

WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *NUMBERED HEAD TOGETHER* BERBANTU MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS V SD MUHAMMADIYAH 17 SEMARANG

Wahyu Rizka Uswatun Khasanah¹⁾, Aloysius Yohanes Soegeng Yosohartono²⁾, Fillia Prima Artharina³⁾

DOI : 10.26877/jwp.v5i2.23008

¹²³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Muhammadiyah 17 Semarang. jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan populasi seluruh siswa kelas V SD Muhammadiyah 17 Semarang. Desain penelitian ini adalah metode *one group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, tes, dan dokumentasi. Berdasarkan analisis data diperoleh rata-rata pretest adalah 45,23 dan rata-rata posttest adalah 83,18. Hasil uji hipotesis dengan uji-t diperoleh t_{hitung} sebesar 21,551 dan t_{tabel} 1,721 dengan $df = N-1=21$ dan taraf signifikan 0,05 sebesar 1,721 dan taraf signifikan 5%. Karena nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $21,551 > 1,721$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini terdapat perbedaan hasil belajar antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah mendapat perlakuan berupa model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Muhammadiyah.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Numbered Head Together, Media Flash Card, dan Hasil Belajar

Abstract

The study aims to determine the effectiveness of the *numbered head together* learning model assisted by *flash card* media on the learning outcomes of Pancasila Education of fifth grade students of Muhammadiyah 17 Elementary School, Semarang. This type of research is quantitative research with a population of all fifth grade students of Muhammadiyah 17 Elementary School, Semarang. The research design is the *one group pretest-posttest design* method. Data collection techniques used are interviews, tests, and documentation. Based on data analysis, the average pretest was 45.23 and the average posttest was 83.18. The results of the hypothesis test with the *t*-test obtained $t_{(count)}$ of 21.551 and $t_{(count)}$ 1.721 with $df = N-1 = 21$ and a significance level of 0.05 of 1.721 and a significance level of 5%. Because the value of $t_{count} \geq t_{(table)}$ is $21.551 > 1.721$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. There is a difference in learning outcomes between before and after treatment in the form of a *numbered head together* learning model assisted by *flash card* media on the learning outcomes of Pancasila Education of grade V students at Muhammadiyah Elementary School.

Keyword: Numbered Head Together Learning Model, Flash Card Media, and Learning Outcomes

History Article

Received 18 Mei 2025
Approved 1 Juni 2025
Published 20 Agustus 2025

How to Cite

Khasanah, W.R.U., Yosohartono, A.Y.S., & Artharina, F.P. (2025). Kefektifan Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantu Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 17 Semarang. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(2), 720-731



Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24, Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹ Wahyurizkakhasanah00@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan, apalagi dalam era globalisasi sekarang ini. Pendidikan merupakan segala pengetahuan yang dipelajari yang terjadi sepanjang hayat dalam segala situasi serta semua tempat yang memberikan dampak positif bagi perkembangan setiap individu. Dengan adanya pendidikan dapat mengembangkan suatu ketrampilan atau bakat yang dimiliki setiap manusia dan dapat mengetahui tentang apa yang belum diketahui. Pendidikan dapat membantu manusia dalam mewujudkan keinginannya. Semakin tinggi tingkat pendidikan suatu bangsa, maka semakin maju dan terarah pula kesejahteraan masyarakatnya. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Hasil belajar siswa digunakan untuk mengetahui sebagai nilai atau tolak ukur dalam menentukan keberhasilan siswa dalam memahami serta mengerti materi tersebut. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses belajar berlangsung yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik sikap, pengetahuan, ketrampilan dan pemahaman siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya (Tampubolon, Sumarni dan Utomo, 2023: 3127). Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai hasil interaksi antara kegiatan belajar dan mengajar. Dari sudut pandang guru kegiatan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sudut pandang siswa, hasil belajar adalah berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Dimiyati dan Mudjiono dalam (Adan, 2023: 8).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V pada tanggal 8 Agustus 2024 peneliti menemukan beberapa masalah. Masalah tersebut diantaranya siswa masih kurang maksimal dalam proses pembelajaran hal ini dikarenakan dalam pembelajaran siswa berbicara sendiri dengan teman sebangku, siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa yang belum maksimal. Rendahnya hasil belajar tersebut terlihat dari nilai ulangan harian siswa yang kurang dari KKM

