai ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran desain interior kelas X-F MA Negeri 1 Lamongan Tahun pelajaran 2019/2020, sedangkan 60% ketercapaian pada siklus I dan 70% pada siklus II adalah ketercapaian ideal yang diharapkan dalam penelitian ini.

Prosedur Tindakan

Untuk menjawab permasalahan yang ditemukan di kelas X-F MAN 1 Lamongan, peneliti memilih Model Pembelajaran *Course Review Horray* (CRH) dalam penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Tahapan dalam setiap siklus terdiri atas perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahap perencanaan tindakan meliputi penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), penyusunan kisi-kisi soal, butir soal, serta kunci jawaban baik untuk setiap pertemuan maupun untuk penilaian harian.

Pelaksanaan tindakan berupa penerapan Model Pembelajaran *Course Review Horray* (CRH) di kelas X - F MAN

1 Lamongan dilakukan dengan tahap-tahap yang tidak sama persis dengan tahapan Model Pembelajaran *Course Review Horray* (CRH). Terdapat beberapa penyesuaian yang dilakukan peneliti sesuai dengan situasi dan kondisi di kelas tersebut.

Implementasi atau pelaksanaan tindakan Model Pembelajaran *Course Review Horray* (CRH) di kelas X-F MAN 1 Lamongan dilaksanakan melalui tahapan sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- b. Guru menyampaikan materi Rancang bangun gedung tiga lantai laboratorium terpadu dan perpustakaan dengan tanya jawab dan praktik dengan aplikasi autocad 2019
- c. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok
- d. Guru membagikan kartu yang telah diberi nomor kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman terhadap materi yang disampaikan
- e. Guru membacakan soal dan menampilkan soal di layar LCD untuk menghindari kesalahan pemahaman soal
- f. Siswa mengerjakan soal tersebut dengan diskusi kelompok dan menuliskan jawabannya pada kartu yang telah dibagikan
- g. Diskusi kelompok untuk membahas soal dibatasi oleh waktu tertentu. Jika waktu yang ditentukan telah habis, siswa mengumpulkan kartu jawaban kelompoknya
- h. Guru membaca nomor soal secara acak dan siswa diperkenankan menjawab. Jika jawaban sederhana,

siswa diperkenankan langsung menjawabnya. Namun, jika membutuhkan uraian yang cukup panjang maka siswa harus menuliskannya di papan tulis lalu mempresentasikannya

- i. Siswa dari kelompok lain diperkenankan memberikan tanggapan atau pertanyaan dari hasil presentasi
- j. Guru memberikan konfirmasi dan penguatan atas jawaban siswa
- k. Siswa yang dapat menjawab dengan benar diminta memberi tanda ceklist (v) pada kartu jawaban dan berteriak dengan yel-yel yang sudah disepakati masing-masing kelompok
- l. Guru memberikan reward pada kelompok yang memperoleh paling banyak ceklist (v) atau meneriakkan yel-yel kelompoknya.

Kegiatan observasi dilakukan selama proses tindakan berlangsung untuk mengamati pelaksanaan rencana pembelajaran dan mencatat hambatan-hambatan yang dijumpai. Selanjutnya data hasil observasi digunakan untuk melakukan refleksi yang memungkinkan perbaikan di tahap selanjutnya.

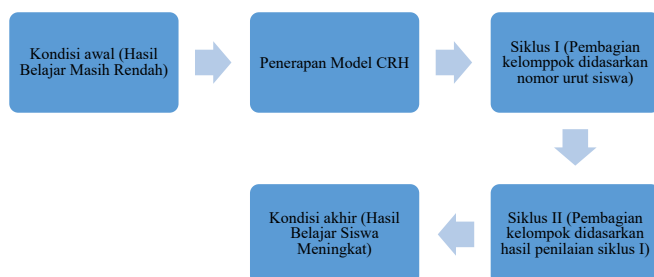
Keempat tahapan dalam setiap siklus tersebut digambarkan sebagai berikut:

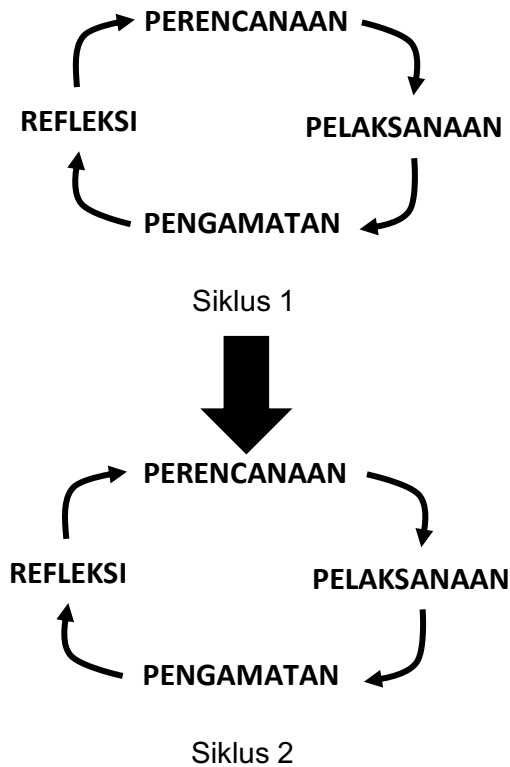
Penelitian ini dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 2 siklus. Tindakan dalam setiap siklus saling berkaitan erat. Pada siklus I pembelajaran dilakukan dengan praktikum membuat rencana desain rancang bangun Gedung tiga lantai laboratorium terpadu dan perpustakaan berupa denah menggunakan aplikasi autocad 2019 yang dilaksanakan dalam kelas, sedangkan pada siklus II pembelajaran dilakukan dengan praktikum membuat gambar rancang bangun gedung tiga lantai dengan menggunakan aplikasi sketchup 2019 yang dilaksanakan kelas. Siklus I dan II berlangsung pada 12 pertemuan (36 jam pelajaran). Variabel yang diteliti adalah penggunaan metode CRH sebagai penyebab serta aktivitas belajar dan hasil belajar sebagai akibat.

Langkah-langkah dalam tiap siklus terdiri dari;

1. membuat perencanaan tindakan
2. melaksanakan tindakan sesuai yang direncanakan
3. melakukan pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan
4. merefleksi deskriptif komparatif.

Langkah-langkah tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:





Gambar 4. Pelaksanaan tindakan dalam 2 siklus

• Siklus I

1. Perencanaan (*Planning*)

Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilengkapi dengan instrumen pembelajaran, Instrumen penilaian dan lembar pengamatan aktivitas belajar/praktikum.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

a. Apersepsi

- Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- Guru memberikan pertanyaan awal untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan siswa mengenai materi poster.
- Menjelaskan cakupan materi perencanaan desain denah dengan aplikasi autocad 2019

b. Kegiatan Inti

1) Eksplorasi

- Guru menjelaskan model kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan
- Guru menjelaskan mengenai tujuan kegiatan pembelajaran
- Guru meminta siswa mempersiapkan peralatan dan bahan yang dibutuhkan

2) Elaborasi

- Guru memberi tema tertentu untuk dijadikan sebuah karya perencanaan denah organisasi ruang.
- Guru merangsang peserta didik dengan memberikan beberapa konten yang harus dipakai dalam membuat perencanaan denah organisasi ruang.
- Guru memfasilitasi waktu dan tempat (*di dalam kelas*) untuk peserta didik membuat karyanya.
- Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil karyanya

3) Konfirmasi

- Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan dan tertulis terhadap keberhasilan peserta didik.
- Guru memberikan konfirmasi terhadap

hasil eksplorasi dan elaborasi.

- Guru memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar dengan memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh.

c. Penutup

- Guru memberikan penghargaan kepada siswa yang hasilnya bagus.
- Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat rangkuman / simpulan pelajaran cara membuat perencanaan denah lantai 1,2, dan 3, gambar detail dan gambar tampak dengan aplikasi autocad 2019 dengan gambar 2 D dan 3 D dengan aplikasi sketchup 2019.
- Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.

3. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan tindakan untuk mengamati proses belajar mengajar melalui pendekatan model CRH. Observasi dilakukan oleh guru sebagai peneliti dan rekan sejawat selaku obserber (dalam hal ini peneliti Bersama teman keterampilan TITL). Aspek yang diobservasi adalah aktivitas belajar selama KBM dan hasil belajar. Pengamatan proses pembelajaran

menghasilkan skor aktivitas belajar/praktikum, pengamatan hasil belajar menghasilkan nilai ulangan harian.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Hasil pengamatan aktivitas belajar/praktikum dan hasil belajar siswa berupa nilai ulangan harian merupakan bahan untuk didiskusikan oleh peneliti dan observer. Bahan tersebut dianalisa kemudian direfleksi. Hasil refleksi dijadikan dasar perbaikan bagi rencana tindakan pada siklus II.

