

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Numbered Heads Together*

a) Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Numbered Heads Together*

Pembelajaran kooperatif melatih peserta didik untuk memberikan pendapat dan berfikir bersama, sehingga memunculkan keragaman pendapat yang kemudian harus disimpulkan untuk satu tujuan bersama. Dengan demikian ada ketergantungan pada peserta didik antara satu dan lainnya (Prasetyo et al., 2023). Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membentuk karakter siswa, seperti kemampuan bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Model pembelajaran kooperatif diterapkan untuk mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu alternatif pembelajaran berbasis kelompok yang melibatkan 4-6 peserta didik. Tujuan penerapannya adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, digunakan model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Numbered Heads Together*. Model ini termasuk pembelajaran berbasis student-centered (berpusat pada siswa), yang dirancang untuk

mendorong keaktifan peserta didik dalam proses belajar serta memfasilitasi mereka untuk saling bertukar ide dan pemikiran.

Menurut Stefany (2023), pembelajaran NHT adalah pendekatan yang melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran untuk memperoleh materi pelajaran. Pendekatan ini juga memungkinkan guru untuk mengamati sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dalam pembelajaran ini, akan terjalin komunikasi yang lebih luas antara guru dan siswa, serta antar siswa itu sendiri. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Kagan (2016), yang menyatakan bahwa model pembelajaran NHT secara tidak langsung membiasakan siswa untuk saling berbagi informasi, menghargai pendapat orang lain, dan lebih selektif dalam tindakan mereka. Dengan demikian, siswa dapat lebih fokus dan produktif dalam belajar. Pengelompokan siswa bertujuan untuk mengukur sejauh mana mereka dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas atau permasalahan yang diberikan oleh guru.

Selain itu penggunaan model pembelajaran *kooperatif tipe Numbered Head Together* (NHT) ditujukan untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa dapat dicapai. Selain itu, model ini mendorong siswa untuk saling bekerja sama dan membantu satu sama lain dalam memahami materi yang belum dikuasai, sehingga hasil belajar mereka menjadi lebih optimal. Oleh karena itu, penting juga untuk mempertimbangkan penerapan model pembelajaran lain yang

lebih mampu mendorong partisipasi aktif dari peserta didik. Model ini memiliki struktur khusus yang dirancang untuk mengubah cara siswa berinteraksi dan mendukung peningkatan penguasaan akademik. Menurut Huda (2013:38), NHT memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi ide, mendiskusikan, dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat terhadap pertanyaan atau pernyataan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling bertukar ide dalam kelompok sekaligus fokus pada pencapaian jawaban yang benar, dengan tujuan utama meningkatkan interaksi dan hasil akademik mereka.

b) Karakteristik Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Numbered Heads Together*

Model pembelajaran NHT memiliki karakteristik khusus, di antaranya adanya kesempatan bagi siswa untuk mengemukakan pendapat dengan bebas serta rasa tanggung jawab pribadi terhadap pemahaman materi pelajaran. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan kerja sama dalam kelompok. Kholis (2017:74) menjelaskan bahwa ciri utama dari model NHT adalah pembentukan kelompok yang bersifat heterogen, di mana setiap anggota diberikan nomor yang berbeda dan didorong untuk berpikir bersama (*Heads Together*) dalam menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah.

Penggunaan model pembelajaran ini berasal dari keinginan seorang pendidik untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pelajaran. Tanpa disadari, pembelajaran ini dapat mengajarkan siswa untuk mendengarkan dengan cermat, berbagi informasi tentang temuan mereka, dan meningkatkan kemampuan berbicara untuk menyampaikan pendapat mereka, yang menghasilkan suasana belajar yang aktif di mana semua orang terlibat.

Model pembelajaran (NHT) ditandai oleh beberapa karakteristik utama, yaitu pembentukan kelompok yang bersifat heterogen, pemberian nomor berbeda kepada masing-masing anggota kelompok, serta pelaksanaan diskusi bersama atau berpikir kolektif (*Heads Together*) untuk menyelesaikan tugas atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

Model pembelajaran (NHT) mendorong siswa untuk berpikir secara bersama-sama dalam kelompok, di mana setiap siswa diberikan nomor unik dan diberi kesempatan yang setara untuk menjawab soal yang diajukan oleh guru, dengan nomor yang dipanggil secara acak.

