

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Model Pembelajaran *Cooperative* tipe NHT

###### a. Pengertian model pembelajaran *cooperative*

Salah satu model pembelajaran yang berupaya agar siswa dapat terhubung dengan siswa lain untuk mendiskusikan beragam fakta dan pengetahuan ialah model pembelajaran kooperatif, menurut R. Abdullah (2017) sehingga tidak ada pemisah atau pembatas antar siswa ketika mereka belajar.

Model pembelajaran kooperatif menurut D. Abdullah et al. (2023) ialah metode pengajaran yang berfokus pada kolaborasi dan interaksi siswa dalam upaya membangun lingkungan belajar kolaboratif di mana siswa saling membantu satu sama lain untuk memenuhi tujuan pembelajaran.

Sappaile et al (2023), mendefinisikan model pembelajaran kooperatif sebagai jenis pembelajaran yang menggabungkan keterlibatan sosial siswa. Mereka didorong untuk berkomunikasi, bertukar pikiran, dan saling mendukung satu sama lain dalam memahami dan menyelesaikan masalah. Interaksi siswa satu sama lain akan mendorong pengembangan keterampilan sosial dan komunikasi yang efektif.

Wulandari & Jariono (2022), mendefinisikan model pembelajaran kooperatif sebagai suatu gagasan pembelajaran di mana guru mengorganisasikan kelompok-kelompok kecil dan memberikan instruksi kepada mereka. ketika seorang guru memberikan tugas, mengajukan pertanyaan, dan menawarkan klarifikasi sebagai upaya untuk memfasilitasi kemampuan siswa untuk menjawab isu-isu tersebut.

Model pembelajaran kooperatif melibatkan kelompok kecil dari empat hingga lima siswa. Tujuan model ini ialah untuk meningkatkan sikap sosial siswa dan kemampuan komunikasi mereka. Beberapa pendapat yang telah disebutkan di atas dapat dipakai untuk sampai pada kesimpulan ini.

b. Pengertian model pembelajaran *cooperative* tipe NHT

Sinta (2022), menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe NHT berfokus pada struktur khusus yang dirancang untuk mengubah pola interaksi siswa. Pada akhirnya, ini akan menghasilkan prestasi siswa yang lebih baik. Peserta dalam gaya belajar ini juga harus bekerja sama sebagai sebuah kelompok.

Maksumah (2023), menyatakan bahwa model pembelajaran NHT sangat menekankan pada kegiatan yang dilakukan siswa untuk mencari, mencermati, dan mempresentasikan materi dari berbagai sumber sebelum memberikan penjelasan langsung di depan kelas. Untuk menghasilkan hasil belajar yang memuaskan, model pembelajaran ini

juga berusaha untuk mengedepankan rasa tanggung jawab terhadap kegiatan yang telah ditugaskan oleh pengajar, baik secara individu maupun kelompok.

Pendekatan pembelajaran NHT, menurut Dasar et al. (2019) mendorong siswa untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan berbagi perspektif satu sama lain. Siswa diajarkan untuk menghargai sudut pandang teman sebaya, dinamika kelompok, dan kolaborasi dalam kerangka pendekatan pembelajaran ini.

Menurut Simanungkalit (2021), model pembelajaran kooperatif tipe NHT ialah salah satu dari banyak model yang memakai struktur kelompok. Melalui proyek kelompok, struktur ini berusaha untuk mendorong proses berpikir individu siswa dan berbagi ide. Hal ini juga dapat meningkatkan komponen kognitif, emosional, dan psikomotorik dari hasil belajar siswa.

Pengertian Model pembelajaran NHT merupakan strategi pengajaran yang mengelompokkan siswa dengan menempatkan sebuah nomor di atas kepala setiap siswa. Hal ini memungkinkan guru untuk lebih mudah mengidentifikasi anggota kelompok dengan menandai identitas masing-masing siswa. (Pratiwi et al., 2023), menyatakan bahwa model pembelajaran ini berguna untuk mengevaluasi kepribadian siswa dalam kaitannya dengan tanggung jawab individu selama diskusi kelompok. Dengan memakai paradigma pembelajaran ini, siswa akan memiliki kesempatan untuk mendiskusikan tanggapan

yang mungkin dan berbagi perspektif satu sama lain. Teknik pembelajaran ini dapat dipakai untuk berbagai disiplin ilmu dan tingkatan kelas, serta dapat membantu siswa untuk bekerja sama dengan lebih baik.

Model pembelajaran kooperatif tipe NHT memiliki prinsip-prinsip yang unik. Ini memakai sistem pengelompokan atau tim kecil yang terdiri dari 4-5 siswa dalam satu kelompok. Guru melakukan penomoran kepada setiap kepala siswa untuk mengidentifikasi siswa mana yang masuk dalam kelompok., berlandaskan beberapa penafsiran di atas tentang arti NHT.

c. Langkah-langkah pembelajaran NHT

Menurut Widyaningtyas et al (2018) sintaks model pembelajaran kooperatif tipe NHT Fase-fase tersebut meliputi:

a. Fase Pertama : Penomoran

Guru membentuk siswa menjadi kelompok kecil berjumlah 3 hingga 5 orang, dan memberi setiap kelompok nomor 1 hingga 5.

b. Fase Kedua : Mengajukan Pertanyaan

Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, yang dapat diatur sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan.

c. Fase Ketiga : Berpikir Bersama

Anggota kelompok berbicara satu sama lain untuk memberikan penjelasan dan memastikan bahwa semua orang dalam kelompok mengetahui jawaban dari pertanyaan tersebut.

d. Fase Keempat : Menjawab

Guru memanggil satu nomor secara acak kepada setiap siswa, kemudian siswa yang diberi nomor itu mengangkat tangannya dan mencoba menjawab pertanyaan.

d. Kelebihan dan Kelemahan model NHT

Seperti yang dinyatakan oleh Rofiqoh et al (2015), model pembelajaran NHT memiliki beberapa kelebihan:

- 1) Menjadikan siswa berdiskusi dengan sungguh-sungguh;
- 2) Dapat meningkatkan nilai akademik siswa;
- 3) Meningkatkan kerja sama tim dalam kelompok;
- 4) Dapat memperdalam pemahaman siswa;
- 5) Siswa menjadi siap ketika ditunjuk oleh guru;
- 6) Meningkatkan serta menumbuhkan rasa percaya diri dalam pribadi siswa;
- 7) Siswa memiliki kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya;
- 8) Siswa yang paham mengenai materi pembelajaran membantu siswa yang kurang paham;
- 9) Terciptanya suasana belajar yang menyenangkan.

