

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar adalah alat untuk mengukur keberhasilan belajar siswa dalam proses kemampuan belajar. Hasil belajar adalah salah satu bagian terpenting pada pelaksanaan pendidikan dan merupakan tolak ukur keberhasilan pendidikan (Mursidik dkk, 2024). Hasil belajar juga dapat dipahami sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi di sekolah, yang tercermin melalui nilai atau skor yang diperoleh dari tes atau mata pelajaran tertentu (Fadhillah, 2018). Sedangkan menurut Kurniawati dkk (2023) Hasil belajar ialah perhitungan pembelajaran yang didapat setelah proses belajar sehingga siswa menerima ilmu untuk dipahami dan diaplikasikan. Hasil belajar pada penjelasan tersebut mencerminkan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi dan menunjukkan perubahan dalam pengetahuan. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan proses yang mendorong keterlibatan aktif, seperti dalam pembelajaran IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merujuk pada sejumlah mata pelajaran yang berasal dari disiplin ilmu eksakta, seperti biologi, fisika, kimia, ilmu antariksa, ilmu bumi, dan antropologi, yang diajarkan tingkat dasar dan menengah. Menurut IPA memiliki peran penting dalam pendidikan dasar karena membantu siswa mengembangkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, dan kepedulian terhadap lingkungan. Selain itu, IPA juga menjadi landasan dalam perkembangan teknologi dan inovasi masa depan. Dalam hal

ini Citrasmi dkk (2026) juga menyatakan bahwa pentingnya pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah untuk memahami disiplin ilmu pengetahuan alam serta mengembangkan keterampilan berkarya yang dapat menghasilkan produk, yang mencerminkan penguasaan kompetensi individu sebagai hasil dari proses belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Manisrejo 01 Kota Madiun, hasil nilai IPA dari 28 siswa kelas IV terdapat 16 siswa yang nilai nya masih dibawah KKM. Proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh model ceramah atau konvensional di mana guru hanya menyampaikan materi melalui papan tulis tanpa disertai penggunaan media pembelajaran ataupun model pembelajaran yang bervariasi. Penyampaian materi, siswa langsung diberikan soal untuk dikerjakan. Selama pengerjaan soal, banyak siswa yang masih terlihat berbicara sendiri dan tidak fokus, menunjukkan kurangnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Setelah soal selesai dikerjakan, guru hanya membahas jawaban tanpa adanya penguatan materi melalui media pembelajaran yang mendukung. Kurangnya variasi dalam model mengajar ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, yang terlihat dari nilai mereka pada ujian tengah semester yang cenderung rendah dibawah KKM. Hal ini mengindikasikan bahwa kurangnya interaksi, penggunaan model pembelajaran yang menarik serta media pembelajaran berkontribusi pada rendahnya hasil belajar siswa sehingga diperlukan model pembelajaran yang menarik yaitu model pembelajaran *Cooperative Tipe Numbered Heads Together*.

Model pembelajaran *cooperatif tipe Numbered Heads Together* (NHT) merupakan strategi yang melibatkan siswa dalam kelompok untuk berdiskusi, menyatukan ide, dan belajar secara kolaboratif. Setiap anggota kelompok memiliki kesempatan yang sama untuk berkontribusi, dengan tujuan meningkatkan interaksi antarsiswa serta hasil belajar. (Yusuf, 2016). Menurut Shoimin (2017) model pembelajaran NHT menekankan kerja kelompok yang menuntut tanggung jawab setiap anggota serta mendorong saling berbagi dan menerima antar siswa. Jumadi dalam (Ristumesi, 2017) menyatakan bahwa pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pemikiran dan jawaban dalam memecahkan masalah. Dengan cara ini, siswa dapat berkolaborasi secara efektif. Hasilnya, diharapkan siswa mencapai hasil belajar yang memuaskan. Model pembelajaran *cooperative tipe NHT* ini dapat memotivasi siswa untuk mengkaji dan menguasai materi pelajaran IPA sehingga nantinya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together (NHT)* dianggap penting karena dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan mendorong kolaborasi dalam kelompok. Selain itu, *NHT* membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran melalui diskusi dan interaksi, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Model pembelajaran ini akan terasa lebih bagus lagi jika dibantu oleh media pembelajaran yaitu media *Baamboozle*.

Media Pembelajaran *Baamboozle* merupakan sebuah platform yang termasuk dalam pendekatan pembelajaran berbasis permainan atau *Game-*

