



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF METODE *NUMBERED HEADS
TOGETHER* UNTUK MENINGKATAN KETRAMPILAN
MEMBENTUK PADA ANAK USIA DINI DI PAUD
ROSELLANA
SKRIPSI**

**Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan jurusan pendidikan guru
pendidikan anak usia dini pada Universitas Negeri Semarang**

Oleh:

Sinta Rahayu Octaviani

1601414119

JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya menyatakan bahwa isi skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya yang diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dirujuk skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Semarang, Desember 2018
METERAI
TEMPEL
FC458AFF805813282
6000
ENAM RIBURUPIAH
Sinta Rahayu Octaviani
1601414119

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Numbered Heads Together* untuk Meningkatkan Keterampilan Membentuk Anak Usia Dini di PAUD Roselliana" telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari : Rabu

Tanggal : 01 Januari 2019

Mengesahkan,
Kepala Jurusan PG PAUD

Edi Waluyo, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19790425 20050 1 001

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Rina Widiarti, S.Pd., M.Ed.
NIP. 198309012008012011

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia ujian skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 8 Januari 2019



Dr. Drs. Edy Purwanto, M.Si.

NIP. 196301211987031001

Penguji I

Dr. Lita Latiana, SH., M.H.

NIP. 196304171999032001

Panitia Ujian Skripsi,

Sekretaris

Edi Waluyo, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19790425 20050 1 001

Penguji II

Edi Waluyo, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19790425 20050 1 001

Penguji III

Rina Windiarti, S.Pd., M.Ed.

NIP. 198309012008012011

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“ Membentuk adalah keterampilan anak dalam menciptakan hasil karya”

-Marisa Eka-

Persembahan:

1. Seluruh Teman-teman Angkatan 2014
2. Almameterku Jurusan PGPAUD
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Semarang

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt, atas limpahan rahmt, nikmat dan hidayah, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Metode Numbered Heads Together untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Di Paud Rosellana” dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun una memenuhi salah satu syarat dalam menempuh studi Strata 1 dan untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Negeri Semarang. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, penulis tidak dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh sebab itu, pada kesmpatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
2. Edi Waluyo, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
3. Rina Windiarti, S.Pd, M.Ed selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan motivasi selama penyusunan skripsi.

4. Segenap Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah membagikan ilmu selama masa perkuliahan.
5. Kepala Sekolah dan segenap guru Paud Rosellana Pecangaan Jepara yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi.
6. Teman-teman PG-PAUD UNNES 2014
7. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penelitian dan penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua pembaca.

Semarang, Desember 2018

Penulis

ABSTRAK

Octaviani, Sinta Rahayu. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Metode Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Ketrampilan Membentuk Pada Anak Usia Dini Di Paud Rosellana.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Rina Windiarti, S.Pd, M.Ed.

Kata Kunci : *metode Numbered Head Together (NHT), Ketrampilan membentuk pada Anak Usia Dini*

Setiap anak mempunyai ketrampilan membentuk dalam dirinya, anak memerlukan rangsangan dengan cara memberikan kesempatan pada anak untuk menjadi kreatif. Oleh sebab itu ketrampilan membentuk sangatlah tepat untuk distimulus sejak usia dini. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan ketrampilan membentuk anak usia dini adalah dengan model pembelajaran kooperatif metode *Numbered Head Together* (NHT) diharapkan dapat membantu anak dalam mengembangkan ketrampilan membentuk. Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan dan peningkatan ketrampilan membentuk anak usia dini berdasarkan penerapan pembelajaran *Numbered Head Together* di Paud Rosellana.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif menggunakan metode pendekatan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan skala ketrampilan membentuk pada anak usia dini, sedangkan analisis data menggunakan metode Paired Sample t-Test dan teknik presentase. Berdasarkan hasil perhitungan statistik uji hipotesis diperoleh data uji t-test menggunakan Paired Sample t-Test pada program SPSS diperoleh t hitung $>$ t tabel yaitu $(8,447 > 2,045)$, nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada ketrampilan membentuk anak usia dini setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *Numbered Head Together*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN PENULIS.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. LatarBelakangMasalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. TujuanPenelitian	9
D. ManfaatPenelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Hakikat Pembelajaran Kooperatif.....	11
1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif	11
2. Unsur-Unsur Pembelajaran Kooperatif	12
B. Pembelajaran Kooperatif Model <i>Numbered Heads Together</i>	16
1. Pengertian Model <i>Numbered Heads Together</i>	16
2. Tahap-tahap Pelaksanaan Model <i>Numbered Heads Together</i>	19
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran NHT	21
C. Hakikat Ketrampilan Membentuk	23
1. Pengertian Ketrampilan	23
2. Pengertian Membentuk	24
3. Aspek Membentuk	25
D. Media Permainan <i>Play Dough</i>	29
1. Pengertian Media Permainan <i>Play Dough</i>	29
2. Manfaat Bermain dengan Media <i>Play Dough</i>	31
3. Cara Bermain dengan Media <i>Play Dough</i>	32

E. Penelitian yang Relevan	34
F. Kerangka Berpikir	35
G. Hipotesis	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	38
B. Variabel Penelitian	40
1. Variabel Bebas (Independent)	40
2. Variabel Terkait (Dependen)	40
C. Definisi Operasional Variabel	41
D. Subjek Penelitian	43
1. Populasi	43
2. Sampel	43
E. Metode Pengumpulan Data	44
F. Metode Analisis Instrumen	46
1. Validitas	46
2. Reliabilitas	47
G. Analisis Data	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
1. Hasil Penelitian	50
A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	50
B. Hasil Analisis Data Deskriptif.....	52
C. Uji Asumsi	57
a. Uji Normalitas	57
D. Hasil Hipotesis	59
a. Uji Beda	59
b. Uji Penigkatan	62
2. Hasil Pembahasan	63
3. Keterbatasan Maslah	72
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>one group pre test-post test</i> design.....	39
Tabel 4.1 Analisis Data Deskriptif.....	54
Tabel 4.2 Kategorisasi Pretest Keterampilan Membentuk Anak Usia Dini...	55
Tabel 4.3 Kategorisasi Posttest Keterampilan Membentuk Anak Usia Dini...	56
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Uji Normalitas.....	58
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Paired Sample T-test.....	60
Tabel 4.6 Hasil Mean Uji Hipotesis.....	61
Tabel 4.7 Persentase Peningkatan keterampilan membentuk anak usia dini...	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	80
Lampiran 2. Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	81
Lampiran 3. Daftar Nama Responden Uji Validitas	82
Lampiran 4. Daftar Nama Responden Penelitian	83
Lampiran 5. Kisi-kisi Instrumen.....	84
Lampiran 6. Skala Instrumen.....	85
Lampiran 7. Angket Uji Validitas dan Reabilitas.....	89
Lampiran 8. Tabel Uji Validitas dan Reabilitas.....	93
Lampiran 9. Hasil Uji Validitas dan Reabilitas	95
Lampiran 10. Angket Penelitian.....	97
Lampiran 11. Tabel Sekor Hasil Prettes.....	100
Lampiran 12. Tabel Sekor Hasil Posttes.....	101
Lampiran 13. Analisis Data Deskriptif.....	102
Lampiran 14. Kategorisasi Prettes.....	103
Lampiran 15. Kategorisasi Posttes.....	104
Lampiran 16. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Data.....	105
Lampiran 17. Hasil Perhitungan Uji T-tes.....	106
Lampiran 18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	107
Lampiran 19. Dokumentasi.....	131