Selain memiliki beberapa kelebihan dari model pembelajaran NHT tersebut, maka terdapat juga beberapa kelemahan. Berikut ialah beberapa kelemahan dari model pembelajaran NHT :

- 1) Ada kemungkinan bahwa guru akan memanggil kembali nomor yang telah dipanggil sebelumnya.
- 2) Tidak semua siswa akan di panggil oleh guru.

## 2. Media Powtoon

### a. Pengertian media *powtoon*

Media *powtoon* ialah alat yang membantu proses belajar di kelas. Salah satu cara paradigma pembelajaran NHT dapat dipakai untuk mengajarkan mata pelajaran IPAS ialah dengan memakai media *powtoon*. Febriani Putri (2021) menyatakan bahwa media *powtoon* ialah media interaktif yang mencakup musik, template, dan animasi yang dapat dipakai untuk memberikan konten pendidikan. Minat dan kegembiraan siswa terhadap kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan dengan memakai sumber belajar *powtoon* ini. Selain itu, media ini dapat memudahkan siswa dalam mengakses sumber belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Anjarsari et al (2020) menegaskan bahwa media pembelajaran *powtoon* ialah aplikasi website online yang tersedia bagi pengguna untuk membuat video animasi dengan fitur yang sangat menarik diantaranya animasi tangan, animasi karton serta efek transisi pada video animasi yang sangat menakjubkan. Media *powtoon* ini juga

sangat cocok sekali digunakan pada anak usia sekolah dasar yang pada umumnya menyukai berbagai macam kartun.

Suyanti et al (2021) menyatakan bahwa media *powtoon* ialah alat online dengan karakteristik menarik dan kompleks yang dapat dipakai untuk menghasilkan materi pembelajaran berbasis teknologi. Ada banyak gambar animasi yang dapat dipakai dalam materi ini. Selain itu, para seniman menyukai betapa mudahnya alat *powtoon* ini dipakai.

Awalia et al. (2019) menyatakan bahwa media *powtoon* ialah alat online yang sangat membantu untuk membuat materi pendidikan dengan karakter animasi yang dibuat dengan cepat, suara, dan visual yang memukau. Dengan banyaknya template yang sudah jadi dan siap pakai, membuat materi edukasi yang menarik dengan *powtoon* menjadi sangat mudah.

Arif Fadilah et al (2022) menyatakan bahwa media *powtoon* adalah salah satu media audio visual yang bersifat dapat dilihat dan didengar sehingga siswa dengan mudah dapat memahami materi pembelajaran. Media ini juga cukup mudah diaplikasikan dengan menghasilkan animasi-animasi kartun yang disukai anak usia sekolah dasar.

Syaifullah et al. (2021) menyatakan bahwa media *powtoon* ialah alat internet untuk membuat film animasi dengan beberapa elemen, antara lain penambahan teks, suara, dan gambar secara bersamaan. Hal

ini dimaksudkan agar dengan memasukkan sejumlah karakter animasi dalam media *powtoon* ini, siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Sumber belajar *Powtoon* ini menawarkan lingkungan dan pengalaman belajar yang segar bagi siswa di dalam kelas. Selain itu, materi-materi ini dapat membantu siswa memahami mata pelajaran yang mereka pelajari.

Eka et al. (2022) menyatakan bahwa media *powtoon* ialah program online dengan sejumlah besar template yang dapat diproduksi dan dimanfaatkan sesuai kebutuhan. *Powtoon* dirancang khusus untuk menampilkan konten dalam bentuk video animasi. Memanfaatkan media *powtoon* dapat membantu siswa menjadi lebih mahir dalam mengingat sesuatu karena memiliki berbagai aspek yang membuatnya terlihat realistis dan menarik, seperti teks, suara, dan gambar bergerak yang beranimasi. Siswa akan lebih mudah menyerap materi pembelajaran jika disajikan secara realistis atau nyata dengan memakai animasi dan suara dalam media *powtoon*.

Y. Wulandari et al (2020) mendefinisikan bahwa media *powtoon* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan cara kepada siswa untuk memahami materi dengan baik. Pada media ini siswa dapat menerima materi secara audio dan visual yang di gabung menjadi satu dalam video animasi yang menarik perhatian mereka. Desain pada aplikasi ini memiliki garis latar belakang jelas, penuh



warna, gambar-gambar animasi bahkan musik yang bisa saja ditambahkan didalam video pembelajaran.

Putu et al (2022) menyatakan bahwa *powtoon* adalah layanan pembuatan presentasi online yang memiliki banyak fitur yang menarik seperti animasi, tulisan tangan efek transisi seperti hidup. Media *powtoon* ini juga sangat mudah sekali digunakan saat membuat materi pembelajaran karena guru dapat mengakses semua fitur dalam aplikasi hanya dengan satu layar. Pada media ini memaparkan tampilan kartun, animasi video yang menarik sehingga sangat cocok sekali digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