Salah satu karakteristik pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut: a) Proses pembelajaran dilaksanakan dalam bentuk kerja kelompok (bekerja sama daripada individu), b) Melibatkan pengelolaan secara kooperatif, mulai dari perencanaan, pengorganisasian, hingga pengawasan, c) Peserta didik memiliki keinginan untuk bekerja sama

(belajar tidak akan berhasil jika mereka tidak mau bekerja sama), dan
d) Setiap peserta didik memiliki kemampuan bekerja sama.

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan setiap orang di dalam kelompok harus bertanggung jawab atas pekerjaan kelompoknya. Ini karena keberhasilan yang dicapai akan bergantung pada penilaian kelompok daripada penilaian individu.

c) Sintaks Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Numbered Heads Together*

Sebelum membahas secara khusus mengenai tahapan dalam model *Numbered Heads Together* (NHT), peneliti terlebih dulu menguraikan langkah operasional dalam model pembelajaran kooperatif secara umum. Harmianto (2015), menyatakan bahwa tahapan tersebut mencakup beberapa poin penting. Pertama, pendidik menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai panduan kegiatan belajar. Kedua, guru memanfaatkan lembar observasi untuk memantau aktivitas siswa dalam kerja kelompok. Ketiga, pendidik memberikan bimbingan baik secara individu maupun kelompok guna membantu pemahaman materi dan pengembangan sikap. Terakhir, guru berperan sebagai fasilitator atau moderator yang memimpin proses presentasi hasil kerja siswa di depan kelas.

Model Pembelajaran NHT, menurut Aprilia (2018) menjelaskan bahwa langkah dalam menerapkan model pembelajaran NHT melibatkan beberapa tahapan penting. Pertama, siswa dikelompokkan

berdasarkan jumlah siswa yang ada. Kedua, guru memberikan pertanyaan atau tugas yang harus diselesaikan oleh setiap kelompok. Ketiga, siswa melakukan diskusi dalam kelompok untuk membahas dan menyelesaikan tugas tersebut. Keempat, dalam proses diskusi, siswa saling bertukar pendapat guna menemukan dan menyepakati jawaban terbaik. Terakhir, guru memanggil salah satu nomor secara acak dari tiap kelompok untuk mempresentasikan hasil kelompok sebagai bentuk tanggung jawab individu dan kelompok.

Selain itu tahapan dalam model pembelajaran NHT Gillies (2016) mengemukakan bahwa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif, siswa sebaiknya dikelompokkan secara acak, bukan berdasarkan tingkat kemampuan yang homogen. Tujuannya adalah agar mereka dapat belajar untuk saling bekerja sama dengan berbagai karakter dan latar belakang. Kebiasaan siswa yang rutin berdiskusi dalam kelompok akan melatih mereka dalam menghadapi berbagai situasi, seperti menyelesaikan masalah secara bersama, menyikapi perbedaan pendapat, menghargai pandangan anggota lain, serta menghadapi tantangan ketika ada rekan yang kurang kooperatif.

Nasrun (2016) menyatakan bahwa langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran NHT mencakup beberapa tahapan penting. Pertama, melakukan perencanaan yang matang sebelum kegiatan belajar dimulai, dengan tujuan demi mencapai hasil belajar yang sesuai dengan kurikulum tingkat sekolah dasar, khususnya pada

mata pelajaran matematika. Kedua, menyusun lembar kerja sebagai panduan siswa dalam proses pembelajaran. Ketiga, menyusun pedoman observasi yang berfungsi untuk memantau kondisi di lapangan, baik dalam hal kemampuan siswa maupun situasi dan dinamika kelas secara keseluruhan.

Menurut Tara (2019) Model pembelajaran NHT menurut Tara (2019) terdiri dari beberapa langkah. Pertama, guru membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari 4 hingga 5 orang. Selanjutnya, setiap kelompok diberikan tugas untuk dikerjakan bersama. Setelah itu, kelompok mendiskusikan dan menyelesaikan tugas tersebut. Kemudian, guru akan memilih salah satu kelompok ditunjuk untuk menyampaikan hasil diskusi mereka, sementara kelompok lainnya memberikan tanggapan. Di akhir, guru menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan.