• Siklus II

1. Perencanaan (*Planning*)

Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilengkapi dengan instrumen pembelajaran, Instrumen penilaian dan lembar pengamatan aktivitas belajar/praktikum.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

a. Apersepsi

- Guru menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
- Guru memberikan pertanyaan awal untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi rancang bangun gedung tiga lantai gambar 2 D dan 3 D menggunakan aplikasi autocad versi 2019.
- Menjelaskan cakupan materi.

b. Kegiatan Inti

1) Eksplorasi

- Guru menjelaskan model kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

- Guru menjelaskan mengenai tujuan kegiatan pembelajaran.
 - Guru meminta siswa mempersiapkan peralatan dan bahan yang dibutuhkan.
- 2) Elaborasi
- Guru memberi kesempatan peserta didik mencari ide untuk membuat desain rancang bangun gedung 3 lantai dengan gambar 2D dan 3D dengan tema bebas.
 - Guru memfasilitasi waktu dan tempat untuk peserta didik membuat karyanya.
 - Guru memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil karyanya.
- 3) Konfirmasi
- Guru memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan dan tertulis terhadap keberhasilan peserta didik.
 - Guru memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi.
 - Guru memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar dengan memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh.
- c. Penutup
- Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang hasilnya bagus.
 - Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat rangkuman atau simpulan pelajaran.
 - Guru memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
3. Pengamatan (*Observing*)
- Pengamatan dilakukan bersamaan dengan tindakan untuk mengamati proses belajar mengajar melalui pendekatan model CRH Observasi dilakukan oleh guru sebagai peneliti dan rekan sejawat selaku observer. Aspek yang diobservasi adalah aktivitas belajar selama KBM dan hasil belajar. Pengamatan proses pembelajaran menghasilkan skor aktivitas belajar/praktikum, pengamatan hasil belajar menghasilkan nilai ulangan harian.
4. Refleksi (*Reflecting*)
- Refleksi dilakukan bersama antara peneliti dengan observer. Hasil pekerjaan siswa berupa nilai ulangan harian serta hasil pengamatan aktivitas belajar/praktikum merupakan bahan untuk didiskusikan. Bahan tersebut direfleksi. Hasil refleksi siklus II dijadikan dasar untuk merefleksi keseluruhan siklus apakah telah memberikan hasil sesuai yang diharapkan, yaitu meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar desain interiordengan materi membuat rancang bangun gedung tiga lantai laboratorium terpadu dan perpustakaan MAN 1 Lamongan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada kondisi awal atau pra-siklus, berdasarkan hasil penilaian harian yang dilaksanakan pada hari Selasa, 20 Pebruari 2023 topik Konsep Dasar Desain rancang bangun gedung 3 lantai laboratorium terpadu dan perpustakaan diperoleh data sebagai berikut:

- a. Dari 34 siswa yang mengikuti penilaian harian, 19 siswa dinyatakan tuntas dengan persentase sebesar 54,84% sedangkan 15 siswa atau 45,16% dinyatakan belum tuntas.
- b. Nilai terendah adalah 48 (dengan skala 100).
- c. Nilai tertinggi adalah 84.
- d. Nilai rata-rata adalah 67,87.
- e. Jangkauan nilainya sebesar 36.

Dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran Desain Interior kelas X-F sebesar 70, terlihat bahwa jumlah siswa yang dinyatakan tuntas masih di bawah standar yang ditetapkan madrasah yaitu sebesar 85%. Meski jangkauan tidak terlalu besar, tetapi nilai rata-rata yang diperoleh siswa masih di bawah KKM yaitu sebesar 67,87.

Siklus I dilakukan dengan pembagian kelompok berdasarkan nomor urut siswa. Berdasarkan hasil observasi tampak bahwa belum seluruh siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa kelompok terlihat kurang aktif dalam diskusi atau menanggapi hasil presentasi kelompok lain. Sementara ada kelompok lain yang sangat aktif dalam diskusi serta menanggapi jawaban dari kelompok lain. Hal ini menunjukkan belum adanya pembagian kelompok

yang merata dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil tes penilaian harian pada siklus I, diperoleh data sebagai berikut:

- a. Dari 34 siswa yang mengikuti penilaian harian, 28 siswa dinyatakan tuntas dengan persentase 83,87%. Sedangkan sisanya sebanyak 16 siswa (16,13%) dinyatakan belum tuntas.
- b. Nilai terendah adalah 50.
- c. Nilai tertinggi adalah 92.
- d. Nilai rata-ratanya adalah 76,97.
- e. Jangkauan nilainya sebesar 42.