yang telah ditetapkan yaitu 70. Kurangnya inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru yang meliputi model pembelajaran yang digunakan, guru masih menerapkan model konvensional sehingga pembelajaran hanya terfokus pada guru. Pada saat kegiatan kelompok dalam pembelajaran di kelas masih belum dioptimalkan. Dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan media yang menarik perhatian, guru menggunakan media yang ada di sekitar kelas dan media cetak LKS. Berdasarkan permasalahan yang didapat guru harus merancang pembelajaran yang menyenangkan dan menarik untuk mengaktifkan pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan merubah paradigma pembelajaran. Guru bukan sebagai pusat pembelajaran, akan tetapi sebagai fasilitator. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa yang dituntut untuk aktif sehingga guru bukanlah peran utama pembelajaran. Oleh karena itu, maka perlu adanya suatu model dan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan dan menunjang proses belajar siswa supaya pembelajaran berjalan lebih menarik dan menyenangkan. Sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *numbered heads together* adalah salah satu model pembelajaran yang dikembangkan oleh Spencer Kagan (1992) yang lebih mengedepankan kepada aktivitas siswa dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang akhirnya di presentasikan di depan kelas. Model pembelajaran *numbered head together* merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif struktural, yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Model pembelajaran *numbered heads together* memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagi ide-ide dan mendiskusikan jawaban yang paling tepat. Selain itu model pembelajaran *numbered heads together* mendorong siswa untuk saling bekerjasama dan berinteraksi dalam kelompok. (Widayanti dan Muaddab, 2018: 134) Selain penerapan model pembelajaran, media pembelajaran cukup berperan dalam mengoptimalkan kompetensi yang dimiliki siswa. Menurut Hamka dalam Nurfadhillah (2021: 13) Media dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Manfaat media secara umum yaitu memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. *Flash card* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran edukatif berupa kartu yang berisikan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang dipelajari. Menurut Arsyad dalam (Musyadad, Supriatna & Gosiah, 2023: 91) media *flash card* merupakan kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. *Flash card* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi oleh guru.

Beberapa penelitian yang menggunakan model pembelajaran *numbered head together* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Nurlini (2024), melakukan penelitian efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe NHT terhadap hasil belajar Matematika, hasil belajar yang diperoleh dengan menggunakan model *numbered head together* meningkat dan hasil belajar berada di kategori “ baik” dengan rata-rata 72, 25. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Firdaus, Asriadi, dan Mualim (2024) melakukan penelitian efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar, hasil dari penelitian tersebut yaitu model *numbered head together* mampu meningkatkan hasil

belajar siswa dengan diperoleh nilai rata-rata posttest lebih tinggi dari nilai rata-rata pretest (77,05 lebih besar dari 37,05) dengan respon positif siswa lebih dari 75% (rata-rata 86,70).

Melalui pemaparan di atas, penelitian ini mengambil permasalahan dengan judul Keefektifan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantu Media *Flash Card* Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SD Muhammadiyah 17 Semarang. Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Muhammadiyah 17 Semarang.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental one group pretest-posttest design*. Hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa menjadi variabel terikat dalam penelitian ini, sedangkan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card* menjadi variabel bebas. *Pretest* dilakukan sebelum diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card*. *Posttest* digunakan untuk menilai kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan. Perolehan rata-rata pada *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur kemajuan siswa. Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 17 Semarang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Muhammadiyah 17 Semarang yang terdiri dari 12 laki-laki dan 10 perempuan. Dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling *non probability* dengan jenis sampel jenuh karena jumlah populasi siswa kurang dari tiga puluh.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, tes, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan terstruktur, subjek penelitian sebagai sumber penelitian adalah guru kelas V SD Muhammadiyah 17 Semarang sebagai sumber informasi bagaimana kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Dokumentasi ini digunakan untuk memperkuat data yang telah diperoleh pada saat penelitian di lapangan seperti nilai *posttest* dan *pretest*, daftar nama siswa, kegiatan selama pembelajaran di kelas. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes dengan mengerjakan *pretest* diawal pertemuan dan *posttest* diakhir pertemuan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card*. Instrumen tes yang digunakan berbentuk pilihan ganda, yang sebelumnya 30 butir soal tersebut dilakukan uji coba terlebih dahulu untuk diketahui kevalidan soal tersebut kemudian dari beberapa soal yang valid diambil untuk dijadikan soal *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil uji coba instrumen dari 30 soal yang diuji terdapat 20 soal yang valid. Dari soal yang valid diambil 20 soal sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis. Untuk memastikan apakah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak, uji prasyarat dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas. Sedangkan uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