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut, sebagaimana diatur dalam UU NO. 20 Tahun 2013 Pasal 1, tentang sistem pendidikan nasional, yang berbunyi “ PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang diajukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mewujudkan semua ini diaturlah jalur-jalur pendidikan yang merupakan wahana yang harus dilalui peserta didik untuk mengembangkan potensi

diri dalam suatu proses pendidikan yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Pendidikan di TK untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupannya, melalui pendidikan TK diharapkan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya baik psikis maupun fisik yang meliputi moral, agama, sosial, emosional, kognitif dan bahasa.

Peran pendidik sangat dibutuhkan dalam upaya mengembangkan potensi anak. Upaya pengembangan tersebut melalui kegiatan bermain sambil belajar, belajar sambil bermain. Bermain sambil belajar memiliki makna dalam sebuah proses bermain, anak akan memperoleh sebuah pembelajaran namun sebaliknya belajar sambil bermain memiliki makna dalam sebuah proses belajar, anak akan mendapatkan sebuah permainan. Pada anak usia dini, kegiatan bermain bagi mereka merupakan kegiatan yang penting untuk memulai kegiatan belajar. Dengan demikian anak akan memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan dan berkreasi.

Masing-masing anak mempunyai ketrampilan membentuk dalam dirinya, guru hanya perlu menyediakan sarana dan prasarana untuk menyalurkan seluruh potensi anak tersebut. Rangsangan dapat diberikan dengan cara memberikan kesempatan pada anak untuk menjadi kreatif. Anak dengan bebas melakukan, memegang, menggambar, membentuk,

maupun membuat dengan caranya sendiri. Ketika anak mengembangkan kemampuan membentuk, maka anak tersebut juga dapat menghasilkan ide-ide yang inovatif dan jalan keluar dalam menyelesaikan masalah serta meningkatkan kemampuan dalam mengingat sesuatu.

Berdasarkan pengalaman magang 1 dan 2 terdapat guru dalam melakukan proses pembelajaran secara monoton, sehingga siswa terlihat jenuh, asik bermain sama temannya, bermain di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Maka dari itu diharapkan guru, khususnya guru di Taman Kanak-kanak aktif dalam menyusun rancangan pembelajaran begitu pula seorang guru harus kreatif dalam membuat media pembelajaran. Karena dalam proses pembelajaran anak belum dapat berfikir secara konkret, anak masih berfikir secara abstrak sehingga dapat menggunakan media baik media visual, audio, atau pun media audio visual. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode pembelajaran yang mampu meningkatkan peran siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat dapat menyebabkan kebosanan pada anak dan anak juga kurang dapat memahami pembelajaran yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tanggal 25-30 Januari 2018 di Paud Rosellana Jepara menunjukkan bahwa masih banyak anak yang kurang terampil dalam kegiatan membentuk seperti kurangnya rasa ingin tau dan tidak adanya keinginan untuk membuat hal

yang baruserta anak lebih memilih untuk diam melihat teman-teman yang lain bermain.

Selain itu juga berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari guru Paud Rosellana bahwa pada umumnya anak-anak mempunyai ketrampilan membentuk yang baik namun tidak semua anak dapat dikatakan memiliki ketrampilan membentuk yang baik karena masih ada juga beberapa anak yang kadang terlihat kurang aktif yakni kurangnya rasa ingin tahu, kurang berminat terhadap hal-hal yang baru. Seperti ketika dikelas kurangnya rasa ingin tahu karena hanya ada satu atau dua orang anak saja yang sering mempunyai inisiatif bertanya dan mengemukakan pendapat jika merasa belum jelas dengan tugas yang diberikan oleh gurunya, anak lebih banyak diam dan kurang aktif.

Salah satu solusi yang terdapat dalam permasalahan diatas diperlukan sebuah metode pembelajaran yang tepat. Metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan ketrampilan membentuk anak adalah model pembelajaran Kooperatif. Model pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan pada anak-anak untuk bertanggung jawab dalam pemberian tugas kelompok. Akan tetapi kegiatan anak-anak umumnya tidak selalu kooperatif dan tidak selalu bermanfaat bagi mereka sendiri. Agar anak-anak menyukai kegiatan-kegiatan kooperatif, mereka perlu merasakan semacam relasi kooperatif yang meyakinkan bersama guru. Anak-anak yang pernah bekerja sama dengan gurunya

cenderung akan suka bekerja sama dengan guru-guru dengan teman-temannya yang lain.

Model pembelajarn kooperatif merupakan demokratisasi pembelajaran yang mengadopsi konsep gotong royong. Sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok(Suprijono, 2016).

Dengan belajar secara kooperatif, anak-anak akan saling menghormati dan menghargai satu sama lain, pada saat yang sama mereka akan belajar untuk mengutarakan pendapat-pendapat mereka secara efektif. Anak-anak yang pemalu bisa menjadi kontributor dalam kelompok kooperatif, anak-anak yang agresif bisa belajar untuk meminta pendapatdari teman-temannya yang lain.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang akandiperkelnalkandalampenelitianiniadalahmetode *Numbered Head Together* (NHT).*Numbered Head Together* (NHT) merupakan salah satu metodepembelajaran atau pendekatandalam pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan juga mengutamakan kerjasama antara siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan model pembelajaran kooperatif metode NHT (*Numbered Head Together*) ini

memberikan kesempatan kepada siswa agar terlibat secara aktif dalam proses berfikir dalam kehidupan belajar.