Based Learning. Media ini menyajikan proses belajar yang interaktif dengan memadukan elemen edukasi dan permainan (Khoiro dkk, 2023). Format permainannya menyerupai kuis cerdas cermat (Iskandar et al., 2022). Said dkk, (2021) mengatakan bahwa penggunaan media Baamboozle mampu menumbuhkan semangat berkompetisi di kalangan siswa, sehingga menciptakan persaingan yang bersifat positif. Baamboozle adalah media pembelajaran yang penting karena dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui kuis interaktif yang menggabungkan elemen permainan. Dengan gamifikasi, siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam belajar. Platform ini juga mendukung pembelajaran kolaboratif, memungkinkan siswa bekerja sama dalam tim. Selain itu, Baamboozle memberikan umpan balik langsung, membantu siswa memperbaiki kesalahan dengan cepat. Fleksibilitasnya memungkinkan penggunaan dalam berbagai setting, menjadikannya alat yang efektif untuk mengulang materi secara menyenangkan dan meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kusnaini dkk (2023), menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V. Selanjutnya, penelitian oleh Pramatha dkk (2018) juga menyatakan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *kooperatif Numbered Heads Together* terhadap hasil belajar IPA yang ditinjau dari abilitas akademik siswa kelas V SD. Penelitian lain oleh Handayani dkk (2018) menunjukkan bahwa model *kooperatif tipe Numbered Heads Together* yang dibantu dengan media Roda

Pintar efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa. Sejalan dengan itu, Wulandari (2023) menemukan bahwa model pembelajaran *cooperatif tipe Numbered Heads Together* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 23 Ujung Gurun Kota Padang. Penelitian oleh Kusmiati dkk (2021) juga memperkuat temuan sebelumnya dengan menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran *cooperatif tipe Numbered Heads Together* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Selain itu, Sudarta dkk (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran *cooperatif tipe Numbered Heads Together* turut memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V. Berdasarkan penelitian terdahulu diatas belum ada yang meneliti tentang pengaruh model pembelajaran *cooperative tipe numbered heads together* berbantuan media *Baamboozle* oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Numbered Heads Together* Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Belajar IPA siswa kelas IV”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah diatas, batasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Variabel bebas : Model *Cooperative tipe Numbered Heads Together* & Media *Baamboozle*
2. Variable terikat : Hasil Belajar IPA
3. Materi pembelajaran Gaya Di Sekitar Kita

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh model pembelajaran *Cooperative tipe Numbered Heads Together* berbantuan media *Bamboozle* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 01 Manisrejo Kota Madiun?

D. Tujuan Penelitian

Merujuk dari rumusan masalah dapat diketahui tujuan utama dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Cooperative tipe Numbered Heads Together* berbantuan media *Bamboozle* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 01 Manisrejo Kota Madiun.

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pengetahuan informasi mengenai dampak dari pengaruh model pembelajaran *cooperative tipe Numbered Heads Together* berbantuan media *Bamboozle* terhadap hasil belajar IPA siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa meningkatkan hasil belajar IPA siswa dan meningkatkan partisipasi dan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Memberikan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mengasyikan sehingga siswa tidak mudah bosan dan tetap semangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

- b. Bagi guru untuk bahan pertimbangan dan informasi bagi tenaga pendidik dalam menentukan pembelajaran yang cocok untuk kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi sekolah berkontribusi positif terhadap sekolah dengan tujuan untuk lebih memperbaiki kondisi pembelajaran, sehingga dapat menjadi panduan untuk mata pelajaran lain dan menjadi bahan pertimbangan penting dalam pengambilan keputusan terkait model pembelajaran yang akan diterapkan untuk meningkatkan kualitas sekolah secara keseluruhan.
- d. Bagi penulis memberikan wawasan langsung dengan cara memilih model pembelajaran yang relevan selama proses implementasi pembelajaran. Serta dapat menginovasikan model pembelajaran dengan media yang akan digunakan dalam proses penelitian.
- e. Bagi peneliti lain dapat tertarik untuk mengeksplorasi model pembelajaran *cooperative tipe numbered heads together* berbantuan media *baamboozle* terhadap hasil belajar siswa untuk perbandingan dengan peneliti selanjutnya.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Model Pembelajaran *Cooperative tipe Numbered Heads Together*

Model pembelajaran kooperatif menekankan kerja sama siswa dalam kelompok kecil untuk memahami materi dan menyelesaikan tugas bersama. Model ini meningkatkan pemahaman, keterampilan sosial, dan karakter seperti tanggung jawab serta menghargai pendapat orang lain.

Salah satu tipe yang digunakan adalah *Numbered Heads Together* (NHT), yang berpusat pada siswa dan mendorong keaktifan serta komunikasi. NHT melibatkan semua siswa dalam diskusi, memungkinkan guru menilai pemahaman mereka, serta memperkuat interaksi antar siswa. Model ini terbukti meningkatkan hasil belajar dengan cara mendorong kolaborasi, berbagi ide, dan pengambilan keputusan bersama.. Terdapat 4 tahap yaitu penomoran pada siswa, pengajuan pertanyaan, berfikir bersama dan menjawab pertanyaan.

2. Media *Baamboozle*

Baamboozle adalah platform kuis berbasis kelompok yang memungkinkan pendidik membuat kuis atau menggunakan kuis yang sudah ada. Setiap kelompok memilih nomor untuk menjawab pertanyaan dengan berbagai kejutan poin. Jawaban benar diberi poin, sedangkan salah tidak mengurangi poin.

3. Hasil Belajar IPA

Hasil belajar IPA yaitu mencakup pemahaman yang diperoleh siswa melalui proses teori dan praktikum dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam. Indikator hasil belajar terdapat 3 yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada penelitian ini hasil belajar siswa diukur melalui test yang diberikan kepada siswa.