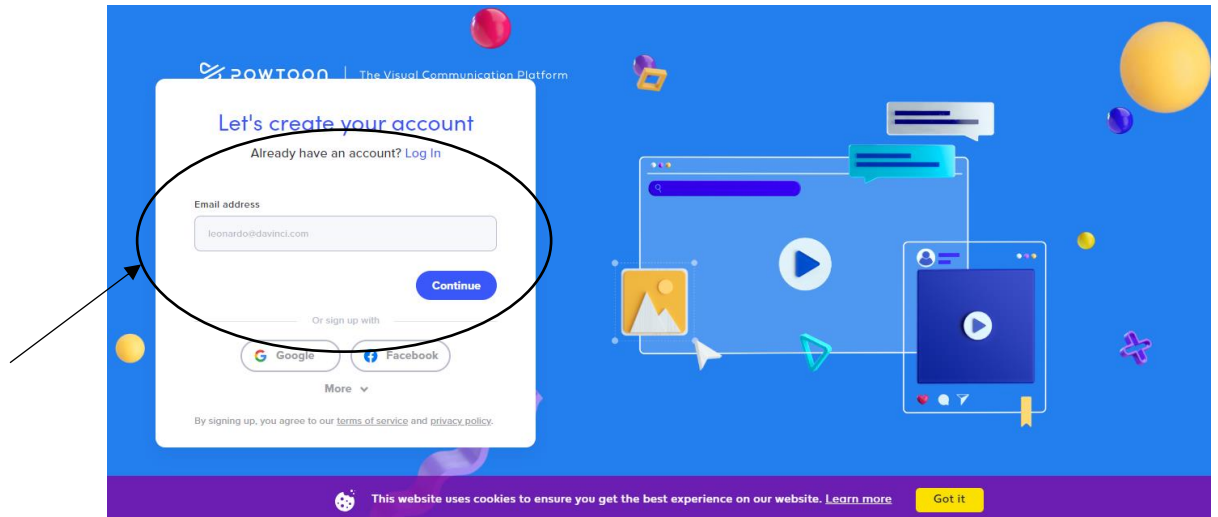
Kesimpulan yang dapat diambil dari berbagai sudut pandang tersebut ialah media *powtoon* merupakan sebuah aplikasi online yang dapat dengan mudah diakses melalui website yang menawarkan banyak sekali fitur menarik, seperti template, gambar, suara, dan musik yang dapat dikreasikan sesuai dengan keinginan kreatornya dan dipakai untuk menghasilkan video berbasis animasi yang menarik dan menawan.

b. Langkah-langkah membuat media *powtoon*

Prosedur berikut ini dapat diikuti untuk membuat materi pembelajaran *Powtoon*. Meliputi:

- 1) Buka aplikasi *powtoon* melalui link web [https://www.powtoon.com/account/signup/?signup\\_form=homepage-lp&form\\_audience=&tof\\_signup\\_form=homepage-lp](https://www.powtoon.com/account/signup/?signup_form=homepage-lp&form_audience=&tof_signup_form=homepage-lp) kemudian

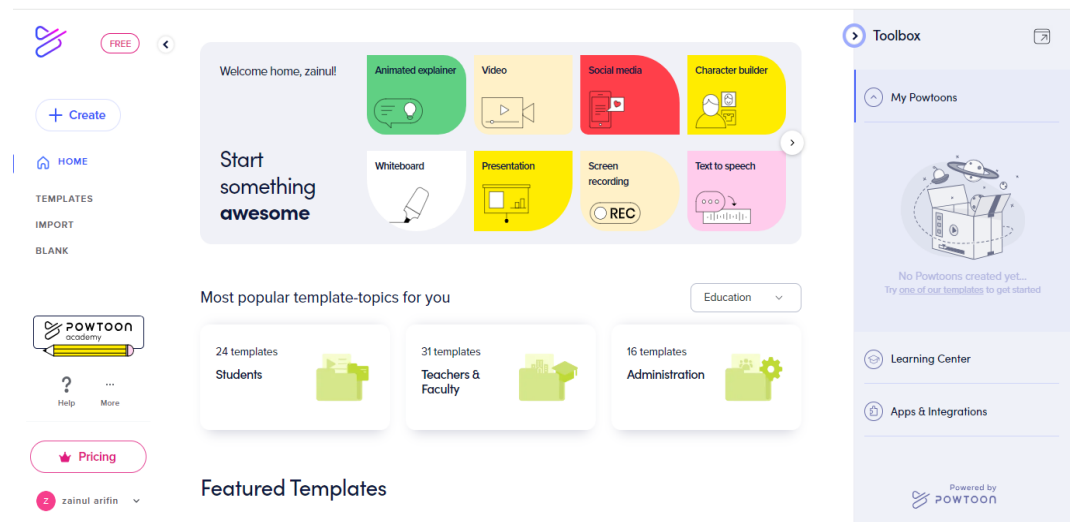
login jika sudah mempunyai akun, jika belum dapat membuat akun dengan memakai email.



Sumber: Website Powtoon

Gambar 2.1 Login pada web powtoon

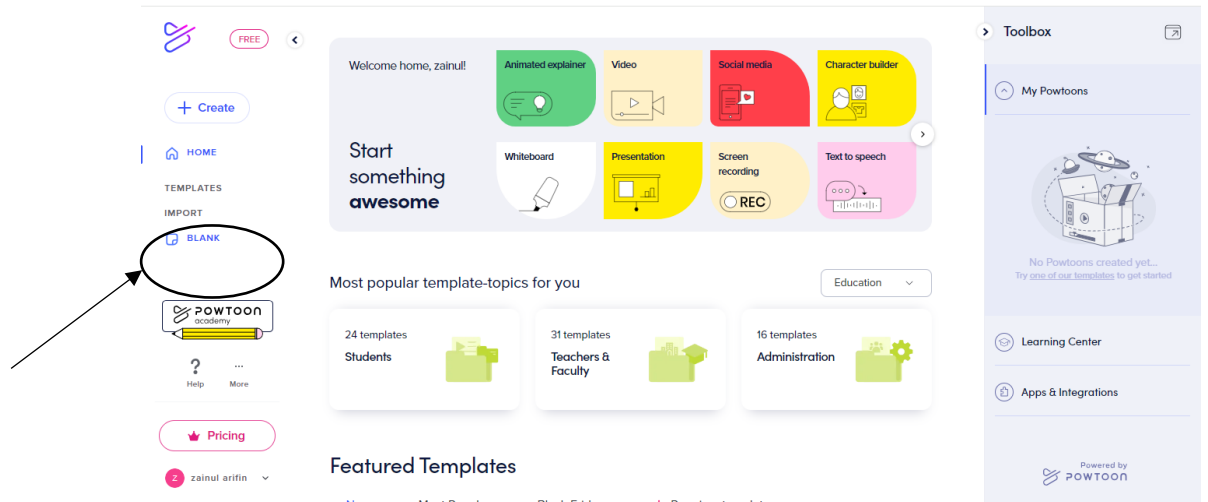
2) Setelah dapat masuk ke aplikasi powtoon, berikut ini ialah tampilan menu awal pada powtoon.