Dalam model pembelajaran kooperatif metode NHT(*Numbered Head Together*) pembelajaran berpusat pada siswa, yakni anak mempelajari materi pembelajaran serta berdiskusi untuk memecahkan masalah. Selain itu juga siswa dapat menerima temannya yang mempunyai berbagai latar belakang dan mengembangkan keterampilan sosial siswa yakni berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain dan bekerja dalam kelompok.

Trianto (dalam Dewi, 2015) menyatakan bahwa metode NHT(*Numbered Head Together*) merupakan jenis model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memenuhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. Sedangkan menurut Isjoni (dalam Dewi 2015) menyatakan bahwa metode NHT (*Numbered Head Together*) memberi kesempatan pada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan pertimbangan jawaban yang paling tepat. Dalam penelitian dewi, (2015) yang dilakukan di Tk Ganesha Denpasar bahwa model pembelajaran kooperatif metode *Numbered Head Together* (NHT) dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak kelompok B.

Proses pembelajaran yang menyenangkan didominasi oleh permainan yang tidak terlepas dari alat peraga dan media pembelajarana.

Melalui bermain dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian, dan mengadakan percobaan-percobaan. Melalui bermain dan berbagai permainan yang menyenangkan, anak dapat mengembangkan potensinya secara optimal.

Dari berbagai macam metode bermain yang di gunakan untuk merangsang kemampuan anak dalam ketrampilan membentuk dengan model pembelajaran kooperatif metode *Numbered Heads Together* peneliti akan menggunakan media *Playdough*. Media *playdough* memiliki bentuk yang lunak berwarna-warni, membuat anak suka berkreasi sehingga dapat mengembangkan ketrampilan membentuk, anak dapat membuat/menciptakan berbagai bentuk sesuai dengan keinginan mereka seperti angka, abjad, binatang, buah-buahan dan lain sebagainya

Anggraini (dalam Haryani, 2014) menyatakan permainan *playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain *playdough*, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya.

Berdasarkan pemaparan di atas, perkembangan kreativitas anak usia dini perlu ditingkatkan. Penerapan model pembelajaran NHT (*Numbered Head Together*) berbantu pada media *playdough* diharapkan dapat memberikan kontribusi terhap ketrampilan membentuk pada anak usia dini. Maka penulis mengajukan penelitian yang berjudul “Penerapan

Model Pembelajaran Kooperatif Metode *Numbered Head Together* untuk Meningkatkan Ketrampilan Membentuk Pada Anak Usia Dini di Paud Rosellana”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan ketrampilan membentuk pada anak usia dini berdasarkan penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Numbered Head Together* di Paud Rosellana?
2. Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Numbered Head Together* dapat meningkatkan ketrampilan membentuk pada anak usia dini di Paud Rosellana?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari peneliti ini adalah:

1. Mengetahui perbedaan ketrampilan membentuk pada anak usia dini berdasarkan penerapan pembelajaran *Numbered Head Together* di Paud Rosellana Jepara
2. Mengetahui peningkatan melalui penerapan pembelajaran *Numbered Head Together* terhadap ketrampilan membentuk pada anak usia dini di Paud Rosellana Jepara.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari peneliti ini terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan dalam mengkaji aspek-aspek yang terkait dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Numbered Head Together* untuk meningkatkan ketrampilan membentuk pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi anak

Adanya penerapan model pembelajaran ini, ketrampilan membentuk pada anak dapat berkembang lebih baik.

b. Bagi guru

Meningkatkan ketrampilan membentuk melalui penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Numbered Heads Together* dalam proses pembelajaran

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman dalam adanya manfaat dari penerapan model pembelajaran kooperatif

metode *Numbered Heads Together* terhadap ketrampilan membentuk pada anak usia dini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Model Pembelajaran Kooperatif

2.1.1 Pengertian model pembelajaran Kooperatif

Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative learning*) telah lama dikembangkan oleh para ahli sebagai alternatif untuk meningkatkan mutu pembelajaran, terutama mentransformasikan model pembelajaran yang berpusat pada guru menuju kepada pembelajaran yang berpusat pada anak.

Adapun pengertian model pembelajaran kooperatif Menurut Susanto (2014) mengungkapkan bahwa *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai suatu kelompok atau satu tim. Dalam kegiatan kooperatif, siswa secara individual mencari hasil yang menguntungkan bagi seluruh anggota kelompoknya.

Cooperative learning merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok,

setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Belajar belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pembelajaran(Shoimin, 2014).

Model Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat siswa belajar semua anggota tim(anggota kelompok) harus saling membuat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itulah, kriteria keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh keberhasilan tim(Suprijono, 2016).

Dari pemaparan diatas dapat di simpulkan bahawa model pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerjasama salaing membantu mengkonstruksi konsep dan menyelesaikan persoalan. Siswa diberikan kesempatan belajar dengan tim(anggota kelompok) untuk saling memahami bahan pembelajaran.

2.1.2 Unsur-unsur Model Pembelajaran Kooperatif

Model Pembelajaran kooperatif berbeda dengan model pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan bahan pembelajaran, tetapi juga adanya unsur kerjasama untuk penguasaan materi tersebut.

Menurut susanto (2014) unsur-unsur pembelajaran sebagai berikut:

- a. Siswa dalam kelompoknya harus beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan.
- b. Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu dalam kelompoknya seperti milik mereka sendiri.
- c. Siswa harus melihat bahwa semua anggota kelompoknya mempunyai tujuan yang sama.
- d. Siswa harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama pada semua anggota kelompok.
- e. Siswa akan diminta mempertanggung jawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Sedangkan menurut Suprijono dalam (Hastari, 2012) menyebutkan bahwa unsur-unsur pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

1. *Positive Interdependence* (Saling Ketergantungan Positif).

Unsur ini menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ada dua pertanggung jawaban kelompok. Pertama, mempelajari bahan yang ditugaskan dalam kelompok. Kedua, menjamin semua anggota kelompok secara individual mempelajari bahan yang ditugaskan tersebut. Ketergantungan positif muncul ketika siswa merasa

bahwa mereka tidak akan sukses mengerjakan tugas tertentu jika ada anggota lain yang tidak berhasil mengerjakannya begitu pula sebaliknya mereka juga harus mengkoordinasikan usahanya dengan usaha-usaha anggota kelompoknya. Adanya ketergantungan positif ini siswa dapat melihat hasil kerjanya dapat bermanfaat buat dirinya sendiri, selain itu siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dapat mendorong siswa untuk memberikan motivasi kepada anggota kelompoknya dan membantu anggota kelompoknya apabila mengalami kesulitan.

2. *Personal Responsibility* (Tanggung Jawab Perseorangan).