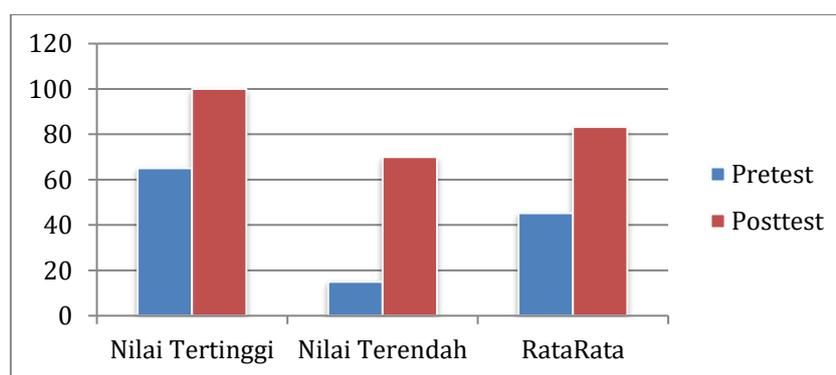
Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Muhammadiyah 17 Semarang pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini diawali dengan membuat soal uji coba instrumen. Soal yang di uji cobakan sebanyak 30 butir soal pilihan ganda pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila . hasil dari uji coba dianalisis untuk mengetahui jumlah soalyang memenuhi kriteria validitas, reliabilitas, taraf kesukaran dan daya pembeda. Sol-soal yang telah dinalisis dijadikan soal *pretest* dan *posttest* saat penelitian yaitu berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 butir soal. Penelitian ini dilakukan selama lima hari pada bulan Maret 2025. Kegiatan pertemuan pertama diawali dengan mengerjakan *pretest* sebelum siswa diberikan materi. Pada pertemuan kedua sampai pertemuan kelima materi yang disampaikan menggunakan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card* , siswa selanjutnya menyelesaikan soal *posttest*. Adapun KKM kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah 70.

Data kelas V SD Muhammadiyah 17 Semarang menunjukkan perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Nilai Pretest dan Posttest Pendidikan Pancasila kelas V
SD Muhammadiyah 17 Semarang

Nilai	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
<i>Pretest</i>	65	15	45,227
<i>Posttest</i>	100	70	83,181

Berdasarkan Tabel 1 diperoleh rata-rata nilai *pretest* 45,23 dengan nilai terendah 15 dan nilai tertinggi 65. Hasil *posttest* diperoleh rata-rata 83,18 dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100. Dari data di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest*.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Rata-rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan diagram di atas dapat disimpulkan bahwa nilai yang diberi perlakuan dengan yang tidak diberikan mengalami perbedaan yaitu nilai *posttest* mengalami peningkatan.