Sumber: Website Powtoon

Gambar 2.2 Tampilan menu awal powtoon

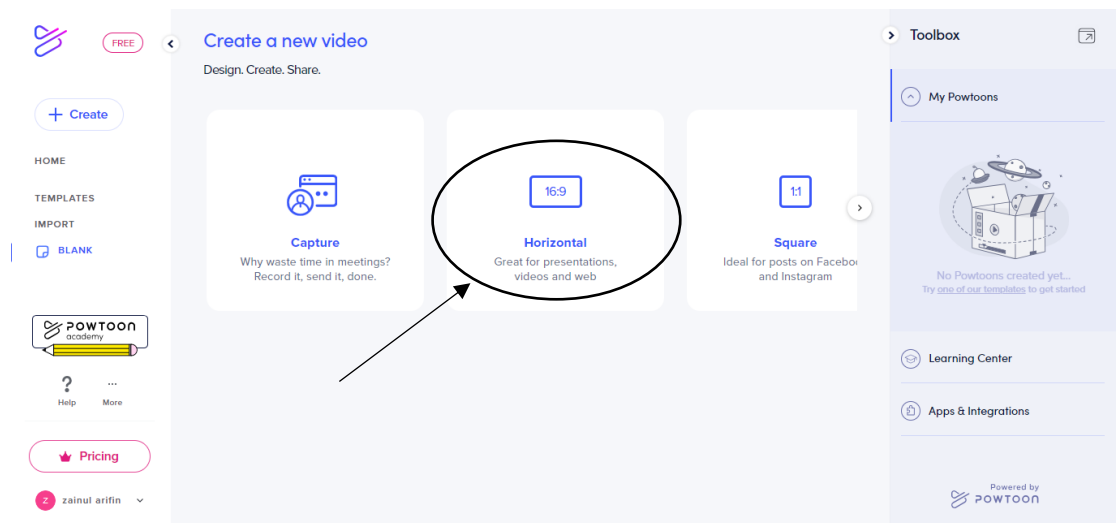
3) Selanjutnya untuk membuat media pembelajaran klik “Blank”.



Sumber: Website Powtoon

Gambar 2.3 Langkah awal membuat media powtoon

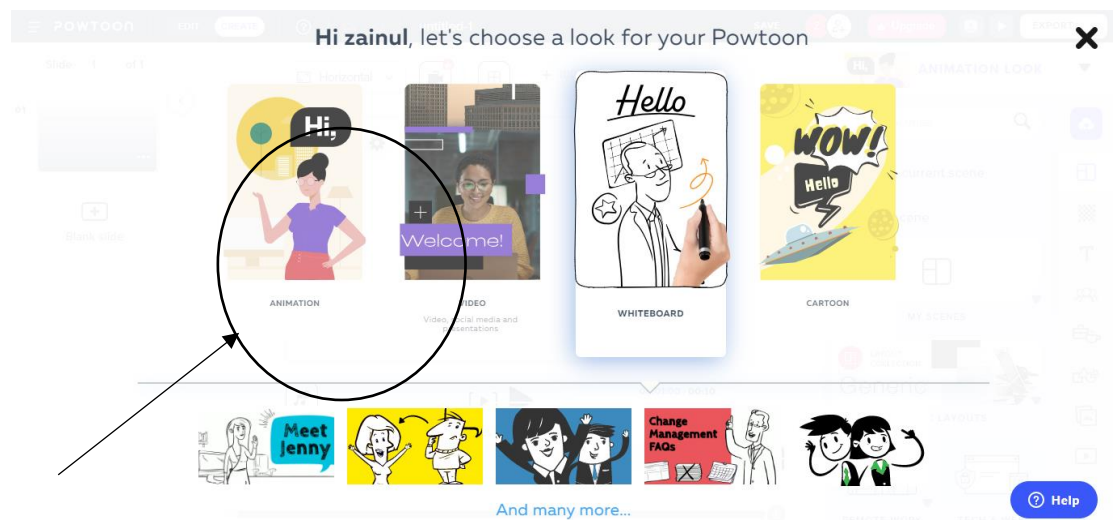
4) Setelah muncul tampilan seperti gambar dibawah ini kemudian klik “Horizontal” untuk memulai membuat media powtoon.