Petanggung jawaban ini muncul ketika performa setiap anggota kelompok dinilai dan hasilnya dikembalikan lagi kepada kelompok dan masing-masing anggota. Dari hasil inilah siswa dapat merefleksi kembali untuk meningkatkan kontribusi semaksimal mungkin kepada kelompoknya.

3. *Face To Face Promotive Interaction* (Interaksi promotif).

Interaksi promotif dapat didefinisikan sebagai suatu interaksi dalam kelompok dimana setiap anggota saling mendorong dan membuat anggota lain dalam usaha mereka mencapai, menyelesaikan sesuatu untuk tujuan bersama.

4. *Interpersonal Skill* (Ketrampilan Sosial). Ketrampilan sosial seseorang tidak muncul secara tiba-tiba, seperti misalnya menempatkan siswa yang tidak terampil dalam 1 kelompok dan sekedar menyuruh mereka bisa melakukannya secara efektif.
5. *Group Processing* (Pemrosesan Kelompok). Tujuan pemrosesan kelompok adalah untuk meningkatkan efektivitas anggota dalam memberikan kontribusi terhadap kegiatan kolaboratif untuk mencapai tujuan kelompok.

Ibrahim dalam (Susanto, 2014) menyebutkan ada tujuh unsur pembelajaran kooperatif. Ketujuh unsur tersebut sebagai berikut:

- a. Siswa dalam kelompok harus beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan.
- b. Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu dalam kelompoknya seperti milik mereka sendiri
- c. Siswa harus melihat bahwa semua anggota kelompoknya mempunyai tujuan yang sama.
- d. Siswa harus membagi tugasnya dan tanggung jawab yang sama pada semua anggota kelompok.
- e. Siswa akan dikenalkan evaluasi atau akan diberikan hadiah atau penghargaan yang juga akan dikembangkan untuk semua anggota kelompok.

- f. Siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.
- g. Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pembelajaran kooperatif ini dibutuhkan proses yang melibatkan niat dan kiat dari anggota kelompoknya. Sehingga masing-masing siswa harus memiliki niat untuk bekerja sama dengan anggota lainnya.

2.2 Model Pembelajaran Kooperatif Metode *Numbered Heads Together* (NHT)

2.2.1 Pengertian Metode *Numbered Heads Together* (NHT)

Metode *Numbered Heads Together* (NHT) menekankan siswa untuk saling bekerja sama dalam kelompok sehingga masing-masing anggota kelompok paham dengan hasil kerja kelompok dan bertanggung jawab terhadap hasil kerja tersebut, sehingga dengan sendirinya siswa merasa dirinya harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa akan merasa termotivasi untuk belajar sehingga aktivitas belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Model pembelajaran kooperatif metode *Numbered Heads Together* (NHT) adalah suatu model pembelajaran yang dilandasi oleh teori belajar

konstruktivis. *Numbered Heads Together* (NHT) merupakan pendekatan pembelajaran kooperatif yang telah dikembangkan oleh Spencer Kagan.

NHT adalah strategi pertanyaan guru alternatif yang melibatkan semua siswa aktif secara bersamaan dalam kolaborasi, media yang terkait dengan diskusi. Semua siswa menulis tanggapan individu kepada masing-masing pertanyaan guru berbagi tanggapan tersebut dalam kelompok kecil yang heterogen dan mencapai kesepakatan bersama. Satu anggota dari masing-masing tim kemudian dipilih secara acak untuk memberikan tanggapan kelompok (Huntter, 2015)

Menurut Dewi (2015) dalam penelitiannya menyatakan bahwa: “metode *Numbered Head Together* (NHT) pada dasarnya merupakan sebuah variasi diskusi kelompok dengan ciri khasnya adalah guru hanya menunjuk seorang siswa yang mewakili kelompoknya tanpa memberitahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompoknya tersebut. Metode *Numbered Head Together* (NHT) memiliki keunggulan dalam meningkatkan aktifitas belajar anak, serta dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

Menurut Muslimin (dalam Susanto, 2014) menyatakan bahwa *Numbered Head Together* adalah salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif dengan sintaks: pengarahannya, buat kelompok heterogen dan tiap siswa memiliki nomor tertentu, berikut persoalan materi bahan ajar (untuk tiap kelompok sama tetapi untuk tiap siswa tidak sama sesuai

dengan nomor siswa, tiap siswa dengan nomor yang sama mendapatkan tugas yang sama) kemudian bekerja dalam kelompok, presentasi kelompok dengan nomor siswa yang sama sesuai tugas masing-masing sehingga terjadi diskusi kelas, kuis individual dan buat skor perkembangan tiap siswa, umumkan hasil kuis dan beri reward.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode *Numbered Head Together*(NHT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengutamakan adanya kerjasama antara siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Para siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi pelajaran yang telah ditentukan. Tujuan dibentuknya kelompok kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berfikir dan dalam kegiatan-kegiatan belajar. Dalam hal ini sebagian besar aktifitas pembelajaran berpusat pada siswa, yakni mempelajari materi pelajaran serta berdiskusi untuk memecahkan masalah.

2.2.2 Tahap-tahap Pelaksanaan Metode *Numbered Head Together* (NHT)

Pembelajaran metode *Numbered Head Together*(NHT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan. Adapun

rancangan tersebut berupa tahap pelaksanaan metode pembelajaran *Numbered Head Together*(NHT) sebagai berikut:

Menurut Miftahul (2014) tahap pelaksanaan metode *Numbered Head Together* (NHT) sebagai berikut:

- a. Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok.
- b. Masing-masing siswa dalam kelompok diberi nomor.
- c. Guru memberi tugas/pertanyaan pada masing-masing kelompok untuk mengerjakannya.
- d. Setiap kelompok mulai berdiskusi untuk menemukan jawaban yang dianggap paling tepat dan memastikan semua anggota kelompok mengetahui jawaban tersebut.
- e. Guru memanggil salah satu nomor secara acak.
- f. Siswa dengan nomor yang dipanggil mempersentasikan jawaban dari hasil diskusi kelompok mereka.

Menurut Trianto (dalam Dewi, 2015), tahap-tahap metode *Numbered Head Together*(NHT) adalah sebagai berikut:

- a. Fase 1 Penomeran

Dalam fase ini, guru membagi siswa ke dalam kelompok 3-5 orang dan setiap anggota kelompok diberi nomor antara 1 sampai 5.