Menurut Trianto (2019), langkah-langkah atau tahapan dalam penerapan model pembelajaran NHT adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1. Sintaks Model Pembelajaran NHT

Langkah-langkah	Peran Guru	Peran Siswa
Tahap 1 Penomeran	Siswa dibagian menjadi kelompok sesuai dengan jumlah mereka, dan setiap kelompok diberi nomor.	Siswa memisahkan dirinya dari anggota kelompok yang sudah ditentukan.
Tahap 2 Mengajukan Pertanyaan	Setiap kelompok diberikan pertanyaan yang	Memhatikan apa yang disampaikan guru dan bersiap

Langkah-langkah	Peran Guru	Peran Siswa
	berbeda	untuk mempertimbangkan jawaban dari pertanyaan.
Tahap 3 Berpikir bersama	Setiap kelompok mengumpulkan pendapat dari semua anggota kelompoknya untuk membuat jawaban yang harus disetujui oleh semua anggota kelompoknya.	Saling menerima pendapat setiap anggota kelompok siswa yang ada di dalam dan menyampaikan jawaban yang telah dipertimbangkan kepada seluruh kelompoknya.
Tahap 4 Menjawab Pertanyaan	Siswa yang dipanggil oleh guru mengangkat tangan lalu maju ke depan untuk menyampaikan jawabannya.	Ketika guru menyebutkan nomor yang dipanggil, siswa merespons panggilan guru.

Berdasarkan beberapa penjelasan berikut, dapat disimpulkan bahwa langkah penerapan model pembelajaran NHT di kelas meliputi pembagian siswa ke dalam beberapa kelompok, memberi tugas kepada masing-masing kelompok, diskusi bersama untuk menentukan jawaban, dan diakhiri dengan guru yang memanggil perwakilan tiap kelompok bertugas menyajikan hasil pembahasan mereka.

d) Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Cooperative Tipe Numbered Heads Together*

Model pembelajaran kooperatif mempunyai berbagai kelebihan dan kelemahan yang perlu dipertimbangkan dalam penerapannya di

kelas. Di satu sisi, model ini mendorong kerja sama antara siswa, meningkatkan keterampilan diri, dan membantu siswa memahami materi melalui diskusi kelompok. Pembelajaran menjadi lebih aktif dan partisipatif, serta dapat meningkatkan motivasi belajar. Namun, di sisi lain, model NHT juga mempunyai kelemahan, seperti butuh waktu yang lebih lama, menuntut peran aktif guru dalam mengelola kelompok, serta berpotensi menimbulkan ketimpangan kontribusi antar anggota kelompok. Dengan begitu, penerapan model kooperatif perlu disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik siswa .

Menurut Sitorus (2012), model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan sebagai berikut: kelebihan model NHT yaitu a. mendorong interaksi aktif antarsiswa dalam memecahkan masalah dan mengembangkan konsep pembelajaran., b. Meningkatkan penguasaan materi akademik sekaligus keterampilan sosial siswa., c. Membantu peserta didik untuk mempersiapkan diri secara lebih matang dalam kegiatan belajar, d. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, baik dalam konteks individual maupun kerja kelompok, e. Melatih keterampilan komunikasi siswa melalui diskusi dan penyampaian pendapat secara aktif.

Kelemahan Model NHT sendiri yaitu a. Tidak efektif dalam kelas dengan terlalu banyak siswa, b. Membutuhkan waktu yang lebih panjang daripada metode pembelajaran konvensional, c. Tidak seluruh

anggota dalam kelompok selalu mendapat kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan guru, karena guru hanya memanggil satu perwakilan nomor dari kelompok, d. Pengelolaan kelas dalam model ini bisa menjadi kurang optimal jika tidak diimbangi dengan strategi pengkondisian yang tepat.

