

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT)* BERBANTU MEDIA KARTU MISTERI TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V TEMA V EKOSISTEM DI SDN 02 KALIAMAN

Sheila Nur Safitri¹, Fine Reffiane², Mira Azizah³

Universitas PGRI Semarang

sheilasafitri47@gmail.com¹, finereffiane@upgris.ac.id², miraaazizah@gmail.com³

Abstrak

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah kurangnya penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran khususnya pada tema V ekosistem di SDN 02 Kaliaman yang mengakibatkan peserta didik kurang aktif dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran *NHT* berbantu media kartu misteri terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN 02 Kaliaman. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen desain penelitian ini menggunakan *pre-experimental design* dengan model *one group pre-test post-test design* yang digunakan dalam satu kelompok subjek. Hasil penelitian setelah mendapat perlakuan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dilihat dari hasil pretest dan posttest sehingga dapat disimpulkan bahwa model *NHT* berbantu media kartu misteri berpengaruh terhadap hasil belajar kelas V tema 5 SDN 02 Kaliaman. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah supaya model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu media kartu misteri dapat digunakan sebagai salah satu alternatif guru dalam mengajar.

Kata kunci : Pengaruh, Model *NHT*, Media Kartu Misteri, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki pengaruh yang sangat penting bagi perkembangan generasi di masa yang akan datang yang artinya pendidikan akan selalu ada sampai akhir hayat. Pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang sangat menentukan pembentukan karakter dan pola berfikir peserta didik karena pendidikan di sekolah dasar merupakan pendidikan yang melandasi pendidikan berikutnya. Pendidikan menjadi salah satu hal yang sangat penting untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa, untuk menghasilkan sumber daya manusia sebagai subjek dalam pembangunan yang baik, diperlukan modal dari hasil pendidikan itu sendiri.

Pembelajaran tematik diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna

bagi peserta didik. Pembelajaran yang berkualitas tidak hanya di lihat dari hasil belajar yang baik akan tetapi di lihat juga dari prosesnya, apabila sebagian besar peserta didik terlibat langsung, aktif dalam pembelajaran, menunjukkan semangat belajar dan percaya diri yang tinggi Daryanto (2014).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal di SDN 02 Kaliaman ,pada saat proses pembelajaran guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif, guru masih menggunakan model pembelajaran yang hanya berpusat pada guru tanpa melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, misalkan guru hanya memberikan materi pembelajaran dengan metode ceramah sehingga hal ini cenderung membuat peserta didik bosan dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Dalam proses pembelajaran guru juga belum menggunakan media yang menarik perhatian sehingga pembelajaran tidak menarik dan membosankan, dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku peserta didik tematik terpadu kurikulum 2013 tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain.

Faktor lain dari permasalahan tersebut yaitu pembelajaran hanya berpusat pada guru tanpa melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran menyebabkan peserta didik tidak memperhatikan guru sepenuhnya, peserta didik cenderung pasif, pemalu dan tidak percaya diri dalam menyampaikan pendapat, peserta didik berbicara dan bermain dengan temannya. Masalah tersebut yang menyebabkan hasil belajar yang di peroleh tidak sesuai dengan yang diharapkan. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan penggunaan model pembelajaran yang inovatif dengan media pembelajaran yang menarik. Dengan demikian dapat menarik perhatian sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam kegiatan belajar mengajar.

Media dan model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Fathurrohman (2017), berpendapat bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu pola atau cara dalam penyajian suatu materi yang di lakukan oleh guru dalam suatu pembelajaran dengan tujuan untuk tercapainya tujuan dari proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru untuk mempermudah menyampaikan materi dalam pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat merangsang perhatian, keaktifan dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar yang dapat menunjang proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan interaksi antara guru dengan peserta didik.

Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif *Numbered Head Together (NHT)* Diah (2019), menyatakan bahwa, "*Numbered Head Together* merupakan suatu model pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas siswa untuk mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang akhirnya dipresentasikan di depan kelas." Model pembelajaran *NHT* terdiri dari empat fase yaitu fase penomoran, fase mengajukan pertanyaan, fase berpikir bersama, dan fase menjawab. Model ini dapat dijadikan alternatif variasi model pembelajaran dengan membentuk kelompok heterogen, setiap kelompok beranggotakan 3-5 peserta didik, setiap anggota memiliki satu

nomor. Model pembelajaran ini memiliki ciri khas dimana guru hanya menunjuk peserta didik untuk mewakili kelompoknya tanpa memberitahu terlebih dahulu siapa yang mewakili kelompoknya. Model pembelajaran kooperatif Tipe *Numbered Head Together (NHT)* memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together (NHT)* yaitu (1) dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik, (2) menuntut peserta didik harus aktif semua, (3) mampu memperdalam pengetahuan peserta didik, (4) melatih tanggung jawab peserta didik, (5) menyenangkan peserta didik dalam kegiatan belajar, (6) mengembangkan rasa ingin tahu, dan (7) meningkatkan rasa percaya diri. Menurut Pahlevi, dkk (2018) “menyatakan bahwa model pembelajaran *Numbered Head Together* efektif dan efisien terhadap hasil belajar kognitif dalam pembelajaran”. Dengan penerapan pembelajaran *NHT* ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan semua peserta didik, mampu memperdalam pengetahuan peserta didik, melatih kerjasama peserta didik, melatih tanggung jawab, meningkatkan rasa percaya diri, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kartu misteri. Kartu misteri merupakan suatu media inovatif yang cara menggunakannya dengan permainan dalam suatu kelompok. Kartu misteri merupakan inovasi dari permainan tradisional yaitu kartu domino. Cara bermain kartu misteri juga hampir sama dengan kartu domino yaitu dengan mengambil salah satu kartu yang berisi pertanyaan kemudian berfikir bersama dan menjawab pertanyaan yang berbeda yaitu isi dalam kartu misteri terdapat pertanyaan dan materi. Menurut Zahara dkk (2019) “media kartu misteri dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang meningkatkan dan menciptakan suasana kelas menjadi aktif dan menyenangkan”.

Peran media pembelajaran kartu misteri sangat besar pada proses belajar mengajar. Melalui media kartu misteri peserta didik dapat belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, media kartu misteri dapat meningkatkan semangat belajar, peserta didik mampu berfikir tingkat tinggi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dalam kartu misteri dan mampu bekerja sama secara berkelompok. Maka dari itu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu memilih strategi atau cara yang sesuai dalam menyampaikan materi pelajaran dan penggunaan media yang inovatif sehingga diperoleh peningkatan hasil belajar tematik peserta didik kelas V. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)* Berbantu Media Kartu Misteri Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Tema V Ekosistem Di Sdn 02 Kaliaman”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan Pre-Experimental Design dengan bentuk *eksperimen* yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest* dilakukan tanpa adanya kelompok kontrol, yaitu hanya dengan satu kelompok eksperimen. Dengan desain ini dilakukan sebuah tes Sheila Nur Safitri, Fine Reffiane, Mira Azizah, Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together (Nht)* Berbantu Media Kartu Misteri Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Tema V Ekosistem Di SDN 02 Kaliaman ⁹⁷

sebelum dan setelah diberikan perlakuan tertentu. Tes tulis dilakukan sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah peserta didik mendapatkan materi yang sedang diajarkan atau yang sedang dipelajari (*posttest*). Tujuan diadakan tes adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik pada pembelajaran tematik tema 5 Ekosistem, subtema 3 keseimbangan ekosistem, pembelajaran ke 1 menggunakan model pembelajaran *NHT* berbantu media kartu misteri. Instrumen yang digunakan berupa lembar kerja berisikan 10 soal uraian yang terdiri dari 6 soal IPA dan 4 soal Bahasa Indonesia. Soal-soal tersebut digunakan sebagai tes untuk mengumpulkan data, mengukur dan melihat kemampuan peserta didik pada pembelajaran tematik tema 5 subtema 1. Dalam hal ini peneliti menerapkan uji validitas dengan cara tes oleh subjek sebanyak 33 siswa. Butir soal uji coba yang digunakan berupa soal uraian yang berjumlah sebanyak 10 soal. Hal tersebut menjelaskan bahwa desain ini menggunakan dua kali pengukuran. Pengukuran pertama dilakukan untuk mengetahui nilai hasil belajar tanpa menggunakan model dan media pembelajaran (*pre-test*).