Uji prasyarat analisis data pada penelitian harus dilakukan sebelum menguji hipotesis. Sebelum diberikan perlakuan dilakukan uji prasyarat dan dilakukan pengujian data sebelum perlakuan (*pretest*) dan data setelah perlakuan (*posttest*). Uji normalitas awal digunakan untuk mengetahui nilai *pretest* yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 1.1 Uji Normalitas Awal

Data	<i>Pretest</i>
L_0	0,0836
L_{tabel}	0,173
Kriteria	Berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 1.1 hasil perhitungan normalitas data awal (*pretest*) diperoleh dengan $n=22$, taraf signifikan 5 % dan nilai kritis $L_{tabel}= 0,173$ dan L_0 sebesar 0,0836, sehingga diperoleh kriteria kriteria $L_0 < L_{tabel}$, atau $0,0836 < 0,173$ maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

Tabel 1.2 Uji Normalitas Akhir (*Posttest*)

Data	<i>Posttest</i>
L_0	0,1303
L_{tabel}	0,173
Kriteria	Berdistribusi normal

Berdasarkan Tabel 4.3 perhitungan uji normalitas akhir (*posttest*) diperoleh dengan $n=22$, taraf signifikan 5% dari daftar nilai kritis $L_{tabel}= 0,173$ dan L_0 sebesar 0,1303, sehingga diperoleh kriteria $L_0 < L_{tabel}$, atau $0,1303 < 0,173$ maka H_0 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.

Berdasarkan hasil nilai pada *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SD Muhammadiyah 17 Semarang maka dilakukan uji hipotesis, untuk menguji perbedaan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* digunakan uji-t.

Tabel 1.3 Hasil Perhitungan Uji-t

Hasil belajar	Rata-rata	N	M_d	$\sum X_d^2$	t_{hitung}	t_{tabel}
<i>pretest</i>	45,227					

	22	37,95	1432,95	21,551	1,721
<i>posttest</i>	83,181				

Berdasarkan Tabel 4.4 hasil perhitungan uji-t diperoleh bahwa rata-rata hasil *pretest* yaitu 45,227 dan rata-rata hasil *posttest* yaitu 83,181 dengan $n=22$ diperoleh t_{hitung} sebesar 21,551 sedangkan t_{tabel} dengan $db=N-1=22-1=21$, dan taraf signifikan 5%. Karena nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $21,551 > 1,721$ maka H_0 ditolak. Jadi kesimpulannya terdapat perbedaan pada hasil belajar antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah mendapat perlakuan berupa model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Muhammadiyah.

Tabel 1.4 Presentase Hasil Uji Gain

Kategori	Hasil Kemampuan Kognitif	
	Jumlah siswa	Presentase
Tinggi	10	45%
Sedang	12	55%
Rendah	-	-
Jumlah	22	100 %

Berdasarkan Tabel 1.4 dapat dilihat terjadi peningkatan hasil belajar siswa berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* yang didapatkan. Terdapat 10 siswa dalam kategori peningkatan tinggi dan 12 siswa dalam kategori peningkatan sedang. Berdasarkan perhitungan uji *n-gain score* diperoleh nilai mean yaitu 0.71 (71%) dengan kriteria tinggi artinya model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card* efektif. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 1.5 Presentase Ketuntasan Belajar

Hasil belajar	KKM	Ketuntasan	
		Tuntas	Tidak tuntas
<i>Pretest</i>	70	-	22
		0%	100%

<i>Posttest</i>	70	22	-
		100 %	0%

Berdasarkan Tabel 1.5 Hasil ketuntasan belajar pada *pretest* menunjukkan bahwa tidak terdapat siswa yang tuntas belajar sedangkan ketuntasan belajar pada *posttest* terdapat siswa yang tuntas belajar dengan ketuntasan belajar sebesar 100 %.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Muhammadiyah 17 Semarang tahun pelajaran 2024/2025. Penggunaan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card* dalam penelitian ini terdapat peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Muhammadiyah 17 Semarang. Terlihat dari peningkatan skor rata-rata nilai *pretest* dan nilai *posttest*. Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 17 Semarang pada bulan Maret 2025. Proses pembelajaran berlangsung selama lima kali pertemuan, empat kali pertemuan menggunakan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card*. Pertemuan kedua sampai dengan pertemuan kelima diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card* pada materi keragaman budaya di Indonesiaku. Setelah diberikan perlakuan pertemuan terakhir diakhiri dengan siswa mengerjakan *posttest*. Pada awal pertemuan, diawali dengan melakukan presensi, kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran dan dilanjutkan dengan diberikan pengukuran awal (*pretest*) untuk mengetahui hasil belajar awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Proses pembelajaran berlangsung selama lima kali pertemuan, empat kali pertemuan menggunakan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card*.