2. Media Pembelajaran *Baamboozle*

a) Pengertian Media Pembelajaran

Pada dasarnya, kata “*media*” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamaknya “*medium*”, yang memiliki arti yang luas. Namun, dalam pendidikan, media pembelajaran sangat mengacu kepada alat serta bahan yang digunakan untuk mengajar. Media berarti segala sesuatu yang berperan dalam menyalurkan pesan dari satu pihak ke pihak lainnya untuk tujuan mendorong pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, yang menghasilkan proses pembelajaran.. Hasan dkk (2021) mengatakan bahwa media pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai media yang memberikan pesan atau informasi yang mengandung tujuan pembelajaran. Karena sepintasnya, media pembelajaran dapat digunakan untuk setiap tingkat siswa dan selama kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran penting dipakai dalam proses pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran yang baik terjadi ketika guru menempatkan siswa sebagai subjek bukan hanya objek, sehingga mereka dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka untuk

mengikuti pelajaran. Menurut Hasan dkk, (2021), kegiatan belajar pada dasarnya ialah proses komunikasi, di mana pesan disampaikan dari pengantar ke penerima. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau serta membantu mempermudah pihak yang menerima informasi untuk memahami isi pesan.

Hasan dkk (2021), menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, terdapat 3 cara komunikasi yang dapat digunakan. Komunikasi dalam tiga pola: aksi, atau komunikasi 1 arah; interaksi, atau komunikasi 2 arah; dan transaksi, atau komunikasi banyak arah. Media pembelajaran juga dapat berfungsi sebagai jembatan antara guru dan siswa, membantu mereka berhasil. Hal ini disebabkan fakta bahwa jika media digunakan dengan cara yang sesuai dengan tujuan, maka akan menghasilkan pembelajaran yang efektif. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dijelaskan oleh Hasan dkk (2021) bahwa fungsi media bukanlah fungsi tambahan, tetapi memiliki peran khusus sebagai alat yang membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan beberapa definisi dari uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan yakni media pembelajaran yaitu alat bahan yang digunakan selama proses pembelajaran dan berisi informasi prosesonal dapat mendorong minat serta keinginan siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

b) Pengertian Media Pembelajaran *Baamboozle*

Baamboozle adalah salah satu jenis *media* yang tergolong dalam pendekatan pembelajaran berbasis permainan atau *Game-Based Learning*. Platform ini menyediakan pembelajaran interaktif dengan menggabungkan unsur edukatif dan permainan (Khoiro dkk, 2023). *Baamboozle* memiliki format permainan yang mirip dengan kuis cerdas cermat (Iskandar dkk, 2022).

Edugames dapat dimanfaatkan dalam berbagai mata pelajaran, baik sebagai media penyampaian materi maupun sebagai alat evaluasi seperti Ujian Harian, Ujian Tengah Semester, dan Ujian Akhir Semester (Sa'diyah dkk 2021). *Baamboozle* sendiri merupakan media edukatif dirancang untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Platform ini menyediakan beragam permainan edukatif yang bisa dipakai oleh guru untuk mengoptimalkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Baamboozle merupakan sebuah permainan edukatif berbasis *web* yang dapat dimainkan secara berkelompok, dengan format kuis sebagai inti permainannya Mariani dkk (2022). Dalam penggunaannya, pendidik memiliki kebebasan untuk merancang permainan langsung melalui situs *web* sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Sistem poin yang digunakan dalam permainan ini tidak hanya membantu mengukur pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih aktif berinteraksi. Selain itu,

pelaksanaan permainan secara berkelompok turut mendukung penilaian terhadap aspek tanggung jawab siswa. Hal ini disebabkan oleh perolehan poin yang bergantung pada kerja sama antaranggota kelompok, sehingga dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam menjawab setiap pertanyaan. Selain itu media ini yaitu *platform* pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan elemen permainan untuk mendukung proses belajar, sebagaimana sejalan dengan (Khoiro dkk 2023).

Media ajar ini memanfaatkan format kuis bentuk permainan, yang bisa dibuat secara mandiri oleh pendidik ataupun memanfaatkan kuis yang telah di buat oleh pemakai lain. Tidak sama dengan platform belajar yang berbasis permainan lainnya, *Baamboozle* tidak mewajibkan siswa untuk mengakses perangkat mereka masing-masing. Permainan ini dimainkan dalam bentuk kelompok, masing kelompok memilih angka pada layar yang menampilkan pertanyaan untuk dijawab. Setiap nomor dapat menyimpan berbagai kejutan, seperti tambahan poin, pertukaran poin dengan kelompok dengan skor tertinggi, pengurangan poin, atau tidak memberikan poin sama sekali. Kelompok yang berhasil menjawab dengan benar akan memperoleh poin, sedangkan kelompok yang tidak dapat menjawab tidak dikenai pengurangan poin, karena permainan ini tidak menerapkan sistem pengurangan skor.