Berdasarkan data tersebut terlihat bahwa ada peningkatan yang cukup signifikan dari kondisi awal atau pra-siklus sebelum Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Course Review Horray* (CRH) diterapkan. Peningkatan itu terlihat dari jumlah siswa yang dinyatakan tuntas dalam penilaian harian yaitu dari 54,84% menjadi 83,87%. Begitu juga dengan nilai rata-ratanya yang mengalami peningkatan dari 67,87 menjadi 76,97. Artinya nilai rata-rata yang diperoleh setelah siklus I sudah melebihi KKM yang ditetapkan madrasah. Meski demikian, jumlah siswa yang dinyatakan tuntas belum mencapai 85% seperti standar madrasah. Oleh sebab itu, perlu kembali dilakukan siklus II.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti mengubah prosedur pembagian kelompok. Jika pada siklus I, pembagian kelompok berdasarkan nomor urut, maka pada siklus II, pembagian kelompok dilakukan berdasarkan hasil yang diperoleh siswa dari penilaian harian pada siklus I.

Pembagian kelompok dengan cara ini diharapkan lebih efektif dan merata sehingga setiap kelompok memiliki anggota yang cakap untuk menghidupkan diskusi maupun menanggapi hasil presentasi kelompok lain.

Hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan dari siklus I dengan data sebagai berikut:

- Dari 34 siswa yang mengikuti penilaian harian, 31 siswa dinyatakan tuntas dengan persentase 90,32%. Sedangkan sisanya sebanyak 3 siswa (9,68%) dinyatakan belum tuntas.
- Nilai terendah adalah 58.
- Nilai tertinggi adalah 100.
- Nilai rata-ratanya adalah 82,68.
- Jangkauan nilainya sebesar 42.

Perbandingan data yang diperoleh pada pembelajaran pra-siklus, siklus I, dan siklus II dinyatakan pada tabel berikut:

Tabel 1
Perbandingan Data pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II

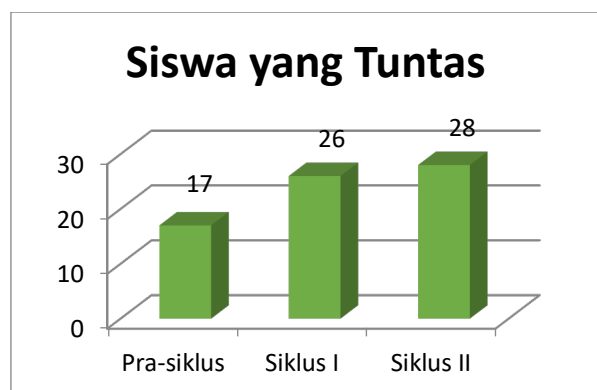
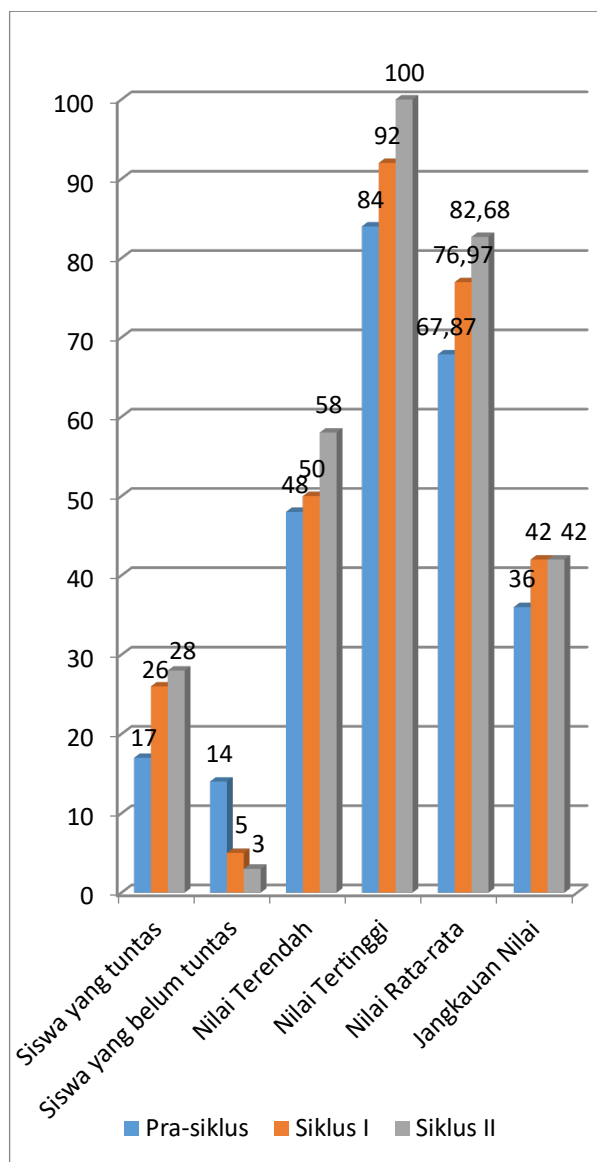
Data	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II
Siswa yang tuntas	18	26	28
Siswa yang belum tuntas	14	5	3
Nilai Terendah	48	50	58
Nilai Tertinggi	84	92	100
Nilai Rata-rata	67,87	76,97	82,68
Jangkauan Nilai	36	42	42