Setelah diperoleh data nilai *pretest*, untuk pertemuan ke dua diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card* pada materi keragaman budaya di Indonesiaku. Dalam penelitian ini, pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan. Tujuannya adalah membangkitkan motivasi, mempersiapkan siswa untuk menerima pembelajaran dan menciptakan suasana awal yang efektif agar siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan siswa siap menerima pembelajaran yang akan disampaikan. Kegiatan inti ini dilaksanakan melalui proses pembelajaran yang terdiri atas lima fase yakni: penomoran (*numbering*), mengajukan pertanyaan (*questioning*), berpikir bersama (*heads together*), menjawab (*answering*) dan kesimpulan (*conclusion*).

Langkah pertama adalah penomoran (*numbering*), tujuan dari penomoran ini adalah sebagai identitas ketika ditunjuk secara acak untuk menjawab pertanyaan atau melakukan presentasi hasil diskusi. Dengan diberikan nomor berkepala setiap siswa harus siap menjelaskan jawaban kelompoknya. Hal ini mendorong siswa untuk aktif belajar dan memahami materi, tidak hanya mengandalkan teman yang lebih pandai. Guru membagi siswa menjadi empat kelompok, setiap kelompok terdiri dari lima sampai enam siswa. Pembagian kelompok disesuaikan dengan asesmen diagnostik minat belajar mereka yang dilaksanakan satu hari sebelum proses pembelajaran dimulai.

Langkah kedua adalah mengajukan pertanyaan (*questioning*), siswa menerima pembelajaran mengenai keragaman budaya yang ada di Indonesia berdasarkan zona waktu di

Indonesia berbantu media *flash card*. Media *flash card* tidak hanya sebagai alat bantu saja akan tetapi dapat mempengaruhi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal muncul melalui media *flash card* yang berwarna, bergambar dan interaktif tersebut mampu menarik perhatian siswa terhadap materi. Hal ini sejalan dengan minat belajar menurut Slameto mengatakan bahwa minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Faktor eksternal di lingkungan sekolah muncul melalui cara mengajar guru didalam kelas dengan mengubah gaya penyampaian ceramah menjadi interaktif. dengan berbantu media *flash card*. Kemudian guru mengajukan pertanyaan berupa: (1) ada berapa bagian zona waktu di Indonesia? Coba sebutkan provinsi yang termasuk dalam zona WIB? Jawaban siswa dalam menjawab pertanyaan sangat beragam. Setelah siswa mencoba menjawab guru mengarahkan pada jawaban yang tepat. Dalam konteks ini, pertanyaan yang diajukan bertujuan agar siswa dapat memahami, menggali pemahaman, dan meningkatkan partisipasi siswa berdasarkan pengalaman belajar mereka mengenai keragaman budaya yang ada di Indonesia. Ketika pembelajaran berlangsung, siswa sangat antusias dan berpartisipasi aktif.

Langkah ketiga adalah berpikir bersama (*heads together*), tahap dimana siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini, setiap ketua kelompok maju ke depan untuk menerima LKPD dari guru. Di LKPD 1 siswa berdiskusi untuk memecahkan masalah mengenai menuliskan keragaman – keragaman apa saja yang ada di Indonesia, keunikan keunikan dari rumah adat yang ada di Indonesia serta bagaimana sikap atau cara kita untuk saling menghormati keberagaman di lingkungan keluarga dan upaya menjaga kelestarian budaya. Dalam fase berpikir bersama (*heads together*) terjadi beberapa perubahan dimana antusias dan partisipasi siswa sangat memuaskan ketika pembelajaran berlangsung selain itu pembelajaran menjadi lebih aktif, siswa yang biasanya pasif mulai terlibat karena setiap siswa memiliki tanggung jawab berdasarkan nomor yang ditunjuk secara acak, timbul rasa keingintahuan yang tinggi dan lebih asik memperhatikan dengan belajar menggunakan media *flash card*, sehingga siswa juga dengan mudah dapat memecahkan permasalahan, terjadi interaksi saling membantu dan bekerja sama mencari jawaban yang tepat.