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *Baamboozle* sebagai media pembelajaran memiliki

potensi dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa serta mendorong kerja sama dalam proses belajar mengajar. Meskipun demikian, penerapannya perlu disesuaikan dengan konteks pembelajaran yang ada, agar tetap selaras dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai secara spesifik.

c) Langkah langkah Media Pembelajaran *Baamboozle*

Khoiro dkk (2023) menyatakan bahwa, langkah menggunakan media *Baamboozle* dalam pembelajaran sebagai berikut

1) Menjelaskan Konsep

Dalam pelaksanaan belajar menggunakan media *Baamboozle* di kelas, guru terlebih dahulu menyiapkan suatu permasalahan yang relevan dengan materi pembelajaran di situs Baamboozle. Guru juga mempersiapkan alat perangkat pendukung seperti proyektor dan laptop, karena siswa tidak memerlukan mengakses situs tersebut secara langsung. Hanya guru yang mengoperasikan media ini di depan kelas. Selanjutnya, guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta menjelaskan materi yang akan dibahas.

2) Menetapkan Aturan dan Membagi Kelompok

Guru menyampaikan prosedur pelaksanaan pembelajaran geografi menggunakan Baamboozle, lalu membagi siswa menjadi beberapa kelompok—biasanya dua hingga empat kelompok, tergantung kondisi kelas. Siswa kemudian diminta mengambil

undian untuk menentukan kelompok mana yang akan memulai permainan terlebih dulu.

3) Pelaksanaan Game

Setelah penyampaian materi selesai, sesi permainan kuis menggunakan Baamboozle dimulai. Kelompok yang mendapat giliran pertama boleh memilih nomor soal secara bebas sesuai kesepakatan dalam kelompok, kemudian menjawab soal sesuai nomor yang dipilih. Pertanyaan dalam Baamboozle bisa berisi soal, tambahan poin, penalti, pertukaran poin antar kelompok, atau bahkan tidak memberi poin sama sekali. Kelompok yang berhasil menjawab dengan benar akan memperoleh poin, sedangkan yang tidak bisa menjawab tidak dikenai pengurangan poin. Setelah permainan berakhir, kelompok yang mengumpulkan jumlah poin terbanyak dinyatakan sebagai pemenang.

4) Penarikan Kesimpulan

Sebagai akhir guru mengarahkan siswa dalam merangkum kembali materi yang telah dipahami untuk memastikan pemahaman mereka. Guru juga membantu siswa mengaitkan keseluruhan materi secara menyeluruh dan memberikan penghargaan kepada kelompok yang menang.

d) Kelebihan dan Kekurangan Media *Baamboozle*

Berdasarkan pengenalan media pembelajaran berbasis web *Baamboozle* serta cara penggunaannya dalam kegiatan pembelajaran di

sekolah, dapat disimpulkan bahwa *Baamboozle* memiliki sejumlah kelebihan dan juga beberapa kekurangan.

Andriyani (2021) menyatakan bahwa, media pembelajaran *Baamboozle* memiliki sejumlah keunggulan dan kelemahan. Beberapa kelebihanannya antara lain: (1) tampilan situs *Baamboozle* menarik dan menyajikan informasi dengan baik, (2) platform ini memberikan kebebasan bagi pendidik untuk merancang permainan sesuai kebutuhan, (3) proses pembuatan akun di situs ini cukup mudah dan tidak rumit, (4) *Baamboozle* dapat dimanfaatkan sebagai sarana ice-breaking untuk menciptakan suasana yang lebih kondusif sebelum pembelajaran dimulai, (5) penggunaannya tidak memerlukan banyak persiapan teknis dari pendidik, (6) situs ini tidak terbatas pada tenaga pengajar saja, melainkan bisa diakses oleh berbagai kalangan masyarakat, dan (7) *Baamboozle* juga efektif dalam menghadirkan semangat kerja sama tim di antara siswa.

Beberapa kelemahan dari penggunaan media *Baamboozle* antara lain: (1) jika pengguna tidak menggunakan akun *Baamboozle*, maka permainan yang telah dibuat bersifat publik dan dapat diakses oleh pengguna lain, (2) berbagai fitur menarik hanya tersedia bagi pengguna yang berlangganan *Baamboozle* (3) untuk keperluan pembelajaran daring, diperlukan aplikasi tambahan dari pihak ketiga agar media ini dapat digunakan secara optimal, dan (4) *Baamboozle* kurang efektif jika

dijadikan sebagai alat utama untuk melakukan penilaian dalam proses belajar.