Sedangkan pengukuran kedua dilakukan untuk mengetahui nilai hasil belajar menggunakan model *NHT* berbantu media kartu misteri dalam proses pembelajaran (*post-test*). Dengan dua kali pengukuran tersebut dapat diketahui perbandingan hasil antara pengukuran sebelum pemberian perlakuan dan setelah pemberian perlakuan, sehingga dapat diketahui hasil akhirnya apakah terdapat perubahan setelah adanya perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 Kaliaman, tepatnya di jalan PLTU Tanjung Jati B KM.2 RT 02/ RW 05 Desa Kaliaman- Kembang- Jepara. Dengan jumlah sampel dalam penelitian ini *adalah* 28 siswa yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini menerapkan penggunaan model *Numbered Head Together* berbantu media kartu misteri terhadap hasil belajar peserta didik kelas V tema 5 di SDN 02 Kaliaman.

Penelitian ini diawali dengan melakukan studi pendahuluan di sekolah untuk menemukan permasalahan yang ada, menentukan populasi, sampel dan teknik sampling. Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti tertarik menggunakan model *Numbered Head Together* berbantu media kartu misteri terhadap hasil belajar peserta didik kelas V tema 5 di SDN 02 Kaliaman. Kemudian pembuatan instrumen penelitian yang berupa: perangkat *pembelajaran diantaranya rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), media kartu misteri yang desainnya menggunakan canva, dan instrumen lainnya seperti kisi-kisi soal uji coba, soal uji coba, dan kunci jawaban soal uji coba. Soal uji coba yang digunakan berjumlah 10 butir soal yang berbentuk uraian. Uji coba soal diujikan pada 33 siswa kelas V di SDN 2 Kaliaman, Kecamatan Kembang Kabupaten Jepara.*

Setelah soal di uji cobakan kemudian soal dianalisis untuk mengetahui jumlah soal yang memenuhi 4 kriteria yaitu validitas, reabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda.

Berdasarkan hasil uji coba instrument, terdapat 9 soal yang dinyatakan valid. Dari soal yang valid kemudian diambil 9 butir soal untuk dijadikan soal pretest dan posttest. Soal yang telah dipilih tersebut selanjutnya digunakan untuk penelitian di SDN 02 Kaliaman. Penelitian ini menyajikan hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang “ Pengaruh model Numered Head Together berbantu media kartu misteri terhadap hasil belajar peserta didik kelas V tema 5 di SDN 02 Kaliaman”.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan Pre-Experimental Design dengan bentuk eksperimen yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Design, untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Numered Head Together berbantu media kartu misteri terhadap hasil belajar peserta didik kelas V tema 5 di SDN 02 Kaliaman. Penelitian ini menggunakan teknik pretest dan posttest yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa. Pretest merupakan data awal yang diperoleh sebelum siswa diberi perlakuan dengan menggunakan model Numered Head Together berbantu media kartu misteri. Posttest merupakan data akhir yang diperoleh setelah siswa diberi perlakuan dengan menggunakan model Numered Head Together berbantu media kartu misteri.

Data penelitian ini terdiri dari nilai pretest dan posttest hasil belajar siswa. Nilai pretest dan posttest dinyatakan tuntas apabila memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Adapun kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan oleh SDN 02 Kaliaman yaitu 70. Perhitungan nilai pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan hasilnya berbeda. Berikut data hasil belajar siswa kelas V SDN 02 Kaliaman dapat dilihat pada tabel :

Tabel 1 Daftar hasil pretest dan posttest

Keterangan	Pretest	posttest
Nilai tertinggi	81	100
Nilai terendah	33	81
Rata –rata	50,5	93,50
Siswa tuntas	6	28

Berdasarkan Tabel 1 terdapat perbedaan antara nilai terendah, nilai tertinggi, nilai rata-rata, dan jumlah siswa yang tuntas pada saat *pretest* dan *posttest*. Nilai *pretest* diperoleh nilai terendah 33 dan nilai tertinggi 81, sedangkan nilai *posttest* diperoleh nilai terendah 81 dan nilai tertinggi 100. Nilai rata-rata *pretest* atau sebelum diberi perlakuan sebesar 50,5 setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Numered Head Together* berbantu media kartu misteri nilai rata-rata *Posttest* yaitu 93,50. Terdapat peningkatan nilai sesudah dan sebelum diberikan perlakuan.

A. Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat penelitian terdiri dari analisis awal dan analisis akhir.

Analisis awal meliputi uji normalitas awal yaitu menggunakan nilai *pretest*. Sedangkan Analisis akhir meliputi uji normalitas akhir yaitu menggunakan nilai *posttest*.

1. Analisis Data Awal

a. Uji Normalitas awal (*pretest*)

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sampel yang diperoleh berdistribusi dengan normal atau tidak normal. Uji normalitas data awal sampel menggunakan uji liliefors, pada taraf signifikan 5%. Kriteria dalam uji normalitas ini adalah jika $L_0 < L_{tabel}$, maka H_0 , diterima bahwa sampel dari data yang berdistribusi normal. Sedangkan jika $L_0 > L_{tabel}$, maka H_0 , ditolak bahwa sampel dari data yang berstribusi tidak normal. Uji normalitas awal (*pretest*) dapat dilihat pada tabel.

Tabel 2

Hasil Uji Normalitas Data Awal (*Pretest*)

Analisis data	L_0	L_{tabel}	Kriteria	Simpulan
<i>Pretest</i>	0,14	0,1641	$L_0 < L_{tabel}$	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 2 perhitungan uji normalitas awal (*pretest*) diperoleh dengan $n = 28$, taraf nyata $\alpha = 5\%$ dari daftar nilai kritis $L_{tabel} = 0,1641$ dan $L_0 = 0,14$ sehingga diperoleh kriteria $L_0 < L_{tabel}$ atau $0.14 < 0,1641$ maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

2. Analisis Data Akhir

a. Uji Normalitas Data Akhir (*Posttest*)

Uji normalitas akhir dilakukan pada nilai *posttest* sesudah menggunakan model *Numbered Head Together* berbantu media kartu misteri .Uji normalitas data awal sampel menggunakan uji *liliefors*, pada taraf signifikan 5%. Hasil perhitungan *posttest* dapat dilihat pada tabel

Tabel 3

Hasil Uji Normalitas Data Akhir (*Posttest*)

Analisis data	L_0	L_{tabel}	Kriteria	simpulan
<i>posttest</i>	0,158	0,1641	$L_0 < L_{tabel}$	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 3 perhitungan uji normalitas Akhir (*Posttest*) diperoleh dengan $n = 28$, taraf nyata $\alpha = 5\%$ dari daftar nilai kritis $L_{tabel} = 0,1641$ dan $L_0 = 0,158$, sehingga diperoleh kriteria $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,158 < 0,1641$ maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

Berdasarkan perhitungan uji normalitas awal dan uji normalitas akhir dapat diketahui, bahwa kedua sampel berdistribusi normal.

B. Uji Hipotesis

1. Uji t satu Sampel

Pengujian hipotesis ini menggunakan uji t satu sampel. Hasil persyaratan penelitian telah menunjukkan bahwa sampel berdistribusi normal. Untuk menguji perbedaan hasil rata-rata nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Hipotesis yang akan di uji:

Ha : $\mu_1 \leq \mu_2$ Penggunaan Model *Numered Head Together* Berbantu Media kartu misteri berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik Tema 5 Ekosistem Untuk peserta didik Kelas 5 SDN 02 Kaliaman.

H0 : $\mu_1 > \mu_2$ Penggunaan Model *Numered Head Together* Berbantu Media kartu misteri berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik Tema 5 Ekosistem Untuk peserta didik Kelas 5 SDN 02 Kaliaman.