Langkah keempat adalah menjawab (*answering*), pada tahap ini guru memanggil salah satu nomor siswa secara acak untuk mewakili kelompoknya dalam mempresentasikan hasil diskusi. Dalam hal ini menjadi ciri khusus dari model pembelajaran *numbered head together*, dimana siswa akan dipanggil secara acak tanpa memberitahu lebih awal siapa yang akan mewakili kelompok. Pembelajaran *numbered head together* mengajak semua siswa dalam kelompok untuk bertanggung jawab terhadap hasil kerja kelompoknya. Selesai mempresentasikan hasil diskusi, guru juga memanggil nomor siswa yang lain secara bergantian untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada media *flash card*. Dalam hal ini, pembelajaran yang dilaksanakan mampu mengubah pembelajaran yang semula pasif menjadi aktif dan siswa dapat mengemukakan pengetahuannya dengan melakukan diskusi maupun secara individu untuk menggali pemahaman siswa mengenai apa yang sudah mereka lakukan. Dalam fase menjawab guru juga menambahkan kuis poin keaktifan dimana siswa yang menjawab dengan benar dan tepat mendapatkan poin tambahan atau poin kelompok teraktif, dalam hal ini siswa antusias dan

bersemangat mencari jawaban yang tepat. Dengan mekanisme memanggil nomor secara acak, semua siswa terlibat aktif, tidak hanya mengandalkan siswa yang dominan.

Langkah terakhir adalah kesimpulan (*conclusion*), tahap akhir dalam hal mana guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang sudah dilakukan dan merefleksikan hasil diskusi kelompok. Guru memberikan *feedback* kepada hasil pekerjaan siswa dan memberikan penegasan ulang materi keragaman budaya di Indonesia. Kemudian merefleksikan pembelajaran yang sudah dilakukan dengan baik dan guru memberikan apresiasi kepada siswa. Selanjutnya adalah kegiatan penutup. Kegiatan penutup adalah kegiatan untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari sekaligus mengakhiri proses pembelajaran. Setelah melakukan refleksi bersama-sama terhadap hal-hal yang sudah dilakukan kemudian kegiatan pembelajaran ditutup dengan siswa mengerjakan soal *posttest* dan dilanjutkan dengan berdoa bersama-sama dan mengucapkan salam sebagai penutup pembelajaran.



Gambar 1.1 Media Flash Card

Dengan menerapkan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card* terjadi keefektifan belajar dengan adanya perubahan-perubahan pada proses pembelajaran, terlihat siswa sangat antusias dan berpartisipasi saat mengikuti pembelajarannya, siswa menunjukkan respon positif hal ini ditunjukkan oleh siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat aktif berdiskusi kelompok mengerjakan LKPD untuk memecahkan masalah, saling bekerja sama dalam mencari jawaban yang tepat, aktif dalam menjawab pertanyaan, serta memiliki tanggung jawab berdasarkan nomor yang ditunjuk secara acak. Hal ini sejalan dengan pendapat Nawawi dalam (Susanto, 2016: 5) hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dengan terjadinya perubahan pada proses pembelajaran, hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card* meningkat. Hasil analisis menunjukkan nilai *pretest-posttest* mengalami peningkatan setelah menerapkan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card*. Pada perolehan nilai *pretest* diperoleh nilai terendah 15 dan nilai tertinggi 65. Pada saat *posttest* mengalami peningkatan yang signifikan dimana nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100.

Berdasarkan hasil uji-t dengan taraf signifikan 5% diperoleh t_{hitung} sebesar 21,551 dengan $df= 22-1$ diperoleh t_{tabel} 1,721 maka dapat diketahui bahwa nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu

21,551 > 1,721 artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dalam hal ini berarti terdapat perbedaan antara sebelum diberikan perlakuan dan setelah mendapat perlakuan berupa model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Uji N-gain diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 0,71(71%) dalam kategori efektif. Berdasarkan hasil tersebut, terlihat bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card* ini efektif terhadap hasil belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Burton dalam (Rusman, 2017: 78) mengartikan bahwa belajar sebagai perubahan tingkah laku individu akibat adanya intraksi antar individu maupun antar individu dengan lingkungannya. Model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card* melibatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil, dimana setiap anggota kelompok dalam fase (*numbering*) diberikan nomor sebagai identitas, ketika fase mengajukan pertanyaan (*questioning*) pertanyaan atau tugas diberikan, kemudian dalam fase berpikir bersama (*head together*) setiap kelompok berdiskusi dengan mencari jawaban yang tepat. Selanjutnya, fase menjawab (*answering*) salah satu anggota kelompok ditunjuk secara acak untuk memberikan jawaban atau hasil diskusi kelompoknya. Sejalan dengan pendapat Simanora dkk (2024: 157) *numbered head together* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber, kemudian dipresentasikan di depan kelas.

Perubahan yang terjadi dalam menerapkan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card* mampu mempengaruhi faktor-faktor hasil belajar. Faktor internal yang berasal dari dalam diri individu dengan proses pembelajaran siswa antusias dan terlibat aktif. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri siswa dengan proses pembelajaran cara guru mengajar menggunakan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card*.

Berdasarkan hasil penelitian model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card* efektif terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dengan adanya perubahan-perubahan pada proses pembelajaran dan hasil belajar siswa setelah diberikan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card* data nilai menunjukkan rata-rata nilai *pretest* 45,23 sedangkan rata-rata nilai *posttest* 83,18 mengalami peningkatan yang signifikan dengan n-gain score 71% dalam kategori “efektif”.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card* efektif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Muhammadiyah 17 Semarang. Model *numbered head together* berbantu media *flash card* menunjukkan perubahan yang efektif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Dalam tahapan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card*, siswa berkelompok untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan melakukan diskusi dan bekerja sama dalam menentukan jawaban yang tepat. Proses pembelajaran menjadi lebih aktif, siswa saling bekerja sama dalam memecahkan masalah, memiliki rasa bertanggung jawab dengan nomor yang ditunjuk dan dengan menggunakan media *flash card* siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil uji-t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 21,551 sedangkan t_{tabel} dengan $db = N - 1 = 22 - 1 = 21$,

dan taraf signifikan 5%. Karena nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $21,551 > 1,721$ maka H_0 ditolak. Selain itu hasil belajar siswa meningkat yang semula rata-rata nilai *pretest* 45, 23 dan *posttest* menjadi 83,18. Dengan diperoleh nilai n-gain score 0, 71 (71%) dalam kategori efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *numbered head together* berbantu media *flash card* efektif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Muhammadiyah 17 Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. 2016. Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.
- Adan, Satria Ikhlasul Amal. 2023. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran. Vol. 1, No. 2 Hal 76-86.
- Firdaus, Asriadi dan Muallim. 2024. "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Numbered Head Together terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar". Journal Of Social Science Research. Vol, 4 No. 5
- Musyadad, Vina Febiani., Supriatna, Asep., dan Gosiah, Nina. 2023. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas III SDN Kertamukti". Jurnal Tahsinia (Jurnal Karya Umum dan Ilmiah).
- Nurfadhillah, Septy. 2021. Media Pembelajaran SD. Sukabumi: CV Jejak
- Nurlini. 2024. "Efektivitas Model Pembelajaran kooperatif Tipe NHT Terhadap Hasil Belajar Matematika SD Islam Al-Falah Banjarmasin". Institutional Digital Repository.
- Rusman. 2017. Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Kencana.
- Simanora, A.B., Panjaitan, M.B., Manalu, A., Siagian, A.F., Simanjutak, T.A., Silitonga, I.D.B., Sihan, A.L., Manihuruk, L. M.E., Silaban, W., Sibrani, I. 2024. Model Pembelajaran Kooperatif. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Tampubolon, Rina Anggita, Sumarni Woro dan Utomo Adi. 2021. Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu. Vol 5. No. 5. Hal 3125-3133..