Sumber: Website Powtoon

Gambar 2.4 Langkah membuat ukuran desain powtoon

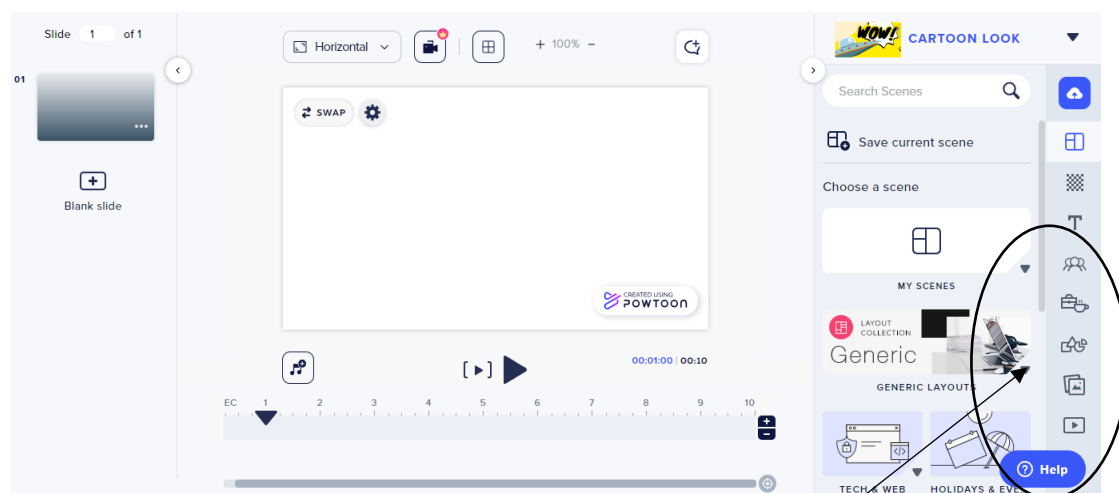
- 5) Setelah meng klik “*Horizontal*” kemudian akan muncul berbagai pilihan tema dan karakter yang dapat kita gunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik.



Sumber: Website Powtoon

Gambar 2.5 Tampilan pilihan karakter dan tema pada powtoon

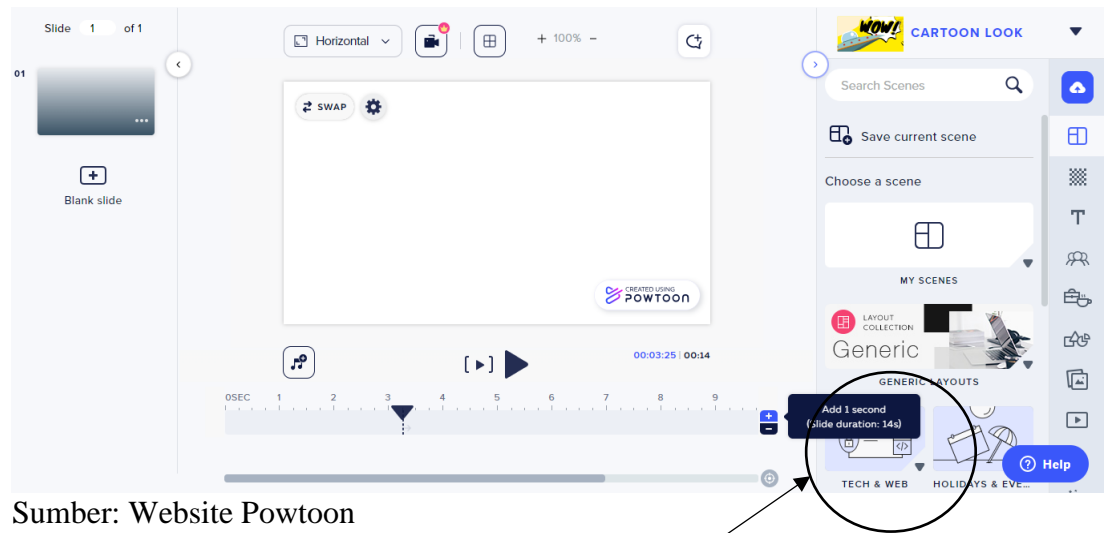
- 6) Selanjutnya pada tampilan ini terdapat banyak fitur yang dapat dipakai untuk membuat media pembelajaran.



Sumber: Website Powtoon

Gambar 2.6 Fitur-fitur yang ada pada powtoon

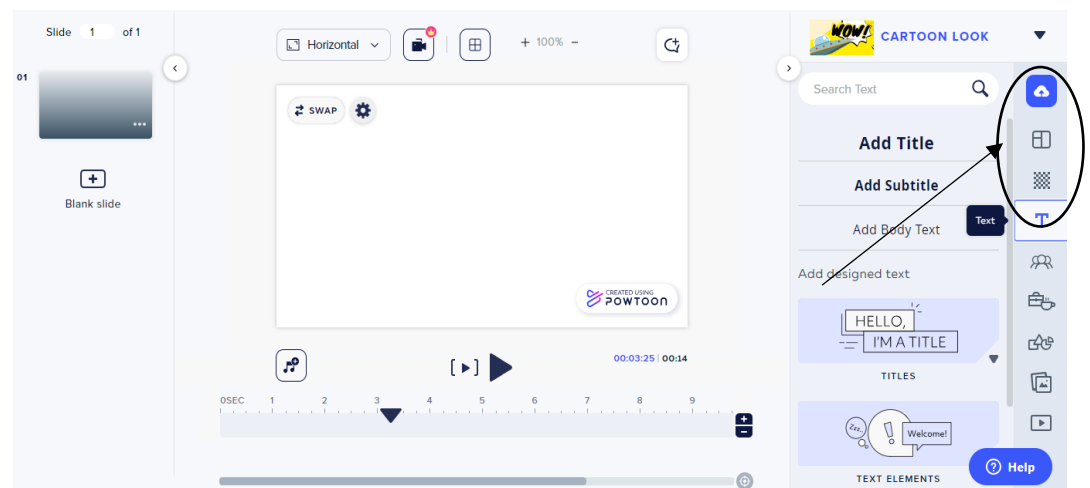
- 7) Pada tanda panah terdapat fitur yang berfungsi untuk mengatur durasi waktu pada media pembelajaran.