Kriteria hipotesis :

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H₀ diterima

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H₀ ditolak

Berdasarkan perhitungan uji t pada lampiran diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4 Hasil Perhitungan Uji t

Subyek	Hasil belajar	Rata-rata	N	Md	$\Sigma x^2 d$	t_{hitung}^*	t_{tabel}
Siswa kelas V SDN 02 Kaliaman	<i>Pretest</i>	50,5	28	43,035	5988,034	15,27872	1,701
	<i>Posttest</i>	93,5					

Berdasarkan Tabel 4 hasil perhitungan Uji t diperoleh bahwa rata-rata hasil *pretest* yaitu 50,5 dan rata-rata hasil *posttest* yaitu 93,5, dengan n = 28. diperoleh t_{hitung} sebesar 15,27872 sedangkan t_{tabel} dengan db = N-1 = 28-1 =27, dan taraf signifikan 0,05 sebesar 1,701.

Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H₀ ditolak dan Ha diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model *Numered Head Together* berbantu media kartu misteri dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan *Numered Head Together* berbantu media kartu misteri.

2. Uji Ketuntasan Belajar

Uji ketuntasan belajar digunakan Untuk mengetahui tercapainya atau tidaknya ketuntasan belajar siswa pada tema 5 Ekosistem untuk siswa kelas V SDN 02 Kaliaman dengan menerapkan model *Numered head Together* berbantu media kartu misteri. Ketuntasan belajar secara individual dinyatakan tuntas apabila hasil belajar siswa melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditentukan sekolah yaitu 70.

Berikut ketuntasan belajar siswa kelas V SDN 02 Kaliaman:

a. Pretest

Presentase ketuntasan nilai *Pretest* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5

Presentase Ketuntasan *Pretest*

Kriteria	Hasil belajar	
	Jumlah siswa	Presentase
Tuntas	6	21,4%
Tidak tuntas	22	78,6%
Jumlah	28	100%

Berdasarkan tabel 5 tersebut presentase ketuntasan nilai *pretest* dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang tuntas hanya 6 tidak ada setengah dari seluruh siswa kelas V dengan presentase 21,4%, yang dimana tidak ada setengah dari siswa kelas 5 belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas hampir seluruh dari siswa Kelas V dengan jumlah 22 siswa dengan presentase 78,6%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

b. Posttest

Presentase ketuntasan nilai *Posttest* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 6

Presentase Ketuntasan *Posttest*

Kriteria	Hasil belajar	
	Jumlah siswa	Presentase
Tuntas	28	100%
Tidak tuntas	0	0%
Jumlah	28	100%

Berdasarkan tabel 6 tersebut presentase ketuntasan nilai *posttest* dapat dilihat bahwa jumlah siswa yang tuntas sebanyak 28 dengan presentase 100%, mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas siswa Kelas V dengan jumlah 0 siswa dengan presentase 0%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *posttest* terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan yaitu dengan menggunakan model *Numbered Head Together* berbantu media kartu misteri.

Pembahasan

Pada penelitian ini yang dilakukan di SDN 02 Kaliaman pada tahun ajaran 2022/2023 pada kelas V dengan jumlah siswa yang sebanyak 28 yang terdiri dari 12 perempuan dan 16

laki-laki. Pada penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian yaitu Pre-Experimental Design dengan bentuk eksperimen yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Numbered Head Together* berbantu media kartu misteri terhadap hasil belajar Tema 5 ekosistem kelas 5 SDN 02 Kaliaman.

Sebelum dilakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba dengan membuat instrument berupa soal-soal pilihan ganda lengkap dengan kisi-kisinya, dimana jumlah soal dalam soal uji coba berjumlah 10 soal. Uji coba dilakukan di SDN 02 Kaliaman pada tanggal 22 Agustus 2022 dengan jumlah siswa 33. Dari 10 soal uraian yang di ujikan terdapat 9 soal yang valid dan 1 soal yang tidak valid. Sehingga dari 10 soal yang digunakan terdapat 9 soal yang akan digunakan untuk penelitian untuk dijadikan soal pretest dan posttest.

