

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengajarkan penggunaan bahasa Indonesia secara lisan maupun tulisan dengan fokus pada pengembangan keterampilan. Keterampilan berbahasa Indonesia ini mencakup kemampuan untuk berkomunikasi dalam setiap aktivitas, dengan tujuan menumbuhkan sikap sosial dan cinta terhadap budaya pada para siswa (Heriwan & Taufina, 2020). Pentingnya pembelajaran bahasa terletak pada perannya sebagai sarana komunikasi yang bersifat universal. Melalui bahasa, siswa dapat berpartisipasi secara aktif, kreatif, dan inovatif dalam menyelesaikan berbagai permasalahan (Ramadi & Ilhami, 2020). Salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia di SD adalah materi teks wacana. Materi teks wacana merupakan bagian penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD. Pemahaman teks wacana tidak hanya mencakup pemahaman kata per kata, tetapi juga pemahaman makna secara keseluruhan teks.

Berdasarkan pengamatan di SDIT Santiniketan Bandung, dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat banyak hambatan, khususnya dalam keterampilan pemahaman membaca wacana. Beberapa kendala yang sering dijumpai dalam penguasaan membaca oleh siswa meliputi: minat siswa terhadap membaca kurang, kesulitan siswa dalam memahami isi bacaan yang sudah dibaca, konsentrasi siswa yang kurang dalam kegiatan membaca, dan kesenangan siswa terhadap bacaan yang rendah atau kurang menarik.

Hasil wawancara dengan guru kelas III SDIT Santiniketan yang dilakukan pada 13 Desember 2023, bahwa terdapat beberapa persoalan dalam aktivitas pembelajaran Bahasa Indonesia yang membuat hasil belajar Bahasa Indonesia masih rendah. Berdasarkan hasil evaluasi harian kelas III SDIT Santiniketan pada tahun ajar 2023/2024, dalam Bahasa Indonesia pada materi membaca wacana dan menjawab pertanyaan dari teks wacana tersebut ada 13 siswa dari total 23 siswa yang skornya masih dibawah kriteria ketuntasan minimal yakni 70. Nilai terkecil yaitu 37 dan rata-rata nilai adalah 60. Hasil belajar siswa masih rendah disebabkan oleh kenyataan bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru dan siswa tidak cukup aktif berpikir kritis untuk memahami sepenuhnya materi yang mereka

pelajari. Guru sudah mencoba sejumlah cara untuk melibatkan siswa agar lebih aktif, seperti menggunakan video pembelajaran untuk melakukan kegiatan belajar, tetapi hasilnya masih belum meningkat.

Pentingnya kegiatan pembelajaran dalam konteks pendidikan menekankan pada berbagai elemen yang saling terkait. Model pembelajaran, pendekatan, strategi, metode, serta teknik yang diterapkan oleh guru dapat mempengaruhi hasil dari proses belajar. Keberhasilan proses belajar mengajar dapat ditentukan dari komponen yang digunakan (Aziroh, 2022). Diharapkan pendidik dapat meningkatkan keterampilan inovasi dalam menggunakan model pembelajaran melalui aktivitas pembelajaran. Dengan cara ini, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan menghindari kesan monoton.

Dengan digunakannya model pembelajaran yang lebih menarik ini dapat membuat ketertarikan siswa dalam menjalani aktivitas pembelajaran, agar motivasi belajar siswa dapat meningkat secara alami. Jika motivasi belajar siswa meningkat maka akan mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa. Walaupun demikian, penggunaan model pembelajaran di kelas masih belum mencapai tingkat optimal. Kebanyakan guru masih menerapkan pembelajaran yang biasa di mana pembelajaran masih berfokus pada guru. Untuk itulah, perlu adanya inovasi model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi persoalan di atas, salah satu jalan keluar untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pembelajaran dengan menerapkan model belajar yang lebih menyenangkan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Numbered Head Together*. Model pembelajaran ini adalah salah satu dari strategi pembelajaran kooperatif.

Peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* dapat diperkuat dari penelitian yang dilakukan Aziroh (2022) menunjukkan bahwa model *Numbered Head Together* dapat memajukan hasil belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan presentase ketuntasan siswa, yakni ketuntasan belajar siswa dari 24 siswa (68,57%) pada siklus satu meningkat menjadi 31 siswa (88,75%) pada siklus dua.

Model pembelajaran *Numbered Heads Together* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kelompok yang mana masing-masing siswa diberikan tugas pertanyaan dengan nomor yang unik. Fokus utama dari model ini adalah pada kolaborasi dan interaksi sosial antar anggota kelompok, menciptakan suatu lingkungan di mana siswa saling bekerja sama untuk mencapai pemahaman yang lebih baik (Apriyanti, 2021). Hal ini disebabkan oleh praktik guru yang secara acak memanggil nomor siswa, yang membuat siswa harus mempersiapkan dirinya untuk menyampaikan kemampuannya di hadapan seluruh kelas. Model pembelajaran ini dipilih karena menghadirkan peluang kepada setiap siswa agar dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Model ini mengintegrasikan aspek kerjasama, kompetisi positif, dan tanggung jawab individu dalam pemecahan masalah. Dengan melibatkan semua siswa dalam pembelajaran, diharapkan terjadi interaksi yang optimal dan pemahaman yang lebih mendalam pada materi Bahasa Indonesia.

Disamping penerapan model *Numbered Head Together*, penelitian ini dibantu dengan permainan ular tangga. Permainan ular tangga adalah permainan tradisional berasal dari Indonesia dan populer di kalangan semua kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Permainan ini memiliki aturan yang sederhana dan mudah dipahami, memberikan pendidikan, hiburan, dan mendorong interaksi antar pemain karena dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih (Rejeki et al., 2020). Penggunaan permainan ini dalam model pembelajaran *Numbered Head Together* ditujukan untuk membuat kondisi belajar yang gembira juga menarik bagi siswa. Permainan ini bukan hanya berfungsi menjadi perangkat bantu pembelajaran, namun berfungsi sebagai media untuk memajukan motivasi dan minat siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, permainan ular tangga dapat diintegrasikan dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Model pembelajaran *Numbered Heads Together* dan media permainan ular tangga dapat memiliki hubungan yang positif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Model Pembelajaran ini melibatkan siswa saat diskusi kelompok, di mana masing-masing anggota kelompok mempunyai angka yang harus mereka ingat. Ini mendorong setiap siswa untuk aktif berpartisipasi karena mereka tahu

mereka akan bertanggung jawab atas informasi tertentu. Permainan Ular tangga dapat digunakan sebagai alat motivasi tambahan. Misalnya, siswa dapat maju beberapa langkah pada ular tangga setiap kali mereka memberikan jawaban yang benar atau memberikan kontribusi positif dalam diskusi kelompok. Siswa kelas III memiliki ciri khas perkembangan psikomotorik dan kognitif yang perlu diperhatikan. Mereka umumnya lebih aktif dan senang bermain. Pembelajaran yang bersifat interaktif dan menarik perhatian, seperti permainan ular tangga, bisa memberikan motivasi tambahan kepada siswa untuk belajar. Kombinasi model pembelajaran *Numbered Head Together* dan perangkat permainan ular tangga bisa membuat pengalaman pembelajaran yang interaktif, menggembirakan, dan bermanfaat bagi siswa.

Hasil belajar yang diperoleh siswa dari proses pendidikan dapat memberikan kemampuan yang memungkinkan mereka berkompetisi pada macam-macam kegiatan di kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks kompetisi sekarang, dibutuhkan orang yang memiliki kualitas, khususnya dalam hal keahlian. Konsep ini sejalan pada tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional (Undang-Undang Sisdiknas). Undang-undang tersebut menyatakan bahwa Pendidikan nasional bertujuan untuk memaksimalkan kemampuan yang ada pada siswa sehingga menjadi individu yang taat kepada agama, berperilaku baik, berilmu, kreatif, serta berusaha menggambarkan penduduk yang baik. Tujuan tersebut menjadi suatu keharusan untuk generasi selanjutnya agar dapat mengapai cita-citanya. Oleh karena itu, siswa diharapkan berkomitmen untuk belajar dengan serius dan mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal.

Peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia tidak selalu mudah, terutama mengingat variasi tingkat kemampuan dan minat siswa. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu permainan ular tangga diharapkan bisa mengatasi tantangan ini dengan memberikan pendekatan yang inklusif, interaktif, dan menghibur. Dengan merancang strategi pembelajaran yang menggabungkan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* dan permainan

ular tangga, diharapkan siswa di SD dapat lebih termotivasi, terlibat aktif, dan mencapai peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia yang signifikan.

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti ingin menjalankan penelitian mengenai “Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Wacana Menggunakan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantu Permainan Ular Tangga di Kelas III SDIT Santiniketan”

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, sehingga masalah yang terdapat di penelitian ini bisa dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia sebelum menggunakan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantu Permainan Ular Tangga di Kelas III SDIT Santiniketan Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantu Permainan Ular Tangga pada pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SDIT Santiniketan Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia setelah menggunakan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantu Permainan Ular Tangga di Kelas III SDIT Santiniketan Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, sehingga yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia sebelum menggunakan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantu Permainan Ular Tangga di Kelas III SDIT Santiniketan Kabupaten Bandung.
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantu Permainan Ular Tangga pada pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SDIT Santiniketan Kabupaten Bandung.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia setelah menggunakan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantu Permainan Ular Tangga di Kelas III SDIT Santiniketan Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Dari rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi peneliti dan semua pihak yang terkait maupun pembaca pada umumnya. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Secara Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini dapat bermanfaat untuk bahan rujukan juga menambah keilmuan mengenai Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantu Permainan Ular Tangga.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah bisa menjadi bahan pertimbangan terhadap peningkatan kinerja guru dan dapat memberikan informasi sekaligus masukan mengenai Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantu Permainan Ular Tangga.

- b. Bagi Guru

Bagi guru, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas saat menyampaikan materi pembelajaran dan menambah wawasan bagi guru terkait model pembelajaran dan media dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan pembelajaran, juga sebagai bekal guru untuk membenahi tingkat proses pembelajaran menjadi lebih baik.

- c. Bagi Siswa

Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SDIT Santiniketan dan membawa siswa untuk belajar dalam kondisi yang interaktif, menggembarakan dan bermanfaat bagi siswa.

- d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman mengajar sehingga dapat menerapkannya ketika turun langsung sebagai pendidik. Selain itu, peneliti juga mampu memahami dan menambah wawasan dalam mengenai model pembelajaran dan media dalam pelaksanaan pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir

Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang didapat dari peristiwa baru yang dialami oleh seseorang. Perubahan perilaku tersebut muncul sebagai hasil dari proses hubungan belajar pada sebuah objek yang ada dalam lingkungan belajar (Rahman, 2021). Kegiatan belajar merupakan inti penting dalam seluruh tahap pendidikan di lingkungan sekolah. Keberhasilan mencapai tujuan pendidikan sangat terkait dengan pengalaman belajar yang dijalani oleh siswa. Pada dasarnya, belajar merujuk pada sebuah tahap optimal di mana seseorang mengalami transformasi dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dan dari ketidakpahaman menjadi pemahaman. Aktivitas belajar atau pembelajaran melibatkan penggabungan aspek-aspek kognitif, emosional, lingkungan, dan pengalaman dengan tujuan memperoleh, meningkatkan, atau mengubah diri seseorang (Sari, 2020).

Dilihat dari pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulannya bahwa belajar merupakan kegiatan mencakup perolehan pengalaman baru yang tercermin dalam perubahan perilaku seseorang. Perubahan perilaku tersebut adalah hasil dari hubungan belajar terhadap suatu objek di lingkungan belajar. Kegiatan belajar menjadi inti penting dalam tahap pendidikan di lingkungan sekolah, dan keberhasilan mencapai tujuan pendidikan sangat terkait pada pengalaman belajar siswa. Dalam esensinya, belajar merupakan sebuah proses optimal di mana seseorang mengalami transformasi dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan serta dari ketidakpahaman menjadi pemahaman. Aktivitas belajar atau pembelajaran melibatkan penggabungan aspek-aspek kognitif, emosional, lingkungan, dan pengalaman dengan tujuan memperoleh, meningkatkan, atau perubahan tingkah laku.

Kegiatan belajar adalah hal yang berkaitan dengan hasil belajar karena kegiatan belajar merupakan proses. Hasil belajar mencakup seluruh aspek psikologis, dan fenomena ini muncul sebagai akibat atau hasil dari pengalaman serta proses pembelajaran yang dijalani oleh siswa di lingkungan kelas di sekolah (Nabillah & Abadi, 2019). Hasil belajar yaitu pencapaian yang didapat oleh siswa sesudah melalui proses aktivitas belajar dan pembelajaran. Hasil belajar menjadi

bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seorang siswa, yang diukur berdasarkan mata pelajaran tertentu (Sari, 2020). Dari beberapa pengertian tadi, dapat disimpulkan yaitu hasil belajar menjadi bukti kesuksesan siswa yang terukur pada berbagai aspek psikologis.

Menurut Benjamin S. Bloom (Wulandari et al., 2021), yang mengembangkan *Taxonomy of Educational Objectives*, menyatakan tujuan pendidikan dapat dibagi menjadi tiga kategori, yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Namun pada penelitian ini ditekankan hanya pada hasil belajar kognitif. Ranah kognitif terdiri dari mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Untuk siswa kelas III hasil belajar yang akan diukur dalam penelitian ini hanya pada ranah kognitif (C1-C3) yaitu mengingat, memahami, dan mengaplikasikan.

1. Mengingat (*Remember*): Kemampuan untuk mengingat dan mengakses informasi yang telah dipelajari, seperti menyebutkan, mengidentifikasi, atau menjelaskan fakta.
2. Memahami (*Understand*): Kemampuan untuk memahami dan menyusun informasi yang telah dipelajari, seperti merangkum, menjelaskan, atau menginterpretasikan konsep.
3. Mengaplikasikan (*Apply*): Kemampuan untuk menggunakan pengetahuan dan pemahaman dalam situasi baru atau konteks yang berbeda, seperti mengaplikasikan konsep atau prinsip dalam situasi praktis.

Tingkatan-tingkatan ini memberikan struktur untuk merancang kurikulum dan mengevaluasi pencapaian siswa dalam konteks ranah kognitif. Tingkatan-tingkatan ini juga memberikan struktur bagi pendidik untuk merencanakan dan mengevaluasi pembelajaran dengan berbagai tingkat kompleksitas pemikiran siswa.

Pembelajaran di kelas rendah dan kelas tinggi terdapat pada tingkat SD. Pada kelas rendah, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki ciri khas tersendiri, terutama terlihat dari penerapan pendekatan tematik dalam proses pembelajaran. Khususnya dalam kelas rendah, materi dan pendekatan dirancang secara khusus agar mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, yakni: (1) mengembangkan

apresiasi dan pemahaman bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu bangsa Indonesia; (2) memberikan pengetahuan tentang bentuk, makna, dan fungsi bahasa Indonesia serta mendorong penggunaan yang tepat dan kreatif dalam berbagai konteks; (3) meningkatkan kapasitas siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia untuk mengembangkan kemampuan sosial, kemampuan emosional, dan kemampuan intelektual; (4) membangun disiplin dalam bahasa dan proses berpikir; dan (5) meningkatkan kapasitas siswa dalam mengenali dan memanfaatkan karya sastra, dengan tujuan memberikan kontribusi terhadap pengembangan sastra Indonesia sebagai bagian dari warisan budaya dan intelektual negara (Yuliana et al., 2022).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD adalah hal penting dari kurikulum pendidikan dasar di Indonesia. Mata pelajaran ini dirancang untuk mengembangkan keterampilan berbahasa dan pemahaman siswa terhadap kekayaan budaya serta sastra Indonesia. Akan tetapi kenyataan di sekolah, masih banyak siswa yang menganggap bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia membosankan dan memiliki teks yang panjang untuk dibaca. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Salah satu materi pembelajaran Bahasa Indonesia di SD adalah materi teks wacana. Materi teks wacana merupakan bagian penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD.

Pemahaman teks wacana tidak hanya mencakup pemahaman kata per kata, tetapi juga pemahaman makna keseluruhan teks. Berdasarkan pengamatan di sekolah dasar, terdapat banyak hambatan pada tahap pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan pemahaman membaca wacana. Agar memenuhi hasil belajar yang sesuai dengan standar yang sudah ditentukan, langkah-langkah yang sesuai dalam menerapkan model pembelajaran menjadi suatu kebutuhan.

Ada beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, dan salah satunya adalah penerapan model *Numbered Head Together*. Penulis memilih model ini dengan harapan dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar.

Model pembelajaran *Numbered Head Together* adalah suatu pendekatan pembelajaran kelompok di mana setiap siswa diberikan tugas pertanyaan dengan nomor yang unik. Fokus utama dari model ini adalah pada kolaborasi dan interaksi sosial antar anggota kelompok, menciptakan suatu lingkungan di mana siswa saling membantu untuk mencapai pemahaman yang optimal (Apriyanti, 2021). Model Pembelajaran ini termasuk kedalam model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada pembentukan kelompok. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menyoroti kerjasama dalam sebuah kelompok yang dapat terdiri dari dua hingga enam siswa. Tujuan dari model ini yakni untuk mempelajari suatu materi akademis secara menyeluruh hingga selesai melalui kolaborasi antar anggota kelompok.

Mulyo & Daryanto (Nurwadani et al., 2021) menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* dikembangkan oleh Spener Kagen. Secara umum, *Numbered Head Together* dibuat agar mengaktifkan siswa dalam memahami materi juga menguji pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Tujuan dari penerapan model pembelajaran ini yakni menyerahkan peluang kepada siswa untuk berkolaborasi dalam pertukaran ide dan mengevaluasi pemahaman yang paling benar. Disamping itu, model ini juga bertujuan untuk meningkatkan kerjasama antar siswa dan dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran. Pemilihan model pembelajaran ini dilatarbelakangi oleh keinginan untuk menyerahkan peluang kepada setiap siswa supaya bisa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Model ini menggabungkan elemen-elemen kerjasama, kompetisi positif, dan tanggung jawab individu dalam penyelesaian tugas. Dengan melibatkan seluruh siswa dalam proses belajar, diharapkan terjadi interaksi yang optimal juga pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi Bahasa Indonesia. Selain menggunakan model *Numbered Head Together*, penelitian ini juga memanfaatkan permainan ular tangga sebagai alat bantu pembelajaran. Pemanfaatan permainan ular tangga dalam konteks model *Numbered Head Together* bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang menggembirakan juga menarik bagi siswa.

Untuk itu, peneliti mengambil judul “Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Teks Wacana Menggunakan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantu Permainan Ular Tangga di Kelas III SDIT Santiniketan”. Hal ini disebabkan model *Numbered Head Together* dapat mendorong siswa untuk berpikir secara aktif. Fokus dari model *Numbered Head Together* ini yakni untuk membuat siswa menjadi lebih aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada kegiatan belajar Bahasa Indonesia di kelas.

Hamdani (Aziroh, 2022) menjelaskan bahwa prosedur dalam model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu permainan ular tangga dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Siswa dibagi ke dalam kelompok; (2) setiap siswa dalam kelompok diberi nomor kepala; (3) guru menyajikan pertanyaan kepada setiap kelompok untuk dijawab; (4) setiap kelompok berdiskusi untuk menemukan jawaban yang benar, memastikan setiap anggota kelompok memahami jawaban, dan dapat mengerjakannya; (5) guru memanggil satu nomor secara acak; (6) siswa yang dipanggil tersebut menyajikan jawaban hasil diskusi kelompoknya; (7) siswa yang nomornya tidak dipanggil diminta memberikan tanggapan, lalu guru memilih nomor lain; (8) penarikan kesimpulan.

Maka dalam penelitian ini, indikator yang ingin dicapai yaitu ranah kognitif dengan menggunakan variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yang dimaksud adalah Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantu Permainan Ular Tangga dan variabel terikat yang dimaksud adalah hasil belajar. Untuk gambaran lebih jelas mengenai penggunaan variabel bebas dan variabel terikat ini, maka diuraikan dalam kerangka berpikir pada bagan dibawah ini:



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Melalui penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu permainan ular tangga diduga dapat menin

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Asmoro et al., (2023) dalam judul “Model NHT Berbantu Davi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD”. Hasil pembelajaran siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, tingkat ketuntasan klasikal untuk ranah pengetahuan adalah 61%, yang meningkat menjadi 89% pada siklus II. Sementara itu, dalam ranah keterampilan, pada siklus I nilai rata-rata adalah 63 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 74%, yang meningkat menjadi nilai rata-rata 72 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 93% pada siklus II. Penelitian tindakan kelas ini mengindikasikan peningkatan kualitas pembelajaran matematika, yang meliputi kemampuan mengajar guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa, dengan menerapkan model *Numbered Heads Together* dengan bantuan media visual di kelas IV SD Negeri Banyumanik 04 Semarang.
Adapun persamaan antara penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian Martini Asmoro, Deni Setiawan, dan Edi Waluyo yaitu menggunakan model *Numbered Head Together* dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran, berbantu penggunaan ular tangga, tempat dan waktu.
2. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Aziroh (2022) dalam judul “Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas 3 SD Negeri 1 Ngroto dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)*”. Pada siklus I, guru telah menerapkan model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan jumlah siswa sebanyak 35 siswa. dari jumlah tersebut, yang telah mencapai KKM 75 adalah sebanyak 24 siswa dengan persentase 68,57% sementara yang belum mencapai KKM 75 adalah sebanyak 11 siswa dengan persentase 31,43%. Pada siklus II, guru menerapkan model pembelajaran NHT dengan jumlah siswa sebanyak 35 siswa. Dari jumlah tersebut, yang telah mencapai KKM 75 adalah sebanyak 31 siswa dengan persentase 88,57% sementara yang belum mencapai KKM 75 adalah sebanyak 4 siswa dengan persentase 11,43%. Dengan persentase siswa yang telah mencapai KKM melebihi 85%, maka penelitian Tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan tidak

perlu melanjutkan di siklus berikutnya. Jadi, model pembelajaran *Numbered Head Together* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas 3 SD Negeri 1 Ngroto Kecamatan Gubug Kabupaten Grobogan tahun ajaran Ganjil 2021/2022 dengan peningkatan persentase ketuntasan KKM 75 siswa, yaitu ketuntasan belajar siswa dari 24 siswa (68,57%) pada siklus I meningkat menjadi 31 siswa (88,57%) pada siklus II.

Adapun persamaan antara penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian Nur Aziroh yaitu menggunakan model *Numbered Head Together* dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada berbantu penggunaan ular tangga, tempat dan waktu.

3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Desvianti et al., (2020) dalam judul “Peningkatan Proses Pembelajaran PKN dengan Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe Numbered Heads Together (NHT)* di Sekolah Dasar”. Penerapan model Pembelajaran Kooperatif tipe *Numbered Head Together (NHT)* di kelas VI SDN 12 Koto Balingka, Kabupaten Pasaman Barat, mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Ini terlihat dari peningkatan persentase ketuntasan belajar pada siklus II dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus I, hanya 64% siswa mencapai tingkat ketuntasan yang cukup (C), sedangkan pada siklus II, angka tersebut melonjak menjadi 92% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Artinya, terdapat peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Adapun persamaan antara penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian Desvianti, Desyandri, Darmansyah, dan Maistika Ratih yaitu menggunakan model *Numbered Head Together* dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada mata pelajaran, berbantu penggunaan ular tangga, tempat dan waktu.

4. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Oktavia (2020) dalam judul “Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model *Cooperative Learning Tipe NHT* di Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian pengamatan RPP siklus I pertemuan I diperoleh persentase 72,22% dengan kualifikasi cukup (C), penilaian pengamatan RPP siklus I

petemuan II diperoleh persentase 83,33% dengan kualifikasi baik (B). Meningkatkan pada siklus II menjadi 94,4% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik terpadu dengan model Cooperative Learning Tipe Numbered Head Together di kelas IV UPTD SD Negeri 02 mengalami peningkatan tiap siklusnya. Berdasarkan hasil pengamatan ini dapat terlihat perencanaan pembelajaran tematik terpadu dengan model Cooperative Learning Tipe Numbered Head Together mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

Adapun persamaan antara penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian Herada Oktavia dan Desyandri yaitu menggunakan model Numbered Head Together dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada berbantu penggunaan ular tangga, tempat dan waktu.

5. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rita Lestari (2018) dalam judul “Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD” menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia, PPKn, dan Matematika sebelum menggunakan model Numbered Head Together hasil belajar siswa masih rendah. Dari hasil evaluasi siswa, ketuntasan belajar siswa dari 23 orang hanya sebanyak 9 orang atau 39%. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya bersumber dari cara mengajar guru yang masih memakai metode konvensional dan pembelajaran yang berpusat pada guru. Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas menggunakan model Numbered Head Together pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di siklus I yakni 69,57 meningkat di siklus II yakni menjadi 88,04. Nilai rata-rata Bahasa Indonesia pada siklus II sudah mencapai KKM yang ditetapkan dari sekolah yaitu 70. Nilai rata-rata pada mata pelajaran PPKn di siklus I yakni 75,16 meningkat di siklus II yakni menjadi 88,82. Nilai rata-rata PPKn pada siklus I dan II sudah mencapai KKM yang ditetapkan dari sekolah yaitu 70. Selanjutnya nilai rata-rata pada mata pelajaran matematika di siklus I yakni 85,22 meningkat di siklus II yakni menjadi 93,04. Nilai rata-rata matematika pada siklus I dan II sudah mencapai KKM yang ditetapkan dari sekolah yaitu 60. Hasil ketuntasan belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia,

dari siklus I yakni 60,87% meningkat di siklus II yakni 91,30%. Pada mata pelajaran PPKn, hasil ketuntasan belajar dari siklus I 73,91% meningkat di siklus II yakni 91,30%. Selanjutnya pada mata pelajaran matematika, hasil ketuntasan belajar dari siklus I 95,65% meningkat di siklus II yakni menjadi 100%. Berdasarkan peningkatan ketuntasan hasil belajar maupun nilai rata-rata siswa, maka penelitian ini dapat dikatakan berhasil.

Adapun persamaan antara penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian Rita Lestari, Ruswandi Hermawan, dan Arie Rakhmat Riyadi yaitu menggunakan model *Numbered Head Together* dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya terletak pada berbantu penggunaan ular tangga, tempat dan waktu.