3. Hasil Belajar IPA

a) Pengertian Hasil Belajar

Kurniawati dkk (2023), hasil belajar siswa memiliki peranan yang penting dalam pendidikan karena merupakan tolak ukur keberhasilan tujuan pembelajaran dan menunjukkan indikator pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Belajar itu sendiri maksudnya adalah proses yang bikin perilaku seseorang berubah karena pengalaman yang dialaminya. Jadi, seseorang bisa dibilang sedang belajar kalau dalam dirinya terjadi perubahan perilaku. Karena tidak ada belajar tanpa usaha, perubahan perilaku ini membutuhkan usaha.

Mursidik dkk, (2024), Hasil pembelajaran mengacu pada perubahan dalam kapasitas kognitif, emosional, dan psikomotorik individu. Tentu saja, perubahan yang dimaksud bersifat positif. Oleh karena itu, setiap aspek pendidikan yang ada dalam diri siswa perlu dikembangkan melalui proses belajar yang berkelanjutan.

Desak Kadek Sri Astiti dkk (2017) menyatakan bahwa, hasil belajar yaitu istilah yang digunakan oleh guru digunakan menilai seberapa baik pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa selama jangka waktu tertentu. Prestasi atau pencapaian yang dicapai siswa setelah menyelesaikan sejumlah materi pelajaran disebut hasil belajar. Siswa melakukan proses belajar sebelum mereka mendapatkan

hasil belajar. Belajar adalah penguasaan ilmu pengetahuan yang mengubah tingkah laku. Tes hasil belajar dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar. Nilai hasil belajar dihasilkan dari tes ini.

Menurut Sumarni (2019), hasil belajar yaitu kegiatan sikap atau tingkah laku seseorang yang tidak hanya mencakup perubahan pengetahuan tetapi juga perubahan sikap, kemampuan, kebiasaan, pengertian, dan penguasaan. Semua hasil belajar ini harus dilakukan secara sadar, dengan tujuan yang positif, dan secara permanen. Menurut Muhammad Iqbal Ma'ruf et al. (2020), hasil belajar yaitu apa yang telah dipelajari dan diketahui, yang mencakup bidang kognitif. Tujuan belajar di sekolah yaitu untuk belajar apa yang dia tidak bisa agar dia bisa, dan dari yang tidak tahu menjadi tahu, yang ternyata dapat memengaruhi sikap, pikiran, dan tingkah lakunya. Pernyataan ini sesuai dengan definisi hasil belajar Menurut Purwanto (2010: 44), hasil belajar kerap dijadikan sebagai indikator untuk menilai sejauh mana seseorang telah memahami dan menguasai informasi yang telah diberikan selama proses pembelajaran.

b) Pengertian Hasil Belajar IPA

Hasil belajar IPA yaitu kegiatan pembelajaran dalam bidang Ilmu Pengetahuan Alam yang diperoleh dari proses teoritis maupun praktikum. Sugihartono dkk (2017) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu bentuk perubahan yang bersifat relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman. Berdasarkan pandangan para ahli

tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar yaitu suatu proses yang memungkinkan siswa ikut andil secara langsung dan aktif dalam berinteraksi dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan atau peningkatan kemampuan pengetahuan secara berkelanjutan.

Hasil belajar dapat disamakan dengan prestasi belajar, yaitu bentuk evaluasi terhadap pencapaian siswa yang dinyatakan melalui angka, huruf, atau pernyataan yang menggambarkan kemajuan belajar dalam kurun waktu tertentu. Menurut WS. Winkel, prestasi belajar merupakan manifestasi dari hasil pembelajaran yang diperlihatkan oleh siswa, sebagai cerminan kemampuan internal yang dimilikinya dan diperoleh sesuai tujuan instruksional yang telah ditetapkan.

IPA merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan upaya sistematis untuk memahami alam. IPA bukan sekedar berfokus pada penguasaan fakta, konsep, dan prinsip, tetapi juga menekankan pentingnya proses penemuan ilmiah. Pembelajaran IPA diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengeksplorasi diri mereka sendiri serta lingkungan sekitar, sekaligus membuka peluang guna mempraktikkan pengetahuan itu di dalam kehidupan.

Purwanto (2010) menyatakan bahwa hasil belajar sering digunakan sebagai ukuran seberapa memahami seorang topik yang diajarkan. Hal ini, yang dimaksud yaitu prestasi siswa dalam mata pelajaran IPA, salah satu aspek keilmuan yang dipelajari oleh siswa di sekolah dasar.

c) Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA

IPA adalah mata pelajaran yang membahas tentang kehidupan makhluk hidup dan seluruh unsur alam yang mendukung berbagai kegiatan kehidupan (Dewi dkk, 2019). IPA menjadi suatu komponen penting dalam kurikulum yang disampaikan pada berbagai jenjang sekolah. Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran IPA diarahkan pada keterlibatan aktif antara peserta didik dan pendidik dalam memahami konsep, prinsip, dan prosedur ilmiah, sehingga dapat tercapai pembelajaran yang bermakna dan menghasilkan capaian belajar yang optimal (Ariyanto, 2016). Melalui proses ini, siswa terdorong untuk aktif mencari dan menemukan pengetahuan secara mandiri, menunjukkan antusiasme tinggi dalam menguji kebenaran teori, serta mampu menggunakan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari (Elyanoor, dkk 2015).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tidak saja menekankan pada aspek kognitif semata, tetapi juga mencakup ranah afektif dan psikomotor sebagai bagian dari penilaian terhadap hasil belajar siswa. Pencapaian hasil belajar ini dipengaruhi oleh 2 kelompok faktor, yaitu faktor internal berasal dari dalam diri siswa, serta faktor eksternal berasal dari lingkungan sekitar (Raresik, dkk 2016). Kedua faktor ini saling berkaitan dan berkontribusi terhadap sejauh mana seorang siswa mampu memahami dan menguasai materi yang dipelajari.

Faktor internal adalah yang berasal dari dalam diri siswa dan memengaruhi kesiapan serta kemampuan belajarnya. Faktor tersebut mencakup kecerdasan, minat dan perhatian terhadap pelajaran, motivasi belajar, ketekunan, sikap terhadap pembelajaran, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan siswa. Seperti yang disampaikan oleh Clark, sebagaimana dikutip oleh Sudjana, sekitar 70% hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan individu siswa itu sendiri, sementara 30% sisanya dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Hal ini menegaskan pentingnya kondisi internal siswa dalam mendukung proses belajar yang efektif.

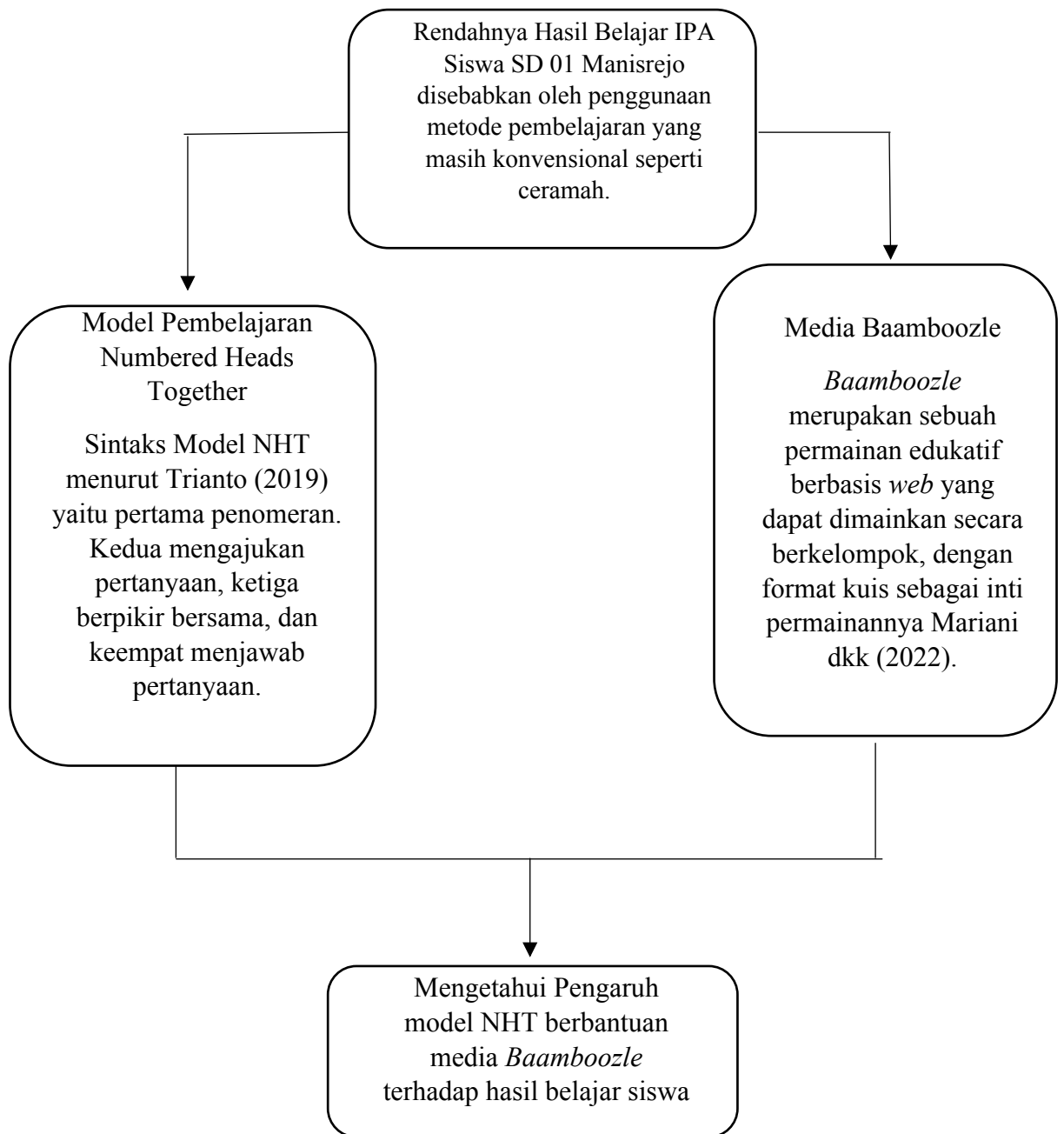
Di samping faktor internal, hasil belajar juga sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal, yaitu segala hal yang berasal dari luar diri siswa. Faktor ini meliputi lingkungan keluarga, kondisi dan fasilitas sekolah, serta peran masyarakat. Lingkungan yang mendukung dapat memperkuat motivasi serta minat siswa dalam belajar. Salah satu aspek lingkungan eksternal yang paling dominan dalam konteks pendidikan formal adalah kualitas pengajaran. Guru yang dapat menyampaikan materi secara baik, menggunakan metode yang tepat, dan menciptakan suasana belajar yang kondusif akan sangat membantu siswa dalam memahami konsep IPA secara mendalam.

Dengan begitu, untuk mencapai hasil belajar yang baik dalam pembelajaran IPA, diperlukan sinergi antara kesiapan internal siswa dan dukungan lingkungan eksternal yang menunjang.

B. Kerangka Berpikir

Pada observasi awal di SDN 01 Manisrejo, nilai pelajaran IPA Kelas IV masih banyak yang rendah. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru karena menggunakan metode ceramah dan kurang variative dalam melakukan kegiatan belajar. Akhirnya, banyak siswa yang tidak mencapai nilai KKM, terutama dalam mata pelajaran IPA. Hal ini berarti diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dalam cara mengajar, misalnya memperluas pengetahuan tentang media pembelajaran dan model pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar.

Ada banyak model pembelajaran dapat dipilih, tergantung masalah yang sedang dihadapi. Untuk permasalahan yang diperoleh di SDN 01 Manisrejo yaitu rendah nya hasil belajar IPA yang menyebabkan proses pembelajaran yang kurang menarik, maka diperlukan media pembelajaran yang menarik dan belum pernah digunakan di sekolah sebelumnya. Salah satu pilihan yang dapat dipilih yaitu model *Numbered Heads Together* dengan bantuan media *Bamboozle*. Model dan media ini belum pernah digunakan sebelumnya dan diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sehingga dapat meningkat. Untuk lebih jelasnya berikut kerangka berpikir penelitian ini:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

H_0 : Ada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV

H_1 : Tidak Ada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kelas IV