- b. Fase 2 mengajukan pertanyaan

Guru mengajukan sebuah pertanyaan kepada siswa

c. Fase 3 berfikir bersama

Siswa menyatukan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan itu dan meyakinkan setiap anggota dalam timnya mengetahui jawaban tim.

d. Fase 4 menjawab

Guru memanggil suatu nomor tertentu, kemudian siswa yang nomornya sesuai mengacungkan tangannya dan mencoba untuk menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas.

Menurut Darmadi (2017), menyatakan bahwa tahap-tahap metode *Numbered Head Together*(NHT) sebagai berikut:

- a. Siswa dibagi dalam kelompok. Setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor urut.
- b. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya.
- c. Kelompok memutuskan jawaban yang dianggap paling benar dan memastikan setiap anggota kelompok mengetahui jawaban ini.
- d. Guru memanggil salah satu nomor siswa dengan nomor yang dipanggil melaporkan hasil kerja sama mereka.
- e. Tanggapan dari kelompok lain.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tahap-tahap metode *Numbered Head Together*(NHT) sebagai berikut:

1. Siswa di bagi dalam kelompok.
2. Masing-masing siswa mendapatkan nomor kepala.
3. Guru memberikan tugas pada masing-masing kelompok.
4. Setiap kelompok mendapatkan tugas yang berbeda.
5. Setiap kelompok mulai berdiskusi.
6. Guru memanggil satu nomor tertentu.
7. Siswa yang di panggil akan mempresentasikan hasil tugasnya.

2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Metode *Numbered Head Together* (NHT)

Metode *Numbered Head Together* (NHT) mempunyai kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan metode *Numbered Head Together* (NHT) sebagai berikut:

Menurut Hill (dalam Dewi, 2015) kelebihan metode *Numbered Heads Together* (NHT) adalah sebagai berikut:

1. Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Mampu memperdalam pemahaman siswa.
3. Mengembangkan sikap positif siswa.
4. Mengembangkan sikap kepemimpinan siswa.
5. Mengembangkan rasa ingin tau siswa.

6. Meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Berikut ini ada beberapa kelemahan dari model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT), yaitu:

- a. Kemungkinan nomor yang dipanggil, dipanggil oleh guru.
- b. Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru.
- c. Kelas menjadi ribut jika guru tidak dapat menguasai kelas dengan baik.

Menurut Shoimin (2014) menyebutkan bahwa kekurangan dan kelebihan metode *Numbered Heads Together*(NHT) sebagai berikut:

- 1) Kelebihan metode *Numbered Heads Together* (NHT):
 - a. Setiap murid menjadi siap
 - b. Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh.
 - c. Murid yang pandai dapat mengajari murid yang kurang pandai.
 - d. Terjadi interaksi secara intens antara siswa dalam menjawab soal.
 - e. Tidak ada murid yang mendominasi dalam kelompok karena ada nomor yang membatasi
- 2) Kekurangan metode *Numbered Heads Together* (NHT):
 - a. Tidak terlalu cocok diterapkan dalam jumlah siswa banyak karena membutuhkan waktu yang lama.

- b. Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru karena kemungkinan waktu yang terbatas.

Metode *Numbered Heads Together* (NHT) juga disebut dengan penomoran berfikir bersama, tujuannya untuk memudahkan guru dalam mengeksplor, aktifitas siswa dalam mencari, mengelola dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang akhirnya dipresentasikan di depan kelas.

2.3 Hakikat Ketrampilan Membentuk

2.3.1 Pengertian Ketrampilan

Ketrampilan didefinisikan secara berbeda-beda oleh para pakar berdasarkan sudut pandang masing-masing. Perbedaan dalam sudut pandangan ini menghasilkan berbagai definisi ketrampilan dengan penekanan yang berbeda-beda.

Rachmawati (2010) mengutarakan bahwa ketrampilan adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa ketrampilan merupakan kemampuan berfikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berfikir, ditandai oleh sukseksi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Susanto, 2011 yang menyebutkan bahwa ketrampilan yang memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya. Dalam era

pembangunan ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan dan kejayaan masyarakat dan negara bergantung pada sumbangan kreatif berupa ide-ide baru, penemuan-penemuan baru, dan teknologi baru dari anggota masyarakatnya. Untuk mencapai hal itu, perlu sikap dan perilaku kreatif dipupuk sejak dini, agar anak didik kelak tidak hanya menjadi konsumen pengetahuan baru dan pencari kerja, tetapi mampu menciptakan pekerjaan baru.

Singer (2000) ketrampilan adalah derajat keberhasilan yang konsisten dalam mencapai suatu tujuan dengan efektif. Ketrampilan merupakan suatu ilmu yang diberikan kepada manusia, kemampuan dalam mengembangkan keterampilan yang dipunyai memang tidak mudah, perlu mempelajari, perlu menggali agar lebih terampil.

Berdasarkan beberapa definisi diatas dapat di simpulkan bahwa ketrampilan merupakan ilmu yang diberikan kepada manusia dan sangat banyak ragamnya, ketrampilan juga bisa dibuat pembuka inspirasi bagi orang yang mau memikirkannya.

2.3.2 Pengertian Membentuk

Meneurut Einon (2005) berpendapat bahwa membentuk adalah proses membuat sesuatu terjadi. Dalam membuat sebuah bentuk akan mengajarkan anak-anak bahwa mereka dapat membuat sesuatu terjadi sekaligus meningkatkan pengendalian jari tangan dan koordinasi tangan mata mereka. Kegiatan ini juga membuat anak-anak mampu

mengekspresikan diri melalui kesenian dan menciptakan rasa bangga atas keberhasilan yang dicapai.

Ismail (2006) berpendapat, “Kegiatan membentuk dapat menggunakan berbagai media, seperti tanah liat, plastisin, bubur koran, dan lain- lain”. Bahan yang sering digunakan untuk kegiatan membentuk adalah bahan-bahan lunak. Selain bahan-bahan lunak dapat juga menggunakan bahan lain seperti kertas, karton atau bahan-bahan lembaran yang sekiranya dapat dibentuk. Einon (2002) juga menyatakan bahwa material untuk membuat model adalah dapat berupa tanah liat, adonan untuk bermain (*play dough*), bubur kertas (*papier mache*), dan adonan garam (*salt dough*).

2.3.3 Aspek Membentuk

Menurut Ibid (2000) pada dasarnya keterampilan dikategorikan menjadi 4 aspek, yaitu:

1. Basic literacy skill

Keahlian dasar merupakan keahlian seseorang yang pasti dan wajib dimiliki oleh kebanyakan orang, seperti membaca, menulis dan mendengar.