Sumber: Website Powtoon

Gambar 2.7 Fitur pengatur durasi waktu pada powtoon

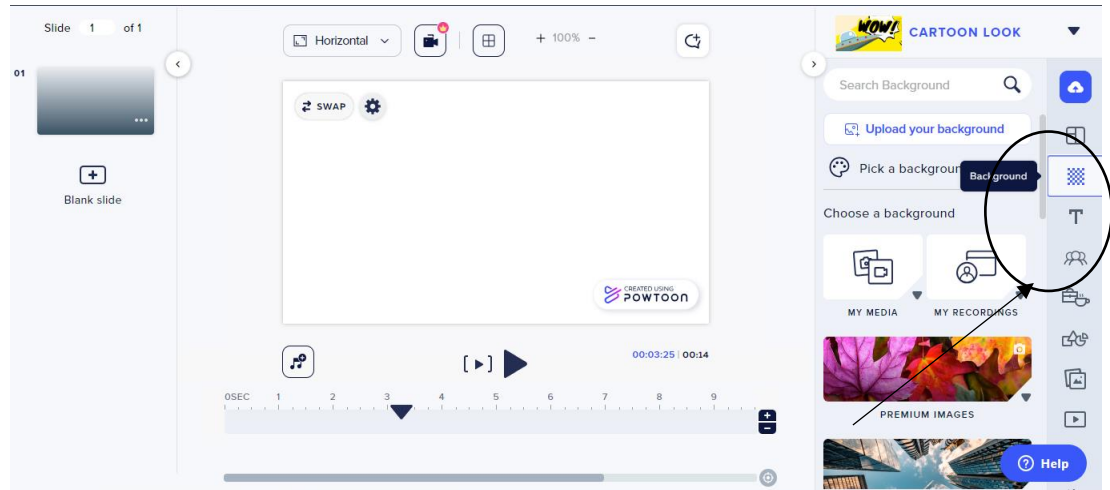
- 8) Pada aplikasi powtoon juga terdapat fitur teks untuk menambahkan teks dilengkapi dengan berbagai macam font dan ukurannya.



Sumber: Website Powtoon

Gambar 2.8 Fitur teks pada powtoon

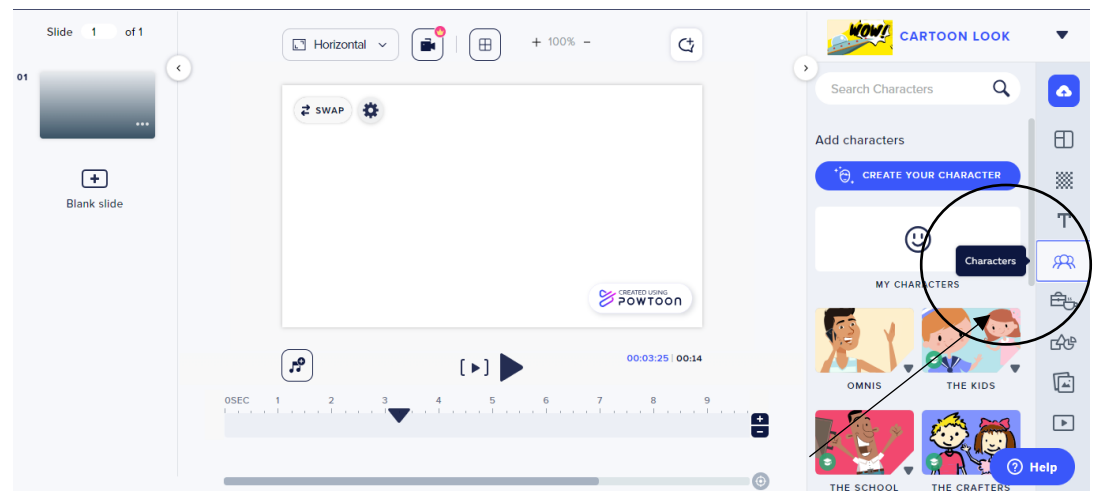
- 9) Terdapat fitur *background* yang dapat dipakai untuk mengubah tampilan video sesuai dengan keinginan.



Sumber: Website Powtoon

Gambar 2.9 Fitur *background* pada powtoon

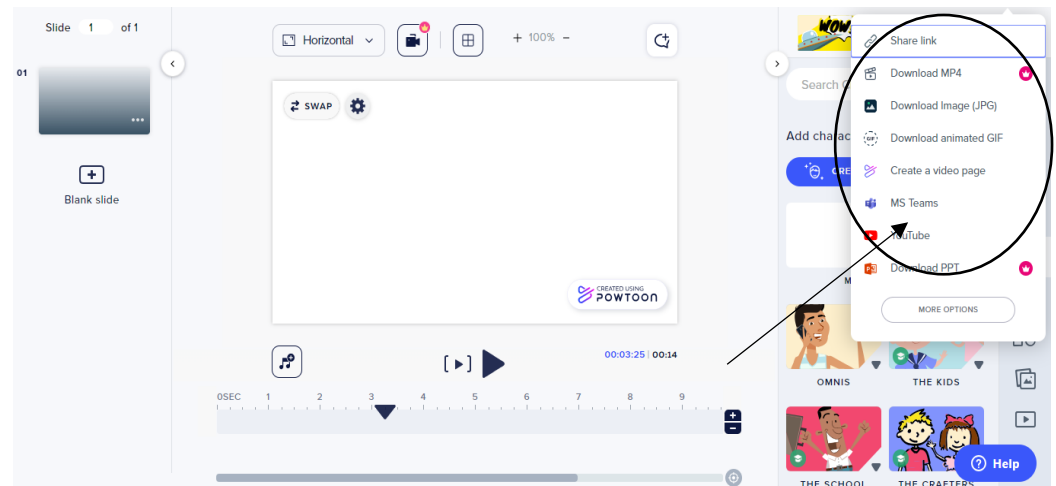
- 10) Terdapat juga fitur *character* yang dapat dipakai sebagai peran dalam media pembelajaran.



Sumber: Website Powtoon

Gambar 2.10 Fitur *character* pada powtoon

- 11) Setelah selesai melakukan pembuatan media powtoon dapat di simpan dengan klik “Download”.



Sumber: Website Powtoon

Gambar 2.11 Langkah akhir untuk menyimpan

### c. Manfaat media powtoon

Menurut Deliviana (2017), Manfaat media *powtoon* antara lain :

#### 1) Pembelajaran menjadi lebih efektif

Media *Powtoon* mencakup film animasi yang bergerak, instruktur dapat lebih mudah mengkomunikasikan pelajaran kepada siswa. Hal ini dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

#### 2) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa

Siswa dapat lebih mudah memahami konten instruksional ketika media *powtoon* dipakai. Diharapkan siswa akan meningkatkan kinerja akademik mereka karena mereka menjadi mahir dalam konten.