Tahap awal sebelum diberi perlakuan terlebih dahulu mengerjakan soal pretest, kemudia hasil pretest dilakukan uji normalitas tahap awal dengan menggunakan hasil pretest. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sampel berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan perhitungan hasil pretest pada kelas V SDN 02 Kaliaman dapat disimpulkan bahwa perhitungan pretest berdistribusi normal dengan menggunakan uji liliefors untuk $n=28$ dengan taraf $\mu = 5\%$ yang kemudian di dapatkan $L_{tabel} = 0,1641$ dan $L_0 = 0.14$ sehingga diperoleh kriteria $L_0 < L_{tabel}$ atau $0.14 < 0,1641$ maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai pretest berdistribusi normal.

Tahap selanjutnya yaitu tahap penelitian dengan menggunakan Model

Numbered Head Together berbantu media kartu misteri. Setelah itu dilakukan uji normalitas akhir dari hasil posttest setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan Model *Numbered Head Together* berbantu media kartu misteri. Berdasarkan perhitungan uji normalitas akhir didapatkan perhitungan uji normalitas Akhir (Posttest) diperoleh dengan $n = 28$, taraf nyata $\alpha = 5\%$ dari daftar nilai kritis $L_{tabel} = 0,1641$ dan $L_0 = 0,158$ sehingga diperoleh kriteria $L_0 < L_{tabel}$ atau $0,158 < 0,1641$ maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai posttest berdistribusi normal.

Tahap selanjutya adalah perhitungan Uji t, berdasarkan perhitungan Uji t menunjukkan hasil belajar siswa dengan rata-rata Pretest sebesar 50,5 dan nilai rata-rata posttest sebesar 93,5 dengan $n=28$, $t_{hitung} = 15,27872$ dan untuk mengetahui t_{tabel} dengan nilai t signifikan 5% didapatkan t_{tabel} sebesar 1,701. Jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dengan menggunakan Model *Numbered Head Together* berbantu media kartu misteri dengan hasil belajar yang tidak menggunakan Model *Numbered Head Together* berbantu media kartu misteri.

Langkah terakhir adalah perhitungan Uji Ketuntasan belajar. Dalam uji ketuntasan belajar terdapat ketuntasan belajar individu dan ketuntasan belajar klasikal, dalam perhitungan tersebut dapat dilihat bahwa hasil belajar nilai posttest lebih baik dari hasil

belajar pretest. Hasil belajar pretest pada siswa kelas 5 terdapat 6 siswa yang tuntas dan 22 siswa tidak tuntas dengan rata-rata 50,5 Untuk hasil belajar Posttest sebanyak 28 siswa tuntas dengan rata-rata 93,5. Jika dilihat dari hasil posttest dapat disimpulkan bahwa model Numered Head Together berbantu media kartu misteri dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Penelitian oleh Kistian (2018), dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together(NHT) terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas IV SDN Banda Aceh”. Dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran NHT memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Banda Aceh. Terbukti hal ini ditunjukkan oleh hasil uji t-test sebesar $4,11 > 1,67$ dengan taraf signifikan 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran Numered Head Together siswa dapat mencapai ketuntasan hasil belajar.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan di SDN 02 Kaliaman dapat ditemukan sebuah fakta bahwa pembelajaran dengan menggunakan model Numered Head Together berbantu media kartu misteri dapat membuat siswa lebih aktif dibandingkan hanya dengan menggunakan metode konvensional, dengan menggunakan model Numered Head Together siswa dapat berinteraksi dengan teman sekelompoknya untuk memecahkan masalah belajar sambil bermain terutama yang berkaitan dengan Ekosistem pada tema 5 siswa dapat lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran serta siswa lebih aktif dan inovatif sehingga pembelajaran lebih menarik.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Penelitian oleh Ertin, dkk (2021), dengan judul penelitian “ Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) dan Jigsaw Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA N 2 Maumere” Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together (NHT) dapat meningkatkan keaktifan siswa. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata persentase keaktifan siswa sebesar 78, 55%. Numbered Head Together (NHT) dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dengan nilai rata-rata Posttest sebesar 74, 80%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together (NHT) berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan dan hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dengan berlandaskan dengan penelitian yang relevan dan kajian teoritis maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model Numered Head Together (NHT) berbantu media kartu misteri terhadap hasil belajar siswa kelas V tema V Ekosistem di SDN 02 Kaliaman.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Model *Numered Head Together* dengan bantuan media kartu misteri berpengaruh dalam Sheila Nur Safitri, Fine Reffiane , Mira Azizah, Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together (Nht)* Berbantu Media Kartu Misteri Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Tema V Ekosistem Di SDN 02 Kaliaman

meningkatkan hasil belajar siswa di SDN 02 Kaliaman .Ditemukan beberapa fakta bahwa pembelajaran dengan menggunakan Model *Numbered Head Together* dengan bantuan media kartu misteri dapat membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional seperti halnya ceramah. Dalam tahapan Model *Numbered Head Together* sendiri siswa dapat berkelompok untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang dihadapi dengan melakukan diskusi atau bekerja sama dalam menentukan jawaban dari suatu permasalahan, siswa juga dapat belajar sambil bermain dalam kelompok. Sedangkan pembelajaran dengan menggunakan media kartu misteri membuat siswa menjadi lebih berantusias dalam mengikuti pembelajaran, dengan menggunakan media kartu misteri siswa menjadi lebih aktif dan siswa merasa tidak bosan siswa juga bisa belajar sambil bermain agar mudah dalam memahami materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, S. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Arikunto. (2015) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Asdar. (2018). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Azkiya Publishing.
- Dadri, C., Dantes, N., & Gunamantha, M. (2019). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe NHT terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Gugus III Mengwi*. PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia
- Danajaya Utomo. (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung : Nuansa Cendekia
- Daryanto. (2014). *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Gava Media.
- Dewi Krisdiyanti, Harto Nuroso, F. R. (2019). *Pengaruh Model Integrated Berbantu Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar*.
- Diah Purwati, N. L. P., Wibawa, I. M. C., & Margunayasa, I. G. (2019). *Pengaruh Numbered Head Together Berbantuan Gambar terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA*. Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran.
- Eliana, N. (2020). *Analisis Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas III*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Ertin, L. K. N., Bunga, Y. N., & Galis, R. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) dan Jigsaw Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA N 2 Maumere*. Spizaetus: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi.
- Fathurrohman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern : Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran*. Garudhawaca.
- Sheila Nur Safitri, Fine Reffiane , Mira Azizah, Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together (Nht)* Berbantu Media Kartu Misteri Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Tema V Ekosistem Di SDN 02 Kaliaman

- Huda, M. (2015). *Cooperative Learning : Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Pustaka Pelajar.
- Kistian, A. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas IV SDN 4 Banda Aceh*.
- kurniasih dan berlin. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. kata pena.
- Kurniasih, I. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Kata Pena.
- Nasution, (2013) *Berbagai Pendekata Dalam Prose Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Pahlevi Ardian, Aries Tika Damayani, K. (2018). *Keefektifan Model NHT(Numbered Head Together) Berbantu Media Sapanu Terhadap Hasil Belajar Matematika*.
- Purwono. Joni, dkk. (2014). *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri1 Pacitan*. Dalam Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran Vol.2, No.2: 127
- Riyanto, T. (2015). *Model -Model Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Alfabeta.
- Selvina Andriana, K.Y. Margiati, A. S. (2018). *Pengaruh Penerapan Model NHT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMAN 2 Ngabang*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2012). *Model-model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta : Kencana Predana Media Grup
- Wijayanti, Lidia (2017). *Pengaruh Pembelajaran Numered Head Together dan Talking Stik Terhadap Hasil Belajar Ips*.
- Wisundani Yunia Hardianti Indri, Harto Nuroso, M. A. (2020). *Keefektifan Model Pembelajaran Kontekstual Berbantu Media Pembelajaran Buku Berjendela Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 SD Negeri Semirejo 02*.
- Zahara, R. A., Roshayanti, F., & Priyanto, W. (2019). *Pengaruh Kartu Misteri Dalam Model Pembelajaran Tgt Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa*. Journal of Education Technology.