Untuk lebih memudahkan melihat perbandingan hasil belajar yang dicapai siswa Kelas X - F MAN 1 Lamongan pada tahapan pra-siklus, siklus I, dan siklus II, data tabel tersebut dapat dinyatakan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

Gambar 1
Diagram Batang Perbandingan Data pra-Siklus, Siklus I dan Siklus II

Sesuai dengan indikator pencapaian hasil belajar siswa dimana kegiatan pembelajaran dikatakan meningkat jika lebih dari 85% hasil belajar siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan madrasah yaitu 70, maka data yang digunakan sebagai acuan adalah jumlah siswa yang dinyatakan tuntas dalam penilaian harian. Data tersebut terlihat dari gambar berikut:

Gambar 2
Diagram Batang Siswa yang Tuntas

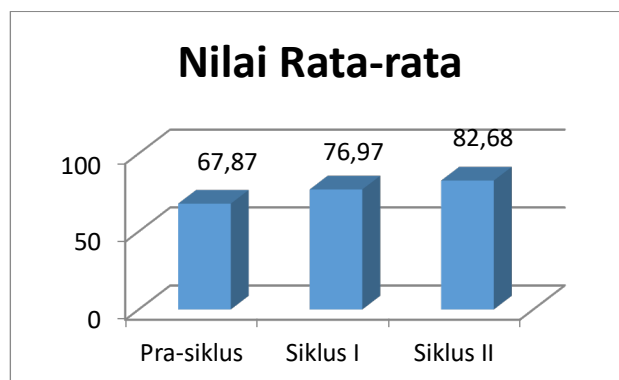


Berdasarkan diagram batang yang ditampilkan pada gambar 2 diperoleh bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Course Review Horray* (CHR) pada pembelajaran topik rancang bangun gedung tiga lantai laboratorium terpadu dan perpustakaan terjadi

peningkatan jumlah siswa yang dinyatakan tuntas. Pada tahapan pra-siklus, siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 17 siswa (54,84%). Pada siklus I, siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 26 siswa (83,87%). Sedangkan pada siklus II, siswa yang dinyatakan tuntas meningkat menjadi 28 siswa (90,32%). Jika data pada pra-siklus dikomparasi dengan data pada siklus II, maka diperoleh kesimpulan bahwa terjadi peningkatan sebesar 35,48%.

Selain data siswa yang dinyatakan tuntas, nilai rata-rata kelas yang diperoleh siswa kelas X-F MAN 1 Lamongan juga mengalami peningkatan. Pada tahap pra-siklus sebelum Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Course Review Horray* (CRH) diterapkan, nilai rata-rata siswa masih berada di bawah KKM yaitu 67,87. Sementara KKM yang ditetapkan madrasah untuk mata pelajaran desain Interior kelas X adalah 70. Setelah penerapan Model Pembelajaran *Course Review Horray* (CRH) pada siklus I dan II, nilai rata-rata mengalami peningkatan melebihi KKM yang ditetapkan yaitu 76,97 pada siklus I dan 82,68 pada siklus II. Data tersebut bisa dilihat dari gambar berikut:

Gambar 3
Diagram Batang Nilai Rata-rata



Pembahasan

Berdasarkan gambar 3 dapat ditunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas X-F MAN 1 Lamongan meningkat dari tahap pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap pra-siklus ke siklus I terjadi peningkatan sebesar 9,1 poin. Sementara dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 5,71 poin. Dengan demikian, peningkatan nilai rata-rata dari tahap pra-siklus ke siklus II sebesar 14,81 poin.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Miftahul Huda (dalam Utoyo, 2017: 89) bahwa Pembelajaran *Course Review Horray* (CRH) dapat membantu siswa untuk memahami konsep dengan baik melalui diskusi kelompok dan siswa merasa nyaman dalam belajar karena suasana kelas yang meriah dan menyenangkan.

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Course Review Horray* (CRH) juga mampu melatih siswa untuk berani mengutarakan pendapat, gagasan, serta ide yang mungkin berbeda antara siswa satu dengan yang lain. Hal ini terlihat saat presentasi kelompok yang ditanggapi oleh kelompok lain secara bergantian. Siswa juga aktif untuk memberikan koreksi terhadap hasil kelompok lain selama diskusi berlangsung. Keberanian ini diharapkan mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa baik dalam kemampuan desain Interior maupun dalam bidang yang lain.

Pemberian *reward* bagi kelompok yang memperoleh banyak ceklist (v) diharapkan mampu menjadi penyemangat tersendiri. *Reward* yang diberikan tidak selalu berupa barang,

tetapi bisa juga berbentuk pujian, tepuk tangan, atau yang lainnya.

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Course Review Horray* (CRH) juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman, jauh dari kata menegangkan, serta penuh kemeriahan karena adanya yel-yel dari masing-masing kelompok. Adanya yel-yel kelompok juga menjadi salah satu indikasi terciptanya kreatifitas, kekompakan, dan kebersamaan dalam belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di kelas X-F MAN 1 Lamongan, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran *Course Review Horray* (CRH) dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa pada topik rancang bangun gedung tiga lantai laboratorium terpadu dan perpustakaan MAN 1 Lamongan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang dinyatakan tuntas dalam penilaian harian sesuai dengan target yang sudah ditetapkan yaitu lebih dari 85% hasil belajar siswa mencapai KKM kelas X-F yaitu 70. Pasca penerapan Model Pembelajaran *Course Review Horray* (CRH) topik Rancang bangun gedung tiga lantai laboratorium terpadu dan perpustakaan di kelas X-F MAN 1 Lamongan menunjukkan peningkatan sebesar 35,48%.

Model Pembelajaran *Course Review Horray* (CRH) dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi rancang bangun gedung tiga lantai laboratorium terpadu dan perpustakaan dengan lebih

mudah melalui diskusi kelompok. Pembelajaran pun terasa lebih nyaman, aktif dan menyenangkan karena adanya yel-yel dari masing-masing kelompok serta persaingan untuk mengumpulkan lebih banyak checklist (v) dan mendapatkan *reward* dari guru. Hal inilah yang menjadikan siswa begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan simpulan di atas, maka disarankan kepada para guru di lingkungan program keterampilan MAN 1 Lamongan agar dapat mencoba menerapkan model pembelajaran *Course Review Horray* (CRH). Peneliti juga berharap untuk kedepannya para guru melaksanakan banyak penelitian secara eksperimental dengan model belajar yang variatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MAN 1 Lamongan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zaenal. (2012). *Membangun Kompetensi Pedagogis Guru Desain Interior*. Surabaya: Lentera Cendikia.
- Arifin, Zaenal. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Lentera Cendikia.
- Gunawan. (2017). *Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Strategi dan Aksi Pendidikan Karakter*. Malang: Genius Media.
- Hamalik, Oemar. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Priatmoko, Sigit. (2019). *Tak Asal Jadi Guru, Jadi Guru yang Tak Asal*. Malang: Madza Media.
- Suerni, Tri (2013) *"Desain Interior Rumah Tinggal Minimalis."* Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Utoyo, Tri. (2017). *"Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Course Review Horray bagi Peserta Didik XI SMK N 1 Lamongan"*. Lamongan: Aksioma.
- <https://mamikos.com/info/cara-meningkatkan-motivasi-belajar/> diakses tanggal 7 Januari 2023 pukul 22:51 WIB.