### 3) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

Aplikasi media *powtoon* secara khusus dibuat dengan berbagai visual karakter animasi, suara, dan musik yang dimaksudkan untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

### 4) Meningkatkan motivasi guru dalam mengelola pembelajaran

Dalam penggunaan media pembelajaran *powtoon* ini dirancang untuk memaksimalkan media yang dapat meningkatkan motivasi para guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Karena dalam media *powtoon* ini berisi gambar, animasi serta suara yang menarik.

## 3. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Lestari (2015) menegaskan bahwa perubahan dalam diri pembelajar dan juga proses pembelajaran ialah hal yang mengarah pada hasil belajar. Hasil ini dapat bervariasi, tergantung pada bagaimana materi pembelajaran mempengaruhi pemahaman, pengetahuan, sikap, dan perilaku seseorang. Di sini, perubahan dapat terjadi dan bersifat relatif.

Menurut Dakhi, Agustin (2020) hasil belajar merupakan capaian atau prestasi siswa secara akademis yang diperoleh setelah mereka melalui proses ujian dan tugas, selain itu keaktifan siswa dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan dari pendidik juga mempengaruhi perolehan hasil belajar siswa.



Rahman (2021) mendefinisikan hasil belajar sebagai kesimpulan yang diambil oleh siswa dari partisipasi mereka dalam kegiatan di kelas. Hasil yang dicapai siswa tersebut dapat berupa keterampilan, sikap, dan pengetahuan yang diperoleh siswa melalui materi dan pengalaman belajar.

Ibrahim et al (2023) menjelaskan hasil belajar ialah hasil yang diperoleh siswa berupa penilaian akademik setelah mereka menempuh proses pembelajaran dikelas dengan menilai sikap, kemampuan, dan keterampilan pada diri seorang siswa dengan adanya perubahan tingkah laku dalam diri mereka.

Hasil belajar, seperti yang didefinisikan oleh Gulo (2022) ialah hasil dari modifikasi sikap dan perilaku siswa setelah selesainya komponen kognitif, emosional, dan psikomotorik dari proses pembelajaran. Siswa dapat melihat hasil belajar ini dengan mengikuti ujian atau bentuk penilaian lain yang menunjukkan jumlah kriteria yang telah mereka penuhi.

Nabillah & Abadi (2019) mendefinisikan bahwa hasil belajar ialah hal yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran karena kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses dalam mencapai hasil belajar. Hasil belajar terdiri dari ranah psikologis hal tersebut terjadi sebagai akibat dari pengalaman dan proses belajar siswa di dalam kelas.

Nandhita et al. (2018) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa dari usaha yang telah dilakukan mereka yang

bertujuan untuk menambah informasi pengetahuan dan pengalaman belajar. Melalui hasil belajar yang diperoleh siswa maka dapat diukur sejauh mana kemampuan yang dimiliki pribadi siswa dan menentukan hal apa yang harus dilakukan untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Ariyanto (2018) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan berupa kecakapan fisik, mental, intelektual yang berproses dari kegiatan pembelajaran dikelas maupun diluar kelas. Seperti dilingkup masyarakat keluarga yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari baik disekolah maupun dirumah.

S. P. Sari et al. (2020) mendefinisikan hasil belajar ialah suatu hasil yang didapatkan siswa setelah mereka melakukan kegiatan pembelajaran dikelas serta sebagai bukti keberhasilan yang telah dilalui siswa berdasarkan mata pelajaran tertentu.

Christina & Kristin (2016) menyampaikan pendapatnya hasil belajar ialah *transformasi* perilaku dalam diri siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang terjadi karena lingkungan belajar yang dengan sengaja didesain oleh guru melalui model pembelajaran kreatif serta inovatif yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

Berlandaskan beberapa pendapat di atas, hasil belajar adalah kemampuan atau kompetensi tertentu yang harus dimiliki siswa selama proses pembelajaran di kelas. Beberapa aspek, seperti kognitif, afektif, dan psikomotor, termasuk dalam hasil pendidikan ini.

Menurut Bloom hasil belajar merupakan perolehan nilai belajar siswa yang mencakup, yaitu intelektual, keterampilan, dan sikap (Aulia & Sontani, 2018). Dapat dikatakan hasil belajar merupakan hasil yang didapat siswa yang mengakibatkan perubahan tingkah laku terhadap siswa ketika belajar.

#### 4. Penelitian Terdahulu

Penelitian dari Sari & Azmy (2024) yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe nht berbantuan video animasi powtoon terhadap kemampuan apresiasi cerpen kelas v sekolah dasar” pada penelitian ini adanya pengaruh positif pada pengaplikasian model pembelajaran cooperative tipe NHT bebantu media powtoon terhadap kemampuan apresiasi cerpen kelas v sekolah dasar, dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional lainnya.

Penelitian yang berjudul “Penerapan model pembelajaran NHT untuk meningkatkan hasil belajar ipa siswa kelas III” oleh (Arini et al., 2017) dapat ditarik kesimpulan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran cooperative tipe NHT pada siswa kelas III SD No. 2 Abianbase.

Pada penelitian (Fajar et al., 2017) yang berjudul “pengaruh penggunaan media powtoon terhadap hasil belajar siswa pata mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial terpadu” Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa pada ranah kognitif antara siswa yang belajar dengan media Powtoon dengan siswa

yang belajar dengan media Microsoft PowerPoint 2016 pada mata pelajaran IPS umum SMP. Hal ini didukung dengan data rata-rata skor hasil belajar ranah kognitif siswa pada kelas eksperimen yang pembelajaran dengan media Powtoon. Data ini menunjukkan skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor hasil belajar ranah kognitif siswa pada kelas terkontrol media Powtoon yang pembelajarannya menggunakan media Powtoon.