2. Technical skill

Keahlian teknik merupakan keahlian seseorang dalam pengembangan teknik yang dimiliki, seperti menghitung secara tepat, mengoperasikan komputer.

3. Interpersonal skill

Keahlian interpersonal merupakan kemampuan seseorang secara efektif untuk berinteraksi dengan orang lain maupun dengan rekan kerja, seperti pendengar yang baik, menyampaikan pendapat secara jelas dan bekerja dalam satu tim.

4. Problem solving

Menyelesaikan masalah adalah proses aktifitas untuk menajamkan logika, berargumentasi dan penyelesaian masalah serta kemampuan untuk mengetahui penyebab, mengembangkan alternatif dan menganalisa serta memilih penyelesaian yang baik.

Munandar (2009) meninjau empat aspek yaitu pribadi, pendorong/press, proses dan produk

a. Pribadi

Ungkapan (ekspresi) dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari ungkapan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk inovatif. Oleh karena itu pendidikan hendaknya dapat menghargai keunikan pribadi dan bakat-bakat siswanya jangan mengharapkn semua melakukan atau menghasilkan hal-hal yang sama, atau mempunyai minat yang

sama. Guru hendaknya membantu siswa menemukan bakat-bakatnya dan menghargainya.

b. Pendorong atau press

Dorongan dan dukungan dari lingkungannya, ataupun jika ada dorongan kuat dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk mendapatkan sesuatu. Keterampilan dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat pula terhambat oleh lingkungan yang tidak menjujung. Lingkungan keluarga, sekolah, lingkungan pekerjaan maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan.

c. Proses

Keterampilan anak dapat dilakukan dengan memberi kesempatan untuk anak bersibuk diri secara terampil dan membantu mengusahakan sarana prasarana yang diperlukan. Hal ini yang penting ialah memberi kebebasan kepada anak untuk mengekspresikan dirinya secara terampil, tentu saja dengan persyaratan tidak merugikan orang lain dan lingkungan.

d. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk terampil yang bermakna adalah kondisi pribadi dan kondisi lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong (press) seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) terampil.

Menurut Suharnan (dalam Wiyani & Barnawi, 2016) bahwa terdapat aspek-aspek yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Keterampilan selalu melibatkan proses berfikir di dalam diri seseorang. Aktivitas ini merupakan suatu proses mental yang tidak tampak oleh orang lain dan hanya dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Aktivitas ini bersifat kompleks karena melibatkan sejumlah kemampuan kognitif, seperti persepsi, atensi, ingatan, imajiner, dan pemecahan masalah.
- b. Menemukan atau menciptakan sesuatu yang mencakup kemampuan menghubungkan dua gagasan atau lebih yang semula tampak tidak berhubungan, kemampuan mengubah pandangan yang ada dan menggantikannya dengan cara pandangan lain yang baru dan kemampuan memnciptakan suatu kombinasi baru berdasarkan konsep-konsep yang telah ada dalam pikiran.
- c. Sifat baru atau orisinal. Kreativitas dilihat dari adanya suatu produk baru. Produk ini biasanya akan dianggap sebagai karya kreativitas bila belum pernah diciptakan sebelumnya, bersifat luar biasa, dan dapat dinikmati oleh masyarakat.
- d. Produk yang berguna atau bernilai suatu karya yang dihasilkan dari proses kreatif harus memiliki

kegunaantertentu, seperti lebih enak, lebih enak dipakai mempermudah, memperlancar, mendorong, memndidik dan mendatangkan hasil lebih baik.

2.4 Media Permainan *PlayDough*

2.4.1 Pengertian Media Permainan *PlayDough*

PlayDough merupakan salah satu alat permainan edukatif yang terbuat dari tepung. Alat permainan ini aman untuk anak dan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Menggunakan *playdough*, anak-anak dapat mengekspresikan kreativitas mereka melalui kreasi tiga dimensi.

Menggunakan media *playdough* didalam proses pembelajaran maka akan tercipta suasana yang dinamis, tidak menegangkan karena disini anak bermain sambil belajar sehingga tanpa disadari anak dapat mempelajari banyak hal tanpa merasa terbebani yang pada akhirnya dapat memberikan kesan yang positif terhadap aktivitas belajar.

Menurut Jatmika (dalam Sudiasih, 2014) menyatakan bahawa *playdough* memiliki banyak manfaat bagi anak, diantaranya: Pertama, melatih kemampuan sensorik, salah satu cara anak mengenal sesuatu adalah melalui sentuhan. Kedua, mengembangkan kemampuan berfikir. Ketiga, *self esteem*, permainan *playdough* adalah permainan yang tanpa aturan

sehingga berguna mengembangkan kemampuan imajinasi dan kreativitas anak. Keempat, mengasah kemampuan berbahasa. Kelima, memupuk kemampuan sosial.

Playdough merupakan salah satu alat permainan edukatif yang mudah digunakan oleh anak, multiguna, murah dan dapat mendapatkannya, aman dan tidak membahayakan, awet dan tahan lama, dapat digunakan individu atau klasikal, warnanya menarik dan dapat dikombinasikan, memiliki kesesuaian ukuran, serta elastis dan ringan. Novitasari (dalam Lestariani, 2014).

Anggraini (dalam Haryani, 2014) menyatakan bahwa permainan *playdough* adalah salah satu aktifitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain *playdough*, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan *playdough*, anak-anak bisa membuat bentuk apa pun dengan cetakan atau dengan kreativitasnya masing-masing.

Sumardi (2017) dalam penelitiannya menyatakan bahwa *Playdough* merupakan adonan yang mudah dibentuk sesuai dengan imajinasi anak yang mampu memberikan pengalaman menyenangkan bagi anak dan menstimulus berbagai aspek perkembangan. Dengan *playdough* anak-anak bisa membuat bentuk apapun dengan cetakan atau kreativitasnya.

Dari pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan, bahwa *playdough* merupakan mainan yang edukatif yang mudah digunakan oleh anak yang terbuat dari tepung dengan berbagai macam warna yang bisa dibentuk sesuai kreasi anak, serta dapat mengembangkan sensorik, kemampuan berfikir, kemampuan imajinasi, kemampuan kreativitas, kemampuan bahasa.

2.4.2 Manfaat Bermain dengan Media *PlayDough*

Playdough merupakan salah satu jenis permainan anak yang bersifat untuk perkembangan otak anak. Dengan bermain *playdough*, anak tak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otak. Menurut Immanuella (dalam Haryani, 2014) mengungkapkan bahwa manfaat bermain *playdough* sebagai berikut:

- a. Berkreasi dengan *playdough* dapat mencerdaskan anak, selain mengasih imajinasi, ketrampilan motorik halus, berfikir logis dan sistematis, juga dapat merangsang indera perabanya.
- b. Kelenturan dan kelembutan bahan *playdough* melatih anak mengatur kekuatan otot jari.
- c. Anak belajar memperlakukan media ini yaitu hanya perlu menekan lembut dan hati-hati.

Menurut Sumardi (2017) dalam penelitiannya bahwa media *playdough* mempunyai manfaat sebagai berikut:

- a. Mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.
- b. Dapat digunakan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan atau bermanfaat multiguna.
- c. Aman atau tidak berbahaya bagi anak.
- d. Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.
- e. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.
- f. Mengandung nilai pendidikan.

Jadi bermain *playdough* adalah salah satu aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. Anak bisa mengenal berbagai macam konsep melalui indera perabaan, antara lain: tekstur, warna, ukuran serta dapat mengatur kekuatan otot jari-jari.

2.4.3 Cara Bermain dengan Media *Playdough*

Bermain dengan media *playdough* anak dapat meningkatkan kreativitas. Cara bermain media *playdough* dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini dengan penerapan model pembelajaran *Numbered Heads Together* sebagai berikut:

1. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, setiap kelompok mendapatkan 6 anggota dan masing-masing anak mendapatkan nomor kepala.
2. Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakan tugas membentuk/berkreasi dengan media *playdough*, akan tetapi masing-masing kelompok mengerjakan tidak boleh sama harus berbeda dari kelompok yang lain.
3. Guru memanggil salah satu nomor untuk membawakan hasil kerja sama mereka.
4. Kesimpulan dari pekerjaan kelompok

Menggunakan permainan sejenis tanah liat, anak dapat membuat berbagai macam bentuk yang disukai anak. Anak dapat membentuknya menjadi ikan, mobil-mobilan, rumah, pesawat, geometri. Dengan membuat aneka bentuk yang mereka sukai, anak tidak hanya dapat mengekspresikan perasaannya saja, namun juga membebaskan dirinya dari berbagai tekanan yang mengganggunya serta dapat mengekspresikan apa yang telah dipahami. Sehingga menurut penulis bahwa anak-anak dapat diajak untuk bereksplorasi dengan *playdough*, membentuk sesuai dengan kreativitas anak.

Menstimulasi kognisi anak dengan media *playdough* bisa dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan

mengklasifikasikan bentuk, warna dan ukuran yang benda-benda yang dibuat dengan media *playdough*.

2.5 Penelitian yang Relevan

Hasil peneliti yang terdahulu menyebutkan bahwa:

1. Ni. Pt. Agus Vera Dewi, Wayan Wiarta, I.B. Surya Manuaba, Penerapan Metode *Numbered Heads Together* (NHT) Berbantuan Media Mozaik untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus pada Anak Kelomok B1 TK Ganesha Denpasar. Hasil peneliti menunjukkan bahwa nilai ketuntasan metode *Numbered Heads Together* dari siklus I berada pada kategori rendah sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Numbered Heads Together* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus pada anak kelompok B TK Ganesha Denpasar.

2. Putu Desi Apriani, I Made Tegeh, Didith Pramuditya Ambara, Penerapan Metode *Numbered Head Together* (NHT) Berbantu Media Wayang Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif di PAUD Widya Dharma Temukus. Data hasil peneliti dianalisis menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif. Hasil peneliti menunjukkan bahwa penerapan metode *Numbered Head Together* (NHT) berbantu media wayang angka

dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengurutkan angka pada kelompok B.

3. Ni Putu Wiwik Sintya Dewi, Drs. I Ketut Ardana, Drs. Made Putra. Penerapan Metode Number Heads Together (NHT) Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar. Data penelitian perkembangan kognitif dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan metode observasi dan metode wawancara dengan instrumen yang berupa lembar observasi. Data hasil peneliti dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif metode analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Number heads together berbantu media puzzle dapat meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok B2 TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar.

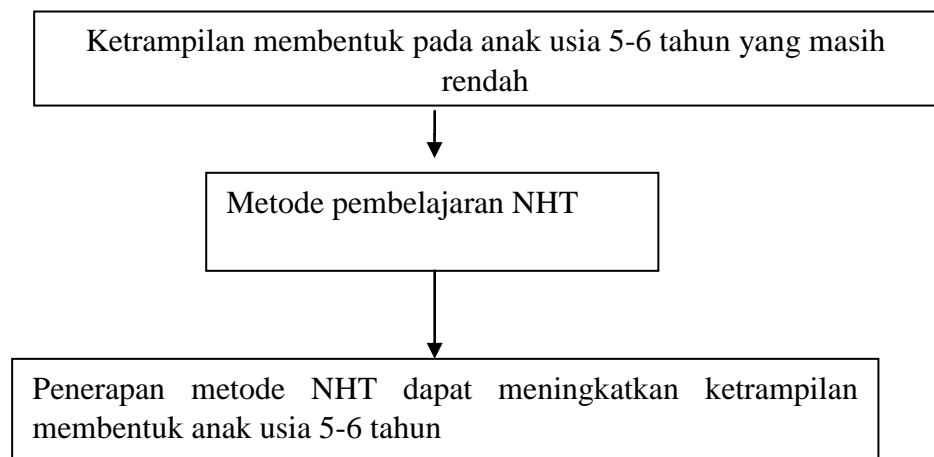
2.5 Kerangka Berfikir

Dewi (2015) *Numbered Head Together* (NHT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengutamakan adanya kerjasama antara siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Para siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan diarahkan untuk mempelajari materi pelajaran yang telah ditentukan. Tujuan dibentuknya kelompok kooperatif adalah untuk

memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berfikir dan dalam kegiatan-kegiatan belajar. Dalam hal ini sebagian besar aktifitas pembelajaran berpusat pada siswa, yakni mempelajari materi pelajaran serta berdiskusi untuk memecahkan masalah.

Einon (2005) berpendapat bahwa membentuk adalah proses membuat sesuatu terjadi. Dalam membuat sebuah bentuk akan mengajarkan anak-anak bahwa mereka dapat membuat sesuatu terjadi sekaligus meningkatkan pengendalian jari tangan dan koordinasi tangan mata mereka. Kegiatan ini juga membuat anak-anak mampu mengekspresikan diri melalui kesenian dan menciptakan rasa bangga atas keberhasilan yang dicapai.

Dari uraian tersebut, dapat di gambarkan alur pikir penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir

2.6 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2016) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah peneliti. Hipotesis yang dianjurkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

H₀: Tidak adanya perbedaan ketrampilan membentuk pada anak usia dini berdasarkan pada penerapan metode *Numbered Heads Together*.

H_a: Terdapat perbedaan ketrampilan membentuk pada anak usia dini berdasarkan pada penerapan metode *Numbered Heads Together*.

H₀: Tidak adanya pengaruh metode *Numbered Heads Together* untuk peningkatan ketrampilan membentuk pada anak usia dini.

H_a: Terdapat pengaruh metode *Numbered Heads Together* untuk peningkatan ketrampilan membentuk pada anak usia.

BAB V

PENUTUP

5.1 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Metode *Numbered Heads Together* untuk Meningkatkan Keterampilan membentuk Anak Usia Dini di PAUD Rosellana maka diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan keterampilan membentuk pada anak usia dini dengan penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Numbered Head Together* (NHT). Hal tersebut dapat diketahui dengan hasil uji *T-test* yang diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $(8,447 > 2,045)$, dengan nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada keterampilan membentuk anak usia dini setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif metode *numbered head together* (NHT).
2. Terdapat peningkatan keterampilan membentuk pada anak usia dini berdasarkan penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Numbered Head Together* (NHT). Hal

tersebut dapat diketahui dengan hasil perhitungan menggunakan teknik persentase, diperoleh nilai perkembangan ketrampilan membentuk anak usia dini hasil pretest sebesar 50%, sedangkan nilai perkembangan ketrampilan membentuk anak usia dini hasil posttest sebesar 83,3%. Peningkatan perkembangan ketrampilan membentuk anak usia dini dapat dilihat dari selisih nilai presentase antara kelompok yaitu sebesar 33,3%. Artinya, perkembangan ketrampilan membentuk anak usia dini berdasarkan penerapan model pembelajaran kooperatif metode *numbered head together* (NHT) meningkat sebesar 33,3%.

5.2 SARAN

1. Bagi Anak

Ketrampilan membentuk anak usia dini dibutuhkan untuk beraktifitas sesuai dengan minat dan potensi yang dimiliki, pengembangan ketrampilan membentuk anak harus diberikan stimulus dari mulai usia dini, sehingga anak akan berfikir kreatif.

2. Bagi Guru

Guru sebaiknya dapat menerapkan model pembelajaran yang baru, agar anak tidak merasa bosan dalam menerima

pembelajaran yang diberikan, dan guru dapat memberikan permainan sederhana agar anak lebih bersemangat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

3. Bagi Peneliti

Sebaiknya peneliti dapat mengkondisikan anak dengan baik saat proses pembelajaran berlangsung dan peneliti sebaiknya lebih fokus memperhatikan anak saat diberikan tugas dan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Numbered Head Together* (NHT) peneliti sebaiknya aktif dalam memberikan pengarahan kepada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarini, R. 2017. Pengembangan Karakter Dan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Total Physical Response Warm Up Game. *Jurnal Kependidikan*, Vol 1, 1.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, A. M. N. 2014. Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Model Pembelajaran Number Head Together (NHT). *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 6, 1.
- Astuti, H. P. 2013. *Perkembangan Anak Usia Dini 1*. Yogyakarta: Deepublish.
- Azwar, S. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Barnawi. Dan Wiyani. A. N. 2016. *Format PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Candrasari, D. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II SDN Jajar Tunggal I Surabaya. *Jurnal Jpgsd*, Vol 02, 02.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dewi, V. A. P. N., Wirata, W. dan Manuaba, S. B. I. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Berbantu Media Mozaik Untuk Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B1 Tk Ganesha Denpasar. *e-Journal PG-PAUD*, Vol 3, 1.
- Dewi, S. W. P. I., Ardana, K. I. dan Putra, M. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Number Heads Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 Tk Kemala Bhayangkari 1 Denpasar. *e-Journal PG-PAUD*, Vol 3, 1.
- Fakhiriyani, D. V. 2016. Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan dan Sains*, Vol 4, 2.

- Febriyani, A. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Togther Tema Pendidikan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Jpgsd*, Vol 2, 2.
- Handayani, S., Indriasih, A. dan Sumarno. 2016. Penerapan Media Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*,.
- Hartanti, T., Widiyanti, T. D., dkk. 2014. Penggunaan Model Numbered Heads Together (NHT) Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, Vol 3, 1
- Haryani, C. 2014. Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lembang Bilangan Pada Anak Usia Dini. [Skripsi]. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Hastari, M. 2012. Penerapan Metode Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Diklat Teknik Penggunaan Suhu Rendah Di SMK Negeri 1 Pandak. [Skripsi]. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Miftahul, H. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hurlock, E. B. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Hunter, W. C. 2015. Numbered Heads Together as a Tier 1 Instructional Strategy in Multitiered Systems of Support. *Education And Treatment Of Children*, Vol 38, 3.
- Kartikasmi., Khanafiyah, S., dan Sutikno. 2012. Penerapan Model Pembelajaran NHT Dengan Pendekatan Sets Pada Materi Cahaya Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan*, Vol. 41, 2.
- Kusumaningias, Anyta. 2013. Pengaruh Problem Based Learning Dipadu Strategi Numbered Heads Togteher Terhadap Kemampuan Metakognitif, Berpikir Kritis, dan Kognitif Biologi. *Jurnal Kependidikan*. Vol 23, 1.
- Larasati, Yunia. 2016. Deskripsi Tentang Faktor-faktor Yang Berkaitan Dengan Kreativitas Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Nurul Huda Banjarsari. [Skripsi]. Metro: Universitas Lampung.

- Lestarini, K., Sulastri, M. dan Ambara, P. D. 2014. Efektifitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan PlayDough Untuk meningkatkan Kreativitas. *e-Journal PG-PAUD*, Vol 2, 1.
- Mulyani, Novi. 2016. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Mulyasa, 2014. *Manajemen PAUD*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurmayani, 2014. Bermain Dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol 20, 77.
- Rachmawati, Y., K,Euis. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sudiasih, Y. W. N., Sulastri. M. dan Sudatha, W. G. I. 2014. Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantu Media PlayDough Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus. *e-Journal PGPAUD*, Vol 2, 1.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartini, Tintin. 2014. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Numbered Heads Together (NHT) Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajarsn Ipa. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol 4, 1.
- Sukmadinata, S. N. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sumardi., Rahman. T., dan Gustini. S. I. Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol 1, 2.
- Suprijono, Agus. 2016. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Susanto, A. 2014. *Pengembangan Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

UU No. 20 Tahun 2013 Pasal 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Wijayanti, D. D. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Jpgsd*, Vol 02, 02.