Penelitian oleh Aliyah & Purwanto (2022) yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar”. Yang memiliki kesimpulan media pembelajaran *powtoon* setelah diterapkan pada kelas eksperimen lebih unggul hasil belajar dibandingkan kelas control yang tanpa diberikan perlakuan media *powtoon*.

Dari beberapa penelitian terdahulu maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran *cooperative* tipe NHT berbantu media *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa memberikan pengaruh positif pada hasil belajar (kognitif) siswa dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran konvensional.

## B. KERANGKA BERPIKIR

Menurut Festiawan (2020), belajar ialah proses yang mengubah kepribadian seseorang. Ini dapat mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, sikap, pemahaman, kapasitas, dan perilaku lainnya. Sama halnya dengan belajar IPAS, siswa memperoleh

pengetahuan dari berbagai sumber yang disediakan oleh sekolah untuk meningkatkan kinerja akademik mereka. Siswa akan mengikuti penilaian yang terkait dengan pembelajaran ini setelah menyelesaikan tugas ini, yang akan berfungsi sebagai pengukur tingkat pemahaman dan tujuan pembelajaran mereka. Pencapaian siswa yang telah menyerap pengetahuan yang diberikan oleh instruktur disebut sebagai hasil pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini mencakup berbagai macam topik, termasuk emosional, kognitif, dan psikomotorik. Dengan demikian, belajar ialah proses yang harus dilalui oleh siswa sebelum mereka mendapatkan hasil belajar.

Ketika belajar mata pelajaran IPAS, kebanyakan siswa menghadapi kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru mereka. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa variabel, salah satunya ialah guru sering memakai teknik pembelajaran tradisional seperti ceramah daripada teknik pembelajaran yang kreatif. Tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai dengan memilih pembelajaran yang kreatif. Menurut Maksumah (2023), model pembelajaran kooperatif tipe NHT ialah pendekatan pembelajaran kooperatif yang menekankan pada aktivitas siswa untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mengkomunikasikan data dari berbagai sumber sebelum mempresentasikannya di kelas. Ini membuat model ini ideal untuk pembelajaran IPAS karena mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi kelas dan menyuarakan pendapat mereka.

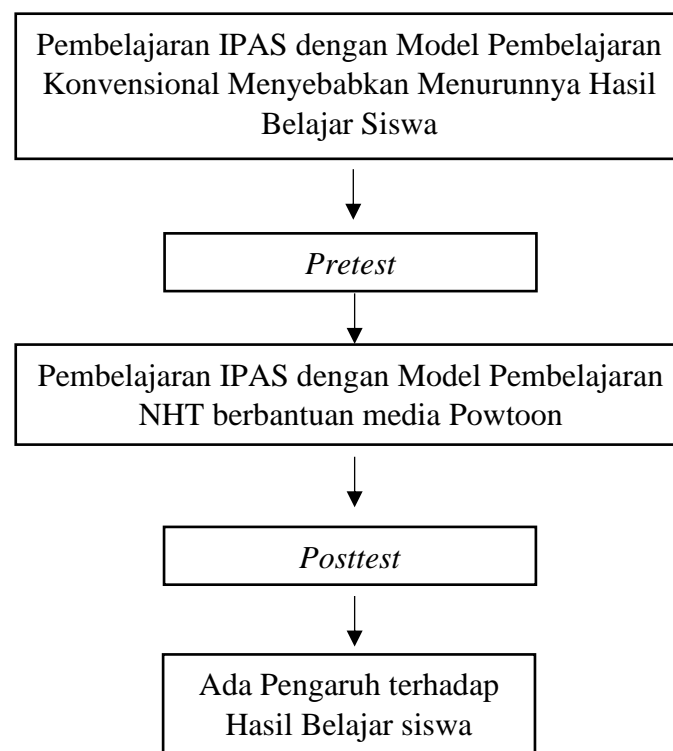
Salah satu keunggulan model pembelajaran NHT dibandingkan model pembelajaran lainnya ialah siswa akan lebih termotivasi untuk belajar karena mereka akan berkompetisi dengan teman satu kelompoknya untuk mendapatkan nilai yang terbaik. Selain itu, siswa memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi materi pembelajaran yang tidak mereka pahami, sehingga mereka dapat bertanya kepada anggota kelompoknya untuk membantu mereka memperoleh pengetahuan yang mereka butuhkan.

Tidak mungkin memisahkan fungsi media pembelajaran dengan model pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media *Powtoon* merupakan media pembelajaran yang tepat untuk dipakai bersamaan dengan metodologi pembelajaran NHT. Salah satu bentuk media modern yang dapat kita akses ialah *Powtoon*, yang merupakan situs web video pendidikan beranimasi. Media ini dapat kita sesuaikan dengan materi yang diinginkan. Rahmawati (2022), menyatakan bahwa ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media *Powtoon*, seperti kemampuannya untuk memberikan konten pendidikan dengan cara yang menarik, menginspirasi para pendidik untuk membuat materi pendidikan mereka sendiri, dapat dipakai dalam kelompok besar, dan dapat diaplikasikan secara praktis. Sebaliknya, kekurangan dari media *Powtoon* ini ialah harus disesuaikan agar sesuai dengan sistem dan keadaan saat ini, bergantung pada sumber daya teknologi, dan

membutuhkan sumber daya manusia yang kompeten untuk memproduksinya.

Peneliti menggunakan satu kelas dengan melakukan pretest sebelum mendapatkan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan media *Powtoon*, setelah itu diberikan perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe nht berbantu media *powtoon* mengetahui apakah berdampak signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Kerangka pemikiran penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut berdasarkan uraian di atas:



Gambar 2.12 Kerangka Berpikir

### C. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis merupakan perkiraan sementara yang pada akhirnya biasa benar atau sebaliknya. Berlandaskan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis pada penelitian ini ialah:

$H_1$  =Ada Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe NHT Berbantu Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV

$H_0$  =Tidak Ada Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Tipe NHT Berbantu Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV