



**KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *NUMBER HEADS TOGETHER*
BERBANTU MEDIA TEKA-TEKI SILANG
DITINJAU DARI MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
PKn PESERTA DIDIK KELAS 3 SD KALISOKA 3
KABUPATEN TEGAL**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Berly Dwi Apriasih
1401416077**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Number Heads Together* Berbantu Media Teka-Teki Silang Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar PKn Peserta didik Kelas 3 SD Kalisoka 3 Kabupaten Tegal" karya,

Nama : Berly Dwi Apriasih

NIM : 1401416077

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Tegal, 20 April 2020

Mengetahui,

Koordprodi PGSD Tegal



Drs. Sigit Yulianto, M.Pd.

NIP 19630721 198803 1 001

Dosen Pembimbing



Drs. Utoyo, M.Pd.

NIP 19620619 198703 1 001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Number Heads Together* Berbantu Media Teka-Teki Silang Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar PKn Peserta didik Kelas 3 SD Kalisoka 3 Kabupaten Tegal” karya:

Nama : Berly Dwi Apriasih

NIM : 1401416077

telah dipertahankan dalam Panitia Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, hari Rabu tanggal 29 April 2020.

Semarang, 29 April 2020

Panitia Ujian



Ketua,
Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd
NIP 195908211984031001

Sekretaris,



Drs. Sigit Yulianto, M.Pd
NIP 196307211988031001

Penguji I,



Dr. Kurotul Aeni, M.Pd
NIP 196107281986032001

Penguji II,



Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd
NIP 196309231987031001

Penguji III,



Drs. Utoyo, M.Pd
NIP 196206191987031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Penulis yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Berly Dwi Apriasih

NIM : 1401416077

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

Judul : *Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Heads Together Berbantu Media Teka-Teki Silang Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar PKn Peserta didik Kelas 3 SD Kalisoka 3 Kabupaten Tegal*

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.

Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Tegal, 20 April 2020

Penulis



Berly Dwi Apriasih

NIM 1401416077

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

- (1) Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap. (QS. Al-Insyirah: 6-8)
- (2) Jangan katakan pada Allah aku punya masalah, tetapi katakan pada masalah aku punya Allah Yang Maha Segalanya. (Ali bin Abi Thalib R.A)
- (3) Dengan terbentur, maka engkau akan terbentuk. Merugilah jika belajar diartikan hanya sebatas perkuliahan saja, bersyukurlah karena berkesempatan merengguk dalamnya sumur ilmu pengetahuan. (Najwa Shihab)
- (4) Bergerak atau tergantikan. Upayakan versi terbaikmu, percayakan pada penciptamu. (Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

- (1) Ibu Mulus Rahayu, Bapak Suryono, kakak Hanna Aprillia Saputri, dan adik Muhammad Ramadhani Yudhoyono, yang telah memberikan doa dan dukungannya
- (2) Almamater tercinta PGSD Tegal Universitas Negeri Semarang (UNNES).

ABSTRAK

Apriasih, Berly Dwi. 2020. *Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Heads Together Berbantu Media Teka-Teki Silang Ditinjau Dari Motivasi dan Hasil Belajar PKn Peserta Didik Kelas 3 SD Kalisoka 3 Kabupaten Tegal*. Sarjana Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Utoyo, M.Pd. 144 halaman.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Media TTS; Model NHT; Motivasi Belajar

Salah satu faktor kurang maksimalnya proses pembelajaran PKn adalah guru kurang inovatif dalam menerapkan model pembelajaran, sehingga peserta didik merasa bosan dan kurang termotivasi mengikuti pembelajaran PKn. Melalui model NHT berbantu media TTS, pembelajaran PKn menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas 3 antara yang menggunakan model NHT berbantu media TTS dengan model konvensional dan membuktikan keefektifannya ditinjau dari motivasi dan hasil belajar PKn peserta didik kelas 3 materi bangga sebagai Bangsa Indonesia di SD Kalisoka 2 dan 3 Kabupaten Tegal. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas 3 SD Kalisoka 2 dan 3 Kabupaten Tegal sebanyak 32 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar peserta didik kelas 3 antara yang menggunakan model NHT berbantu media TTS dengan yang menggunakan model konvensional. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,297 > 2,042$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$; (2) terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik kelas 3 antara yang menggunakan model NHT berbantu media TTS dengan yang menggunakan model konvensional. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,141 > 2,042$) dan nilai signifikansi $0,02 < 0,05$; (3) model NHT berbantu media TTS efektif ditinjau dari motivasi belajar peserta didik kelas 3. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,642 > 2,120$) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$; (4) model NHT berbantu media TTS efektif ditinjau dari hasil belajar peserta didik kelas 3. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,331 > 2,120$) dan nilai signifikansi $0,004 < 0,05$. Simpulannya yaitu model NHT berbantu media TTS efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas 3 SD Kalisoka 3 Kabupaten Tegal. Peneliti menyarankan kepada guru untuk menggunakan media yang konkret dan menarik dalam menjelaskan materi pelajaran sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik dan termotivasi dalam belajar.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Number Heads Together* Berbantu Media Teka-Teki Silang Ditinjau Dari Motivasi dan Hasil Belajar PKn Peserta Didik Kelas 3 SD Kalisoka 3 Kabupaten Tegal”. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

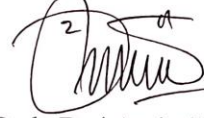
1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan dan mendukung dalam penelitian;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini;
4. Drs. Sigit Yulianto, M.Pd., Koordinator Prodi PGSD Tegal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memfasilitasi untuk melakukan penelitian;
5. Drs. Utoyo, M.Pd., Dosen Pembimbing yang telah mengarahkan, menyarankan dan memotivasi penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;
6. Dr. Kurotul Aeni, M.Pd., Penguji 1 dan Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd., Penguji 2 yang telah mengarahkan dan menyarankan kepada penulis untuk kesempurnaan skripsi ini;
7. Wardi, S.Pd, MM., Kepala UPTD Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian di daerah setempat;
8. Rositah, S.Pd, SD., Jenal Asikin, S.Pd, SD., dan Susnanto, S.Pd., Kepala SD

- Kalimati 1, Kepala SD Kalisoka 2, dan Kepala SD Kalisoka 3 Kabupaten Tegal yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah;
9. Feri Irianto, S.Pd., Guru kelas 3 SD Kalimati 1 Kabupaten Tegal, Jenal Asikin, S.Pd, SD., Guru kelas 3 SD Kalisoka 2 Kabupaten Tegal, dan Nunik Diana, M., S.Pd., Guru kelas 3 SD Kalisoka 3 Kabupaten Tegal, serta seluruh tenaga kependidikan di SD Kalimati 1, Kalisoka 2, dan Kalisoka 3 Kabupaten Tegal, yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian di sekolah;

Semoga semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT.

Tegal, 20 April 2020

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Berly Dwi Apriasih', with a circled '2' and a small 'a' above it.

Berly Dwi Apriasih

NIM 1401416077

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.5.1 Tujuan Umum.....	9
1.5.2 Tujuan Khusus.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	10
1.6.2 Manfaat Praktis.....	10
1.6.2.1 Bagi Peserta Didik.....	10
1.6.2.2 Bagi Guru.....	11
1.6.2.3 Bagi Sekolah.....	11
1.6.2.4 Bagi Peneliti.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
2.1 Kajian Teoritis.....	12

2.1.1	Hakikat Belajar	12
2.1.2	Prinsip-prinsip Belajar	13
2.1.3	Faktor –faktor yang Memengaruhi Belajar	14
2.1.4	Hakikat Pembelajaran	16
2.1.5	Pembelajaran Efektif	16
2.1.6	Motivasi Belajar	18
2.1.7	Hasil Belajar	21
2.1.8	Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar	23
2.1.9	Karakteristik Perkembangan Peserta Didik SD	23
2.1.10	Model Pembelajaran Konvensional	24
2.1.11	Model Pembelajaran Kooperatif	25
2.1.12	Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT	27
2.1.13	Media Pembelajaran	29
2.1.14	Media Pembelajaran Teka-Teki Silang	31
2.1.15	Hakikat Pembelajaran PKn di SD	33
2.1.16	Materi Pelajaran Bangsa sebagai Bangsa Indonesia	34
2.2	Kajian Empiris	35
2.3	Kerangka Berpikir	45
2.4	Hipotesis Penelitian	47
BAB III	METODE PENELITIAN	48
3.1	Desain Penelitian	48
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	49
3.3	Prosedur Penelitian	50
3.4	Populasi dan Sampel	50
3.5	Variabel Penelitian	52
3.6	Definisi Operasional Variabel	52
3.7	Data dan Sumber Data Penelitian	53
3.8	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	54
3.8.1	Teknik Pengumpulan Data	54
3.8.2	Instrumen Pengumpul Data	56
3.8.2.1	Variabel Model Pembelajaran	56

3.8.2.2	Variabel Motivasi Peserta Didik	59
3.8.2.2.1	Uji Validitas Angket Motivasi Belajar	60
3.8.2.2.2	Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar	62
3.8.2.3	Variabel Hasil Belajar Peserta Didik	62
3.8.2.3.1	Uji Validitas Soal Tes	63
3.8.2.3.2	Uji Reliabilitas Soal Tes.....	64
3.8.2.3.3	Tingkat Kesukaran Soal Tes	65
3.8.2.3.4	Daya Beda Soal	66
3.9	Teknik Analisis Data	68
3.9.1	Analisis Deskriptif Data	69
3.9.2	Analisis Statistik Data	70
3.9.3	Uji Prasyarat Analisis.....	70
3.9.4	Uji Analisis Akhir	71
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	73
4.1	Hasil Penelitian	73
4.1.1	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	73
4.1.1.1	Kelas Eksperimen.....	74
4.1.1.2	Kelas Kontrol	79
4.1.2	Analisis Deskripsi Data.....	83
4.1.2.1	Analisis Deskripsi Data Variabel Bebas	84
4.1.2.1.1	Deskripsi Pengamatan Model Pembelajaran Kelas Eksperimen...	84
4.1.2.1.2	Deskripsi Pengamatan Model Pembelajaran Kelas Kontrol	85
4.1.2.2	Analisis Deskripsi Data Variabel Terikat.....	86
4.1.2.2.1	Deskripsi Tes Awal Motivasi Belajar	86
4.1.2.2.2	Deskripsi Tes Awal Hasil Belajar	88
4.1.2.2.3	Deskripsi Tes Akhir Motivasi Belajar.....	90
4.1.2.2.4	Deskripsi Tes Akhir Hasil Belajar	102
4.1.3	Analisis Statistik Data	104
4.1.3.1	Uji Prasyarat Analisis.....	104
4.1.3.1.1	Uji Normalitas Tes Akhir Motivasi Belajar	104
4.1.3.1.2	Uji Homogenitas Tes Akhir Motivasi Belajar.....	104

4.1.3.1.3	Uji Normalitas Tes Akhir Hasil Belajar	105
4.1.3.1.4	Uji Homogenitas Tes Akhir Hasil Belajar	105
4.1.3.2	Uji Analisis Akhir	106
4.1.3.2.1	Uji Perbedaan Motivasi Belajar	106
4.1.3.2.2	Uji Perbedaan Hasil Belajar	107
4.1.3.2.3	Uji Keefektifan Motivasi Belajar	109
4.1.3.2.4	Uji Keefektifan Hasil Belajar	110
4.2	Pembahasan	111
4.2.1	Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Number Heads Together Berbantu Media TTS dan Model Pembelajaran Konvensional Ditinjau dari Motivasi Belajar Peserta Didik	117
4.2.2	Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Number Heads Together Berbantu Media TTS dan Model Pembelajaran Konvensional Ditinjau dari Hasil Belajar Peserta Didik.....	119
4.2.3	Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Number Heads Together Berbantu Media TTS Ditinjau dari Motivasi Belajar.....	121
4.2.4	Keefektifan Penerapan Model Pembelajaran Number Heads Together Berbantu Media TTS Ditinjau dari Hasil Belajar.....	125
4.3	Implikasi Penelitian	129
BAB V	PENUTUP	132
5.1	Simpulan	132
5.2	Saran	133
5.2.1	Bagi Guru	133
5.2.2	Bagi Sekolah	135
5.2.3	Bagi Peneliti Lanjutan.....	136
	DAFTAR PUSTAKA	138
	LAMPIRAN.....	143

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1	Jumlah Peserta Didik Kelas Kontrol dan Eksperimen 56
3.2	Kisi-kisi Instrumen Model NHT berbantu TTS untuk Guru 61
3.3	Kisi-kisi Instrumen Model NHT berbantu TTS untuk Siswa 62
3.4	Kisi-kisi Instrumen Model Konvensional 63
3.5	Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar 65
3.6	Rekapitulasi Data Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar 66
3.7	Hasil Uji Reliabilitas Angket Uji Coba Motivasi Uji Coba..... 67
3.8	Rekapitulasi Data Hasil Uji Coba Soal Tes 69
3.9	Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba 70
3.10	Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal 71
3.11	Hasil Analisis Daya Beda Soal 73
4.1	Rekapitulasi Hasil Pengamatan di Kelas Eksperimen (Guru) 89
4.2	Rekapitulasi Hasil Pengamatan di Kelas Eksperimen (Siswa) 90
4.3	Rekapitulasi Hasil Pengamatan di Kelas Kontrol 90
4.4	Data Tes Awal Motivasi Belajar Peserta Didik 91
4.5	Distribusi Frekuensi Tes Awal Motivasi Belajar Peserta Didik 91
4.6	Data Tes Awal Hasil Belajar Peserta Didik 93
4.7	Distribusi Frekuensi Tes Awal Hasil Belajar Peserta Didik 93
4.8	Data Tes Akhir Motivasi Belajar Peserta Didik 95
4.9	Distribusi Frekuensi Tes Akhir Motivasi Belajar Peserta Didik 95
4.10	Klasifikasi <i>Three Box Method</i> 98
4.11	Indeks Motivasi Belajar Kelas Eksperimen 101
4.12	Kategori Indeks Indikator Motivasi Belajar Kelas Eksperimen 102
4.13	Indeks Motivasi Belajar Kelas Kontrol 105
4.14	Kategori Indeks Indikator Motivasi Belajar Kelas Kontrol 106
4.15	Data Tes Akhir Hasil Belajar Peserta Didik 107
4.16	Distribusi Frekuensi Tes Akhir Hasil Belajar Peserta Didik 107

4.17	Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Motivasi Belajar	109
4.18	Hasil Uji Homogenitas Tes Akhir Motivasi Belajar	110
4.19	Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Hasil Belajar	110
4.20	Hasil Uji Homogenitas Tes Akhir Hasil Belajar	111
4.21	Hasil Uji Perbedaan Motivasi Belajar Peserta didik	112
4.22	Hasil Uji Perbedaan Hasil Belajar Peserta didik	113
4.23	Hasil Uji Keefektifan Motivasi Belajar Peserta Didik	115
4.24	Hasil Uji Keefektifan Hasil Belajar Peserta Didik	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
2.1	Bagan Kerangka Berpikir	51
3.1	<i>Nonequivalent Control Group Design</i>	53
3.2	Skema Prosedur Penelitian	55
4.1	Histogram Tes Awal Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	92
4.2	Histogram Tes Awal Motivasi Belajar Kelas Kontrol	92
4.3	Histogram Tes Awal Hasil Belajar Kelas Eksperimen	94
4.4	Histogram Tes Awal Hasil Belajar Kelas Kontrol	94
4.5	Histogram Tes Akhir Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	96
4.6	Histogram Tes Akhir Motivasi Belajar Kelas Kontrol	96
4.7	Histogram Tes Akhir Hasil Belajar Kelas Eksperimen	108
4.8	Histogram Tes Akhir Hasil Belajar Kelas Kontrol	108

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur	151
2. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen.....	154
3. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol	155
4. Daftar Nama Kelas Uji Coba.....	156
5. Daftar Nilai UAS Kelas Eksperimen.....	158
6. Daftar Nilai UAS Kelas Kontrol.....	159
7. Silabus Pembelajaran IPS Kelas 3	160
8. Silabus Pengembangan Pembelajaran Kelas Eksperimen	164
9. Silabus Pengembangan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	167
10. RPP Kelas Uji Coba Pertemuan 1	170
11. RPP Kelas Kontrol Pertemuan 2	190
12. RPP Kelas Eksperimen Pertemuan.....	203
13. Kisi-kisi Soal Uji Coba.....	216
14. Soal Uji Coba.....	218
15. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar	226
16. Angket Motivasi Belajar Uji Coba	227
17. Lembar Validasi Soal Uji Coba.....	231
18. Lembar Validasi Angket Motivasi Belajar Uji Coba	241
19. Tabulasi Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar	257
20. Tabulasi Hasil Uji Coba Soal Tes Kognitif	261
21. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar.....	265
22. <i>Output</i> Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar	266
23. Hasil Uji Validitas Soal Tes	267
24. <i>Output</i> Uji Reliabilitas Soal Tes	268
25. Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal Uji Coba	269
26. Hasil Perhitungan Daya Beda Soal Uji Coba	270
27. Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar	271
28. Angket Motivasi Belajar.....	272

29.	Daftar Nilai Tes Awal Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen.....	274
30.	Daftar Nilai Tes Awal Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol.....	275
31.	Uji Statistik Nilai Tes Awal Angket Motivasi Belajar	276
32.	Kisi-kisi Soal Tes Awal dan Tes Akhir	279
33.	Soal Tes Awal dan Tes Akhir	281
34.	Daftar Nilai Tes Awal Hasil Belajar Kelas Eksperimen	286
35.	Daftar Nilai Tes Awal Hasil Belajar Kelas Kontrol	287
36.	Uji Statistik Nilai Tes Awal Hasil Belajar.....	288
37.	Daftar Nilai Tes Akhir Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	291
38.	Daftar Nilai Tes Akhir Motivasi Belajar Kelas Kontrol.....	292
39.	Daftar Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Kelas Eksperimen.....	293
40.	Daftar Nilai Tes Akhir Hasil Belajar Kelas Kontrol	294
41.	Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Motivasi Belajar	295
42.	Hasil Uji Homogenitas Tes Akhir Motivasi Belajar.....	296
43.	Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Hasil Belajar	297
44.	Hasil Uji Homogenitas Tes Akhir Hasil Belajar	298
45.	Hasil Uji Perbedaan Motivasi dan Hasil Belajar	299
46.	Hasil Uji Keefektifan Motivasi dan Hasil Belajar.....	301
47.	Tabulasi Jawaban Tes Akhir Hasil Belajar	303
48.	Deskriptor Pengamatan Model NHT berbantu TTS (Guru).....	305
49.	Deskriptor Pengamatan Model NHT berbantu TTS (Siswa).....	308
50.	Lembar Pengamatan Model NHT berbantu TTS (Uji Coba 1)	312
51.	Lembar Pengamatan Model NHT berbantu TTS (Uji Coba 2)	316
52.	Lembar Pengamatan Model NHT berbantu TTS Kelas Eksperimen Pertemuan 1 (Untuk Guru)	320
53.	Lembar Pengamatan Model NHT berbantu TTS Kelas Eksperimen Pertemuan 1 (Untuk Siswa).....	322
54.	Lembar Pengamatan Model NHT berbantu TTS Kelas Eksperimen Pertemuan 2 (Untuk Guru)	324
55.	Lembar Pengamatan Model NHT berbantu TTS Kelas Eksperimen Pertemuan 2 (Untuk Siswa).....	326

56.	Lembar Pengamatan Model NHT berbantu TTS Kelas Eksperimen Pertemuan 3 (Untuk Guru)	328
57.	Lembar Pengamatan Model NHT berbantu TTS Kelas Eksperimen Pertemuan 3 (Untuk Siswa).....	330
58.	Lembar Pengamatan Model NHT berbantu TTS Kelas Eksperimen Pertemuan 4 (Untuk Guru)	332
59.	Lembar Pengamatan Model NHT berbantu TTS Kelas Eksperimen Pertemuan 4 (Untuk Siswa).....	334
60.	Deskriptor Pedoman Pengamatan Pelaksanaan Model Konvensional	336
61.	Lembar Pengamatan Kelas Kontrol Pertemuan 1.....	339
62.	Lembar Pengamatan Kelas Kontrol Pertemuan 2.....	341
63.	Lembar Pengamatan Kelas Kontrol Pertemuan 3.....	343
64.	Lembar Pengamatan Kelas Kontrol Pertemuan 4.....	345
65.	Surat Izin Penelitian dari UPTD Kecamatan Dukuhwaru	347
66.	Surat Bukti Penelitian di SD Kalimati 1	348
67.	Surat Bukti Penelitian di SD Kalisoka 2.....	349
68.	Surat Bukti Penelitian di SD Kalisoka 3.....	350
69.	Surat Pernyataan Penggunaan Referensi dan Sitasi.....	351
70.	Daftar Jurnal.....	352
71.	Dokumentasi Penelitian	359

BAB I

PENDAHULUN

Bagian pendahuluan membahas tentang berbagai hal yang menjadi dasar dari penelitian. Bagian ini terdiri dari: latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian. Uraianya sebagai berikut:

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan sebagai salah satu tempat untuk mengembangkan kemampuan manusia secara optimal. Melalui pendidikan, manusia mendapatkan pengalaman belajar dan berupaya untuk mengembangkan segala kemampuan pada dirinya agar mencapai perubahan perilaku yang lebih baik dan konsisten. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Morgan, et.al dalam Rifa'i dan Anni (2016:68) yakni belajar diartikan sebagai perubahan perilaku yang relatif permanen yang didapatkan dari pengalaman. Secara etimologi dalam bahasa Yunani, pendidikan berasal dari kata "*paedos*" yang artinya anak dan "*gogos*" yang artinya mendidik. Pendidikan dalam bahasa Yunani dapat diartikan sebagai ilmu mendidik anak (Munib, dkk, 2016:34). John Dewey dalam Munib, dkk (2016:32) menyatakan "pendidikan adalah proses yang berupa pengajaran dan bimbingan, bukan paksaan yang terjadi karena adanya interaksi dengan masyarakat". Sedangkan Ki Hajar Dewantara dalam Munib, dkk (2016:32), menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya untuk memajukan tumbuhnya budi pekerti, pikiran, dan fisik anak. Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah proses kegiatan belajar untuk memperoleh pengalaman dan bimbingan, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai sikap yang positif guna mencapai

perubahan perilaku yang lebih baik dan konsisten.

Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan pola pikir dan potensi-potensi yang dimilikinya secara optimal. Hal tersebut bertujuan untuk mencapai kehidupan yang lebih baik. Pernyataan itu sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang ada dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yakni:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat 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.

Merujuk pada hal tersebut, pemerintah perlu melakukan peningkatan kualitas mutu pendidikan salah satunya melalui proses pembelajaran yang ideal. Pelaksanaan pendidikan di Indonesia mengacu pada standar nasional pendidikan yakni diatur dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab IV Pasal 19 yang menyatakan:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, motivasi, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Berdasarkan peraturan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*Student Centered Learning*). Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik merupakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAIKEM). Peserta didik dikembangkan dengan cara membangun keterkaitan antara pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimilikinya (Suprijono, 2016). Peserta didik belajar melalui pembelajaran kooperatif dalam pembelajaran PAIKEM ini. Menurut Roger, dkk. dalam Huda (2015:29) pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran kelompok yang didasarkan pada perubahan informasi secara sosial dalam kelompok-kelompok pembelajar yang setiap pembelajar bertanggungjawab

atas pembelajarannya sendiri dan mendorong untuk meningkatkan hasil belajar anggota kelompok lain.

Pembelajaran yang diterapkan harus mengacu pada kurikulum yang berlaku pada setiap sekolah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 3 SD Kalisoka 2 dan 3 Kabupaten Tegal, kurikulum yang berlaku di kedua kelas pada sekolah tersebut adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 37 Ayat 1 menyatakan:

Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat mata pelajaran pendidikan agama, pendidikan kewarganegaraan, bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni dan budaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan dan muatan lokal.

Berdasarkan UU tersebut, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Selain mengacu pada undang-undang, adanya mata pelajaran PKn juga telah diatur dalam standar isi KTSP yang mana PKn menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar. Menurut Susanto (2013:225), PKn adalah “mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia”. Nilai moral tersebut diharapkan dapat melekat pada sikap peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Seiring dengan perkembangan zaman, tujuan mata pelajaran PKn semakin berkembang. Melalui paradigma barunya, tujuan PKn saat ini yaitu mengembangkan pendidikan demokrasi yang mengemban tiga fungsi pokok, yakni mengembangkan kecerdasan warga negara, membina tanggung jawab negara, dan mendorong partisipasi warga negara (Winataputra, 2007:1.1).

Proses pembelajaran PKn di SD sering kali muncul berbagai permasalahan, di antaranya keberhasilan pembelajaran yang kurang optimal karena proses pembelajarannya dilakukan belum secara optimal. Pembelajaran yang optimal dapat dilihat dari keterlibatan berbagai komponen pembelajaran

yang saling berkesinambungan, seperti kemampuan guru dalam menguasai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, keterlibatan peserta didik secara aktif, sarana prasarana yang menunjang pembelajaran, serta lingkungan dan sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan wali kelas 3 di SD Kalisoka 2 dan 3 Kabupaten Tegal pada tanggal 05 Desember 2019, ditemukan permasalahan yang relatif sama yakni proses pembelajaran yang kurang optimal, namun hasil pembelajarannya cukup baik karena sebagian besar nilai peserta didik dalam mata pelajaran PKn dinyatakan tuntas KKM. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai UAS semester dua tahun ajaran 2019/2020. Selain itu, karakteristik materi pelajaran PKn yang luas dan terkesan monoton menjadikan peserta didik kurang termotivasi dan mudah merasa bosan dalam pembelajaran PKn. Keadaan tersebut membuat motivasi peserta didik untuk belajar PKn relatif lebih rendah daripada mata pelajaran lainnya seperti matematika dan olahraga. Motivasi belajar adalah “segala sesuatu yang dapat memotivasi peserta didik atau individu untuk belajar” (Sani, 2019:74).

Menurut Rifa'i (2016:120) menyatakan implikasi teori motivasi Maslow dalam pendidikan adalah:

Peserta didik yang merasa tidak disukai atau tidak menyukai sesuatu, dan merasa tidak mampu, mereka tidak akan mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapai tujuan pertumbuhan yang lebih tinggi, seperti memperoleh pengetahuan dan pemahaman terhadap materi pelajaran, atau kreativitas dan keterbukaan terhadap gagasan baru sebagaimana yang menjadi karakteristik anak yang beraktualisasi diri.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa guru harus dapat menumbuhkembangkan motivasi belajar peserta didik agar dapat mencapai tujuan belajarnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Slavin (1994) dalam Rifa'i (2016:126), “pendidik harus mampu menarik motivasi dan meningkatkan hasrat ingin tahu peserta didik terhadap materi yang disajikan”. Berbeda dengan pendapat Slavin, data di lapangan menunjukkan proses pembelajaran PKn yang dilakukan di kelas 3 SD Kalisoka 2 dan 3 Kabupaten Tegal kurang menarik dikarenakan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang

mana dalam pembelajarannya guru berperan lebih dominan daripada peserta didiknya. Guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan tugas saja, belum melibatkan peserta didik secara aktif dan kreatif sehingga motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran PKn cenderung lebih rendah daripada mata pelajaran lainnya. Motivasi yang rendah tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik. Hal itu sesuai pendapat Sani (2019:75) yaitu “motivasi memengaruhi tingkat keberhasilan atau kegagalan belajar, dan pada umumnya belajar tanpa motivasi akan sulit berhasil”. Hasil belajar dapat berupa perubahan perilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang didapatkan peserta didik setelah melakukan belajar (Sani, 2019:38). Hasil belajar menjadi tolok ukur keberhasilan suatu pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran yang dilakukan harus dapat memotivasi peserta didik agar hasil belajarnya dapat optimal. Pembelajaran yang optimal dapat dilakukan dengan mengatur dan merencanakan pembelajaran melalui berbagai persiapan komponen-komponen pembelajaran salah satunya yaitu model pembelajaran. Joyce dan Weil (1986) dalam Majid (2015:13) menyatakan model pembelajaran adalah rencana yang digunakan untuk merancang kegiatan pembelajaran untuk lebih mendalami materi. Penggunaan model pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hal itu, penulis ingin mengujicobakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* (NHT) berbantu media Teka-Teki Silang (TTS) pada mata pelajaran PKn dikarenakan model ini diduga cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran PKn sesuai dengan karakteristik materinya yang luas. Model NHT ini juga lebih banyak dalam meningkatkan kerjasama peserta didik dalam pembelajaran sehingga diharapkan motivasi peserta didik dalam belajar dapat meningkat. Selain hal tersebut, model ini juga cocok diterapkan pada kelas rendah karena dapat melatih peserta didik untuk berpikir kritis melalui kegiatan berdiskusi.

Model pembelajaran NHT merupakan varian dari diskusi kelompok yang pelaksanaannya dilakukan dengan guru meminta peserta didik berkelompok untuk

menyelesaikan soal atau permasalahan tertentu, yang tiap-tiap anggota kelompok diberi nomor kemudian guru akan memanggil nomor secara acak. Hal tersebut menjadikan semua peserta didik bertanggungjawab atas kerja hasil kelompoknya, bekerjasama dengan temannya, berfikir kritis, melatih peserta didik menerima pendapat temannya dan melatih peserta didik untuk siap mengemukakan pendapatnya. Penulis juga menggunakan bantuan media TTS untuk mendukung penggunaan model NHT dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan TTS ini digunakan untuk menyajikan soal hasil kerja kelompok sehingga peserta didik lebih antusias, kreatif dan termotivasi untuk memecahkan teka-teki yang ada. TTS dipilih karena dalam penggunaannya terdapat unsur permainan yang mendidik yang sesuai dengan taraf perkembangan kognitif dan emosional peserta didik kelas 3 yaitu belajar tentang sesuatu yang konkret dan mengandung unsur permainan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Piaget dalam Rifa'i (2016:35) tentang tahap perkembangan kognitif anak kelas 3 (usia sekitar 7-11 tahun) yaitu "pada tahap ini anak mampu mengoperasionalkan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkret". Sedangkan Kolhberg dalam Rifa'i (2016:64) menyatakan "anak-anak yang berusia 10-12 tahun telah mampu menggunakan dan mengikuti aturan-aturan secara sadar. Pada usia ini setiap anak yang sedang bermain akan mengikuti aturan yang sama". Berdasarkan pertimbangan penulis dengan mengacu pada teori yang ada, TTS diduga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena adanya rasa ingin tahu untuk mencari jawaban yang sesuai dengan jumlah kolom yang ada. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Silberman (2013:256) bahwa menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk TTS dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.

Mengacu pada latar belakang tersebut maka penulis akan melakukan penelitian eksperimen dengan judul "Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Number Heads Together* Berbantu Media Teka-Teki Silang Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar PKn Peserta didik Kelas 3 SD Kalisoka 2 dan 3 Kabupaten Tegal". Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan kebaharuan dalam pembelajaran PKn di SD Kalisoka 2 dan 3 Kabupaten Tegal.

Penerapan model NHT berbantu media TTS pada pembelajaran PKn ini masih dapat dilanjutkan bahkan dikembangkan pada kurikulum selanjutnya yakni kurikulum 2013 yang akan diterapkan pada tahun ajaran 2020/2021. Hal tersebut dikarenakan pola pembelajaran pada model NHT berbantu media TTS ini merupakan pola pembelajaran kooperatif yang sesuai jika akan diterapkan pada kurikulum 2013 nantinya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- (1) Guru masih menggunakan model konvensional sehingga pembelajaran lebih dominan menggunakan metode ceramah jadi kurang melibatkan peserta didik secara aktif
- (2) Kegiatan pembelajarannya monoton sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam belajar
- (3) Terdapat banyak peserta didik yang cenderung pasif
- (4) Guru kurang bisa mengemas materi PKn ke dalam pembelajaran yang menarik, peserta didik masih harus membaca buku sendiri, menghafal materi, dan mendengarkan ceramah guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, diperlukan adanya pembatasan masalah agar masalah yang akan diteliti tidak meluas. Oleh karena itu peneliti membatasi masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

- (1) Variabel yang akan diteliti meliputi satu variabel bebas (independen) dan dua variabel terikat (dependen). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran NHT berbantu media TTS, sedangkan variabel terikatnya yaitu motivasi belajar dan hasil belajar PKn ranah kognitif

- (2) Materi yang akan digunakan untuk menguji coba model NHT berbantu media TTS ini adalah materi Bangsa sebagai Bangsa Indonesia

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

- (1) Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik kelas 3 yang memperoleh pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* berbantu media Teka-Teki Silang pada materi bangsa sebagai Bangsa Indonesia dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran konvensional?
- (2) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas 3 yang memperoleh pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* berbantu media Teka-Teki Silang pada materi bangsa sebagai Bangsa Indonesia dengan peserta didik yang memperoleh pembelajaran PKn menggunakan model pembelajaran konvensional?
- (3) Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* berbantu media Teka-Teki Silang efektif ditinjau dari motivasi belajar peserta didik kelas 3 materi bangsa sebagai Bangsa Indonesia?
- (4) Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* berbantu media Teka-Teki Silang efektif ditinjau dari hasil belajar peserta didik kelas 3 materi bangsa sebagai Bangsa Indonesia?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini meliputi tujuan umum dan tujuan khusus. Berikut ini adalah uraian selengkapnya:

1.5.1 Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan model NHT berbantu media TTS ditinjau dari motivasi dan hasil belajar PKn materi bangsa sebagai Bangsa Indonesia peserta didik kelas 3 SD Kalisoka 2 dan 3 Kabupaten Tegal dibandingkan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran PKn.

1.5.2 Tujuan Khusus

Berikut ini adalah beberapa tujuan khusus dalam penelitian ini:

- (1) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan motivasi belajar PKn pada peserta didik kelas 3 SD Kalisoka 2 dan 3 Kabupaten Tegal yang mendapatkan pembelajaran melalui model NHT berbantu media TTS dengan peserta didik yang mendapatkan pembelajaran melalui model konvensional materi bangsa sebagai Bangsa Indonesia
- (2) Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan hasil belajar PKn pada peserta didik kelas 3 SD Kalisoka 2 dan 3 Kabupaten Tegal yang mendapatkan pembelajaran melalui model NHT berbantu media TTS dengan peserta didik yang mendapatkan pembelajaran melalui model konvensional materi bangsa sebagai Bangsa Indonesia
- (3) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan model pembelajaran NHT berbantu media TTS ditinjau dari motivasi belajar PKn pada peserta didik kelas 3 SD Kalisoka 2 dan 3 Kabupaten Tegal materi bangsa sebagai Bangsa Indonesia
- (4) Menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan model pembelajaran NHT berbantu media TTS ditinjau dari hasil belajar PKn pada peserta didik kelas 3 SD Kalisoka 2 dan 3 Kabupaten Tegal materi bangsa sebagai Bangsa Indonesia.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yakni manfaat teoritis dan praktis. Manfaat teoritis adalah manfaat dalam bentuk teori, sedangkan manfaat praktis adalah

manfaat dalam bentuk praktik yang ditujukan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian. Penjelasan selengkapnya sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Menyediakan informasi tentang model NHT berbantu Media TTS dalam pembelajaran PKn kelas 3 materi bangga sebagai bangsa Indonesia sebagai rujukan guru untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didiknya.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak seperti peserta didik, guru, sekolah, dan peneliti. Berikut adalah uraian manfaat praktis dari penelitian ini:

1.6.2.1 Bagi Peserta didik

Manfaat penelitian bagi peserta didik yaitu:

- (1) Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik melalui pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.
- (2) Memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantu media TTS
- (3) Meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi Bangsa sebagai Bangsa Indonesia

1.6.2.2 Bagi Guru

Manfaat penelitian bagi guru adalah:

- (1) Menambah pengetahuan tentang pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantu media TTS
- (2) Memberi masukan tentang keefektifan model NHT berbantu media TTS yang dapat diterapkan untuk mata pelajaran PKn materi Bangsa sebagai Bangsa Indonesia yang diajarkan di SD.
- (3) Hasil penelitian ini dapat menambah keyakinan guru untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantu media TTS.

- (4) Meningkatkan keterampilan mengajar dalam menerapkan model pembelajaran NHT berbantu media TTS pada materi Bangsa sebagai Bangsa Indonesia.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah yakni:

- (1) Sebagai referensi baru mengenai model pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran PKn di SD
- (2) Memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan mutu pembelajaran PKn sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Manfaat penelitian bagi peneliti yakni:

- (1) Menambah pengetahuan dan wawasan peneliti mengenai model pembelajaran kooperatif tipe NHT.berbantu media TTS

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Bagian kajian pustaka merupakan uraian dari teori-teori yang relevan dengan penelitian yang dijadikan sebagai dasar dalam pelaksanaan penelitian. Bagian ini memuat kajian teoritis, kajian empiris, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

2.1 Kajian Teoritis

Kajian teori merupakan kumpulan teori yang melandasi suatu penelitian. Kajian teori ini memuat penjelasan yang meliputi belajar, prinsip-prinsip belajar, faktor yang memengaruhi belajar, pembelajaran, pembelajaran efektif, motivasi belajar, hasil belajar, faktor yang memengaruhi hasil belajar, karakteristik perkembangan peserta didik SD, model pembelajaran konvensional, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kooperatif tipe NHT, media pembelajaran, media pembelajaran Teka-Teki Silang, pembelajaran PKn di SD, dan materi pelajaran bangsa sebagai Bangsa Indonesia. Berikut adalah uraian selengkapnya:

2.1.1 Belajar

Secara umum belajar diartikan sebagai proses memperoleh kompetensi baik pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap (Sani, 2019:1). Kegiatan belajar adalah proses perubahan perilaku dari setiap manusia baik perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap, keterampilan, kecakapan, daya reaksi, ataupun daya penerimaannya (Sudjana, 2014:29). Slavin (1994) dalam Rifa'i dan Anni (2016:68) menyatakan bahwa perubahan dari seseorang selama proses belajar disebabkan karena pengalaman. Sejalan dengan pendapat tersebut, Slameto (2015:2) menjelaskan bahwa perubahan perilaku tersebut diperoleh dari pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Secara garis besar

belajar adalah konsep yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai perubahan perilaku yang lebih baik. Menurut Syofrianisda (2018:9-10), konsep-konsep belajar yang dimaksud yaitu: (1) belajar adalah perbuatan yang sudah terjadi; (2) pengalaman yang didapat melalui belajar bersifat individual; (3) perubahan perilaku yang didapat dari belajar bersifat menyeluruh dan saling memengaruhi; (4) terdapat interaksi dalam belajar, perubahan belajar berlangsung dari hal yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks. Rifa'i dan Anni (2016:68-9), menyatakan tiga unsur utama dalam konsep belajar, yakni: (1) belajar berkaitan dengan perubahan perilaku; (2) perubahan perilaku terjadi karena pengalaman; (3) perubahan perilaku bersifat relatif permanen.

Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan tujuan manusia belajar yakni untuk memperoleh perubahan perilaku yang lebih baik. Musfiqon (2012:7) menyebutkan tujuan seseorang belajar, yaitu: (1) mendapatkan pengetahuan; (2) menanamkan konsep pengetahuan; dan (3) membentuk sikap. Merujuk pada hal tersebut maka belajar diartikan sebagai proses mendapatkan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan perubahan perilaku melalui pengalaman.

2.1.2 Prinsip-prinsip Belajar

Kegiatan belajar yang dilakukan harus berlandaskan prinsip-prinsip belajar agar belajar menjadi mudah dipahami dan lebih bermakna. Gagne dalam Rifa'i dan Anni (2016:82) menyebutkan prinsip-prinsip belajar, yaitu: (1) keterdekatan (*contiguity*); (2) pengulangan (*repetition*); dan penguatan (*reinforcement*). Prinsip keterdekatan menyatakan bahwa rangsangan belajar harus disampaikan dengan terarah sesuai dengan respon yang diharapkan. Prinsip pengulangan menyatakan bahwa rangsangan dan respon pembelajar perlu diulang-ulang atau dipraktikkan agar meningkatkan kebermaknaan dalam belajar. Prinsip penguatan menyatakan bahwa belajar sesuatu yang baru akan lebih tekun apabila memperoleh hasil yang menyenangkan pada kegiatan belajar sebelumnya. Selain memerhatikan prinsip-prinsip belajar, guru juga harus memerhatikan unsur-unsur dinamis dalam belajar. Unsur-unsur dinamis adalah unsur-unsur yang dapat berubah ketika seseorang mengalami proses belajar (Syofrianisda, 2018:38). Unsur-unsur dinamis belajar

menurut Syofrianisda (2018:38), yaitu: (1) motivasi dan upaya untuk memotivasi; (2) bahan belajar dan upaya pengadaannya; (3) media belajar dan; (4) suasana belajar dan upaya untuk mengembangkannya; (5) kondisi peserta didik. Guru perlu memerhatikan unsur-unsur tersebut agar dapat memperkirakan hal-hal apa saja yang perlu dievaluasi untuk kemajuan kegiatan belajar mengajar selanjutnya.

2.1.3 Faktor yang Memengaruhi Belajar

Proses belajar yang dilakukan seseorang tentu dipengaruhi faktor tertentu. Faktor tersebut berasal dari dalam diri peserta didik (internal) ataupun dari luar diri peserta didik (eksternal). Hal tersebut sesuai pendapat Rifa'i dan Anni (2016:83) yang menyatakan bahwa kondisi internal dan eksternal memberikan kontribusi terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Faktor internal yang memengaruhi belajar antara lain kondisi fisik yang meliputi kesehatan badan, kondisi psikis yang meliputi intelektual dan emosional, serta kondisi sosial. Faktor eksternal yang memengaruhi belajar antara lain tingkat kesulitan belajar, tempat belajar, iklim dan suasana belajar, serta budaya belajar.

Menurut Syah (2013:145-156) faktor yang memengaruhi belajar yaitu faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal meliputi aspek fisiologis (jasmaniah) dan aspek psikologis (rohaniah). Faktor fisiologis dapat diartikan sebagai kesiapan tubuh peserta didik pada saat melakukan proses belajar. Kesiapan tubuh tersebut mencakup kesehatan organ-organ tubuh dan kebugaran jasmaniah. Peserta didik yang memiliki tubuh sehat akan lebih mudah dalam belajar karena organ-organ tubuhnya dapat melakukan fungsinya dengan baik sehingga penerimaan peserta didik terhadap ilmu yang dipelajari juga akan terserap lebih maksimal.

Selain faktor fisiologis, faktor psikologis juga berperan dalam memengaruhi proses belajar. Faktor psikologis dapat diartikan sebagai kesiapan mental peserta didik pada saat melakukan proses belajar. Faktor psikologis meliputi tingkat kecerdasan, sikap, bakat, motivasi, dan motivasi peserta didik.

Tingkat kecerdasan adalah kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi stimulus dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya secara tepat. Peserta didik

yang memiliki IQ tinggi akan mudah dalam merespon stimulus dan juga sebaliknya. Kedua adalah sikap. Sikap dapat diartikan sebagai tindakan dalam merespon suatu kejadian. Peserta didik yang memiliki sikap positif dalam belajar akan cenderung menyukai apa yang dipelajari. Ketiga yaitu bakat. Bakat diartikan sebagai keahlian yang dimiliki seseorang dan pemberian dari Tuhan sejak lahir, misalnya peserta didik yang memiliki bakat bernyanyi akan lebih mudah menyerap informasi terkait pelajaran bernyanyi dibandingkan dengan peserta didik yang tidak memiliki bakat dibidang musik atau vocal. Oleh karena itu keberhasilan belajar peserta didik juga dipengaruhi oleh bakat. Keempat yaitu motivasi. Motivasi dapat diartikan sebagai kecenderungan yang besar terhadap sesuatu. Peserta didik yang memiliki motivasi pada apa yang dipelajari akan memusatkan perhatiannya sehingga lebih giat untuk mencapai tujuan belajarnya. Kelima adalah motivasi. Motivasi diartikan sebagai dorongan untuk melakukan sesuatu. Peran motivasi sangat penting bagi proses belajar peserta didik karena kekurangan atau ketiadaan motivasi akan menyebabkan kurang bersemangatnya peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran.

Selain faktor internal, belajar juga dipengaruhi faktor eksternal. Faktor eksternal meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non sosial. Lingkungan sosial adalah kondisi masyarakat disekitar peserta didik, misalnya lingkungan keluarga, sekolah, pertemanan, dan tetangga. Jika peserta didik memiliki lingkungan sosial yang baik, maka peserta didik akan berhasil dalam belajar, begitu juga sebaliknya.

Selain faktor sosial, faktor non sosial juga memengaruhi belajar peserta didik. Faktor ini meliputi gedung sekolah dan letaknya, rumah tinggal peserta didik, alat-alat belajar, cuaca, dan waktu belajar yang digunakan peserta didik. Rumah yang berantakan tidak akan memberikan kenyamanan dalam belajar, letak rumah yang padat penduduk dan tidak memiliki kegiatan pengembangan bakat akan membuat anak tidak memiliki kegiatan yang positif, anak cenderung bermain atau melakukan hal yang negatif. Oleh karena itu, lingkungan non sosial perlu dijaga agar dapat memberikan kontribusi positif dalam proses belajarnya.

Faktor lain yang memengaruhi belajar adalah faktor pendekatan belajar yang meliputi pendekatan tinggi, menengah, dan rendah. Pendekatan dalam

belajar diartikan sebagai cara peserta didik dalam belajar agar efisien dan efektif, misalnya peserta didik yang belajar rumus matematika sekaligus latihan soal setiap harinya akan lebih berpeluang meraih prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang hanya belajar matematika dengan membaca saja. Ketepatan dalam memilih pendekatan belajar dapat membantu peserta didik dalam mencapai proses belajar yang maksimal.

2.1.4 Pembelajaran

Pembelajaran adalah interaksi peserta didik dengan guru, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar (Syofrianisda, 2018:7). Suprijono (2016:13) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses, cara atau perbuatan mempelajari sesuatu. Proses tersebut terjadi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik dan peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Pembelajaran yaitu bantuan yang diberikan guru kepada peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan, menguasai berbagai keterampilan, pembentukan sikap yang lebih baik. Winarno (2014:72) menjelaskan bahwa pembelajaran tidak hanya kegiatan guru dalam memberikan konsep, tetapi juga semua kegiatan yang berpengaruh pada belajar seperti perubahan perilaku, penguasaan keterampilan baru, dan pengembangan diri. Briggs (1992) dalam Rifa'i dan Anni (2016:90) menyatakan pembelajaran yaitu peristiwa yang memengaruhi peserta didik untuk memperoleh kemudahan dalam belajarnya. Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa pembelajaran yaitu proses belajar yang dirancang guru untuk mengembangkan segala kemampuan yang dimiliki peserta didik melalui interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajarnya.

2.1.5 Pembelajaran Efektif

Pembelajaran efektif ditujukan agar dapat tercapai pembelajaran yang optimal. Pembelajaran yang efektif merupakan tolok ukur keberhasilan guru dalam mengajar (Susanto, 2013:53). Pembelajaran dikatakan efektif jika seluruh peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik fisik, mental, ataupun sosialnya. Depdiknas (2004) dalam Susanto (2013:54) menyebutkan bahwa pembelajaran

dikatakan berhasil apabila ≥ 75 % peserta didik dapat memperoleh nilai tuntas sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM). Pembelajaran yang efektif dipengaruhi oleh peran guru, peserta didik, dan lingkungan belajarnya. Slameto (2015:92) menyebutkan:

Ada beberapa syarat melaksanakan pengajaran yang efektif yang harus diperhatikan oleh guru di antaranya: (1) belajar secara aktif; (2) penggunaan variasi metode; (3) motivasi; (4) kurikulum yang baik dan seimbang; (5) perbedaan individual; (6) membuat perencanaan mengajar; (7) sugestif; (8) keberanian; (9) menciptakan suasana yang demokratis; (10) masalah yang merangsang untuk berpikir; (11) semua pelajaran diintegrasikan; (12) pelajaran dihubungkan dengan kehidupan di masyarakat; (13) interaksi belajar mengajar; (14) pengajaran remedial.

Sani (2019:63) menjelaskan kondisi pembelajaran yang efektif harus mencakup tiga faktor penting, yaitu: (1) motivasi belajar; (2) tujuan belajar; (3) kesesuaian pembelajaran. Susanto (2015:54-5) menjelaskan ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, yakni: (1) guru membuat persiapan mengajar yang sistematis; (2) penyampaian materi yang sistematis dan bervariasi; (3) waktu yang digunakan sebaik mungkin; (4) motivasi mengajar guru dan motivasi belajar peserta didik tinggi; (5) adanya hubungan interaktif yang baik antar peserta didik dan guru dalam pembelajaran.

Pembelajaran dikatakan efektif jika pembelajaran yang dilakukan dapat mengoptimalkan seluruh kemampuan peserta didik baik fisik maupun mental, misalnya kemampuan motorik, kemampuan intelektual, kemampuan berpikir kritis, kemampuan bekerjasama, dan lain sebagainya. Hal-hal tersebut perlu ditumbuhkan dalam belajar. Guru dapat menggunakan variasi metode, model, ataupun media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik, mudah dipahami, dan suasana kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan pembelajaran efektif yakni dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat, salah satunya yaitu model NHT.

Kegiatan pembelajaran akan efektif apabila guru tepat dalam merancang kegiatan pembelajaran. Setiap peserta didik hakikatnya memiliki perbedaan individual masing-masing, misalnya intelektual, sikap, tingkah laku, bakat, motivasi dan lain sebagainya sehingga guru perlu merancang kegiatan

pembelajaran yang tepat agar dapat mengembangkan kemampuan peserta didiknya secara menyeluruh. Jika terdapat peserta didik yang memiliki perbedaan intelektual, hendaknya guru tetap memberikan pelayanan terhadap keduanya sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Selain memerhatikan perbedaan setiap peserta didiknya, guru juga harus merencanakan dan merancang kegiatan pembelajaran dengan baik dan matang, kreatif, inovatif, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Guru perlu memberikan masalah yang merangsang peserta didik untuk berpikir solutif agar peserta didik terbiasa menghadapi persoalan yang timbul. Guru juga melibatkan peserta didiknya secara langsung dalam belajar, misalnya ceramah diselingi tanya jawab, melakukan kegiatan eksperimen atau demonstrasi, dan lain sebagainya. Pelajaran yang disampaikan kepada peserta didik juga perlu dikaitkan dengan kehidupan nyata. Hal tersebut menjadi bekal bagi peserta didik untuk hidup di masyarakat. Peserta didik juga harus dibentuk untuk memiliki sikap tanggung jawab, berani, santun, jujur, mandiri, dan sikap-sikap positif lainnya.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang dapat mengakomodasi segala perbedaan peserta didik dan dapat menumbuhkembangkan kemampuan peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, kondusif dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

2.1.6 Motivasi Belajar

Motivasi sangat penting bagi setiap orang. Mc. Donald dalam Sardiman (2017:73) menyatakan motivasi adalah perubahan energi dari seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan respon terhadap suatu tujuan. Motivasi merupakan energi dari seseorang yang mendorong untuk melakukan sesuatu sesuai tujuan yang dikehendakinya (Sani, 2019:74). Slavin (1994) dalam Rifa'i dan Anni (2016:105) menjelaskan, motivasi yaitu proses dari dalam diri seseorang yang mengarahkan, dan mengelola perilaku seseorang secara terus menerus. Merujuk pada hal tersebut motivasi memiliki peranan yang sangat penting bagi seseorang karena peranannya menjadi dasar atas segala tindakan

yang dilakukan. Motivasi dapat diartikan dari banyak pandangan, salah satunya yakni motivasi belajar.

Menurut Sani (2019:74), motivasi belajar adalah segala sesuatu yang dapat mendorong peserta didik untuk belajar. Motivasi belajar merupakan seluruh daya yang menggerakkan jiwa peserta didik untuk timbul rasa ingin belajar demi mencapai suatu tujuan (Syofrianisda, 2018:38). Motivasi belajar dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sani (2019:75) yaitu “motivasi memengaruhi tingkat keberhasilan atau kegagalan belajar, dan pada umumnya belajar tanpa motivasi akan sulit berhasil.” Sejalan dengan itu, Sardiman (2017:75) juga menyatakan bahwa peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung akan mempunyai banyak tenaga untuk belajar dibandingkan dengan peserta didik yang memiliki motivasi rendah. Peserta didik yang dikatakan cerdas dapat gagal karena kurangnya motivasi. Kegagalan tersebut dapat dikarenakan tidak adanya motivasi dari dalam peserta didik itu sendiri atau dapat juga dikarenakan kurang terampilnya guru dalam memotivasi peserta didiknya. Oleh karena itu guru harus mampu membangkitkan motivasi peserta didik dalam belajar. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Slavin (1994) dalam Rifa’i dan Anni (2016:126), “pendidik harus mampu menarik motivasi dan meningkatkan hasrat ingin tahu peserta didik terhadap materi yang disajikan”. Mengacu pada pendapat tersebut dapat dilihat bahwa guru memiliki peranan besar dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didiknya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, disimpulkan bahwa motivasi belajar yaitu dorongan yang dapat berasal dari dalam ataupun luar diri peserta didik untuk melakukan segala tindakan yang dimaksudkan guna mencapai keberhasilan dalam kegiatan belajar. Sardiman (2017:85) menyebutkan fungsi motivasi, yaitu: (1) mendorong seseorang untuk berbuat; (2) menentukan arah perbuatan; (3) menyeleksi perbuatan. Sani (2019:75) mengatakan bahwa motivasi belajar dibagi menjadi dua jenis yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik yaitu motivasi yang muncul karena pengaruh eksternal seperti imbalan, tuntutan, atau hukuman. Faktor yang memengaruhi motivasi ekstrinsik misalnya perilaku guru dan pengaturan pembelajaran. Sedangkan motivasi

intrinsik yaitu motivasi dalam diri, misalnya kecenderungan mempelajari pelajaran yang disukainya. (Sani, 2019:75). Rifa'i dan Anni (2016:107) menyebutkan faktor yang memengaruhi motivasi belajar, yakni: (1) sikap, (2) kebutuhan, (3) rangsangan, (4) afeksi, (5) kompetensi, dan (6) penguatan. Majid (2015:310) menyebutkan bahwa sumber motivasi ada dua yakni motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik terjadi apabila peserta didik termotivasi untuk melakukan hal tertentu dikarenakan dorongan dari dalam dirinya sendiri. Sedangkan motivasi ekstrinsik terjadi apabila peserta didik terpacu karena berharap imbalan atau untuk menghindari hukuman.

Hakikatnya motivasi dapat diukur dengan melihat ciri-ciri dari seseorang. Sardiman (2017:83) menyatakan bahwa:

Ada delapan macam ciri-ciri motivasi yakni: (1) tekun menghadapi tugas; (2) ulet menghadapi kesulitan, tidak mudah putus asa; (3) motivasi, seseorang yang memiliki motivasi menunjukkan motivasi terhadap berbagai masalah yang ada; (4) lebih senang bekerja mandiri; (5) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin; (6) dapat mempertahankan pendapatnya; (7) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini; dan (8) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih tekun dalam menyelesaikan tugas-tugasnya dengan segera. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi tidak mudah putus asa dalam menghadapi kesulitan. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi juga menunjukkan motivasi terhadap persoalan yang lebih kompleks, anak cenderung ikut serta mencari solusinya. Peserta didik dengan motivasi tinggi juga tidak terlalu memerlukan dorongan dari luar karena anak dapat bekerja secara mandiri. Peserta didik dengan motivasi tinggi mudah bosan terhadap tugas-tugas yang rutin, anak lebih suka hal baru untuk terus berkembang. Apabila peserta didik yang memiliki motivasi tinggi sudah yakin terhadap sesuatu maka akan berusaha mempertahankan pendapatnya dan tidak mudah melepaskan keyakinannya. Motivasi belajar yang tinggi akan membuat rasa ingin tahu peserta didik tinggi sehingga senang mencari dan mampu memecahkan masalah-masalah yang ditemuinya. Peserta didik dengan motivasi belajar tinggi lebih tekun belajar dibandingkan dengan peserta didik yang motivasi belajarnya rendah. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rifa'i dan Anni

(2016: 105) bahwa “peserta didik yang termotivasi menunjukkan proses kognitif yang tinggi dalam belajar, menyerap, dan mengingat apa yang telah dipelajari.” Mengacu pada hal tersebut dapat dilihat bahwa keberhasilan peserta didik dalam kegiatan belajarnya dipengaruhi oleh motivasi belajar.

Rifa’i dan Anni (2016:126) menyebutkan ada tiga strategi meningkatkan motivasi intrinsik belajar, yaitu: (1) membangkitkan motivasi peserta didik terhadap kegiatan belajar; (2) menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap apa yang dipelajari; dan (3) menggunakan variasi metode penyajian bahan ajar yang menarik. Syofrianisda (2018:49) menyebutkan ada empat strategi meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yaitu: (1) mengupayakan implementasi prinsip-prinsip belajar dengan optimal; (2) mengoptimalkan unsur-unsur dinamis belajar; (3) menggunakan pengalaman dan *skill* yang dimiliki peserta didik; dan (4) mengembangkan tujuan belajar. Selain itu, Majid (2015:321-2) juga menyebutkan strategi memotivasi peserta didik dalam belajar, di antaranya: (1) menggunakan metode dan kegiatan yang bervariasi; (2) menjadikan peserta didik aktif; (3) membuat tugas yang menantang namun sesuai perkembangan peserta didik; (4) membantu peserta didik mencapai tujuan belajarnya; (5) menghindari kompetisi tidak sehat; (6) memberikan penghargaan; dan (7) memberikan nasihat kepada peserta didik agar sukses dalam belajar. Berdasarkan teori-teori tersebut, model pembelajaran NHT berbantu media TTS tepat diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik karena model ini menekankan pada kerjasama kelompok, memiliki sintaks yang menarik, dan melibatkan peserta didik secara aktif. Model NHT yang ditunjang dengan media TTS juga tepat digunakan sebagai strategi meningkatkan motivasi peserta didik karena media TTS memiliki karakteristik yang menyenangkan, menantang, menghendaki adanya penghargaan, terdapat petunjuk untuk menguasai materi pelajaran dengan cara yang unik, dan mendorong rasa ingin tahu peserta didik.

2.1.7 Hasil Belajar

Hasil belajar diperoleh setelah kegiatan pembelajaran terlaksana. Hasil belajar dapat berupa perubahan perilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan,

keterampilan) yang didapat peserta didik setelah belajar (Sani, 2019:38). Hasil belajar juga diartikan sebagai perubahan perilaku yang didapat setelah belajar (Rifa'i dan Anni (2016:71). Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Susanto (2013:5), hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari belajar. Nawawi dalam Ibrahim (2007) dalam Susanto (2013:5) mengemukakan “tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran dapat dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mata pelajaran tersebut”.

Menurut Suprijono (2016:5-6) hasil belajar yakni “perubahan pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap, apresiasi dan keterampilan”. Gagne dalam Suprijono (2016:5-6) menjelaskan hasil belajar dapat berupa informasi verbal, sikap, keterampilan intelektual dan motorik, serta strategi kognitif. Uraian selengkapnya sebagai berikut:

Informasi verbal yaitu kemampuan mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik secara lisan ataupun tulis. Keterampilan intelektual yakni kemampuan untuk berpikir dengan menggunakan konsep dan lambang. Strategi kognitif yakni kecakapan untuk menggunakan daya pikir selaras dengan aktivitas kognitifnya. Keterampilan motorik yakni kemampuan mengatur gerak jasmani. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek, orang atau peristiwa berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Menurut Bloom dalam Sani (2019:38), secara umum hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Rifa'i dan Anni (2016:72-6) yang termasuk dalam ranah kognitif yaitu kegiatan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan membuat. Ranah afektif meliputi penerimaan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup. Sedangkan ranah psikomotor meliputi persepsi, gerakan-gerakan, dan kreativitas. Sani (2019:40) menyebutkan tingkatan taksonomi Bloom pada ranah kognitif, yaitu: C1 (pengetahuan); C2 (Pemahaman); C3 (Aplikasi); C4 (Analisis); C5 (Sintesis); dan C6 (Evaluasi). Ranah kognitif yang biasanya diterapkan di SD adalah tingkatan C1 sampai dengan C3 (Arikunto, 2013: 134). Hasil belajar tersebut digunakan guru sebagai salah satu tolok ukur keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut, disimpulkan bahwa hasil belajar yaitu pemerolehan kemampuan peserta didik dan perubahan sikap yang positif dari adanya kegiatan pembelajaran. Perilaku yang ditunjukkan dapat berupa pola-pola sikap atau keterampilan.

2.1.8 Faktor yang memengaruhi hasil belajar

Hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Sudjana (2014:39-40) menyebutkan faktor internal meliputi kemampuan peserta didik, motivasi belajar, kebiasaan belajar, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar yakni seperti sekolah dan kualitas pengajaran. Hal tersebut sesuai dengan teori dari Bloom dalam Musfiqon (2012:8) yang menyebutkan variabel utama dalam teori belajar di sekolah yaitu karakteristik individu, kualitas pengajaran, dan hasil belajar peserta didik. Carroll dalam Sudjana (2014:40) menyebutkan faktor yang memengaruhi hasil belajar, yaitu: (a) bakat; (b) waktu belajar; (c) waktu memahami pelajaran; (d) kualitas pengajaran; dan (e) kemampuan individu.

2.1.9 Karakteristik Perkembangan Peserta didik SD

Guru harus mengetahui karakteristik dan tingkat perkembangan peserta didiknya agar tepat dalam merancang kegiatan pembelajaran. Pada umumnya, peserta didik tingkat SD memiliki karakteristik yang dinamis (berubah-ubah), senang bermain, senang berkelompok, suka mencari perhatian, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh karena itu, guru perlu membangun suasana belajar yang menyenangkan, bermakna dan menarik agar peserta didik tidak merasa jenuh dan bosan dalam belajar. Piaget dalam Sani (2019:14) menyatakan bahwa tahapan perkembangan kognitif anak ada empat, yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap pra-operasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (11 tahun-dewasa). Anak SD pada umumnya berumur sekitar 6-12 tahun. Berdasarkan teori Piaget, peserta didik kelas 3 SD berada dalam tahap operasional konkret dimana peserta didik sudah mampu berpikir dan

mengoperasikan logika meskipun masih terikat dengan objek-objek yang bersifat konkret.

Sumantri (2005) dalam Susanto (2013:70-1) menyebutkan pentingnya guru mengetahui perkembangan peserta didik, yaitu: (1) mendapat gambaran tentang anak; (2) membantu untuk merespons perilaku anak; (3) membantu mengenali berbagai penyimpangan dan perkembangan yang normal; (4) membantu memahami diri sendiri.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, maka guru hendaknya dapat memilih dan merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SD. Kegiatan pembelajaran yang dapat diterapkan sesuai dengan karakteristik peserta didik SD yaitu pembelajaran yang menyenangkan, biasanya mengandung unsur permainan atau nyanyian, mengoptimalkan agar peserta didik aktif bergerak atau berpindah saat pembelajaran, belajar dalam kelompok, dan menjadikan peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran.

2.1.10 Model Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional banyak dilakukan oleh guru ketika mengajar. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang dilakukan oleh guru dimana guru menjadi pusat dalam pembelajaran, sehingga pelaksanaannya kurang memerhatikan keadaan situasi belajar (Majid, 2015:165). Pada pembelajaran konvensional, guru lebih dominan menggunakan metode ceramah. Metode ceramah ini cenderung menuntut lebih banyak aktifitas guru daripada peserta didik sebab dalam metode ceramah guru dituntut mampu menyampaikan berbagai materi pelajaran dan peserta didik hanya mendengarkan ceramah guru. Metode ceramah hakikatnya baik, namun tidak semua guru memiliki keterampilan ceramah yang baik dan menarik sehingga menyebabkan pembelajaran yang terlaksana menjadi membosankan.

Menurut Majid (2015:196) metode ceramah memiliki beberapa kelebihan yaitu: (1) murah dan mudah; (2) menyajikan materi dengan luas; (3) menonjolkan pokok-pokok materi; (4) mudah mengontrol kelas; dan (5) sederhana. Sedangkan kelemahan metode ceramah menurut Majid (2015:197) yaitu (1) materi yang

dikuasai terbatas; (2) mengakibatkan verbalisme; (3) membosankan; (4) sulit mengetahui tingkat pemahaman peserta didik. Pendapat lain juga disampaikan oleh Djamarah dan Zain (2010:97-8), metode ceramah memiliki kelebihan, yaitu: (1) mudah menguasai kelas; (2) mudah mengatur tempat duduk; (3) dapat diikuti banyak peserta didik; (4) mudah dalam persiapan dan pelaksanaannya; (5) mudah menerangkan pelajaran. Sedangkan kelemahan menggunakan metode ceramah, antara lain: (1) terjadi verbalisme; (2) hanya dapat didengarkan; (3) membosankan; (4) sulit menyimpulkan pemahaman peserta didik; (5) menjadikan peserta didik pasif.

Menurut Majid (2015:195) langkah-langkah pembelajaran dalam metode ceramah meliputi yaitu persiapan, pelaksanaan, dan kesimpulan. Tahap persiapan meliputi kegiatan: (1) guru menganalisis materi yang akan dituturkan; (2) menyusun durasi waktu yang akan digunakan untuk ceramah; (3) menentukan media yang tepat; (4) menyiapkan sejumlah pertanyaan sebagai umpan balik; (5) memberikan contoh pengalaman yang pernah dialami. Tahap pelaksanaan meliputi kegiatan: (1) kegiatan pembukaan, meliputi kegiatan apersepsi, motivasi, dan penyampaian tujuan pembelajaran; (2) kegiatan penyajian, meliputi kegiatan penyampaian materi; (3) kegiatan kesimpulan, meliputi kegiatan menutup pembelajaran dan meringkas materi pelajaran. Penerapan metode ceramah dapat berhasil dengan baik apabila didukung dengan metode lainnya seperti metode tugas, tanya jawab, dan diskusi. Kemampuan guru dalam menyampaikan materi ceramah juga ikut menentukan keberhasilan dalam penerapan metode ini.

2.1.11 Model Pembelajaran Kooperatif

Banyaknya evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran memunculkan model-model pembelajaran baru yang lebih bervariasi sebagai penyempurnaan model pembelajaran yang sudah lama, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada kegiatan bekerjasama dalam kegiatan berkelompok. Menurut Majid (2015:174) pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran bekerja dalam kelompok yang anggota tiap kelompoknya berjumlah 4 sampai 6 orang yang dikelompokkan secara *heterogen*.

Nurhayati (2002:25) dalam Majid (2015:175) menyebutkan bahwa peserta didik berinteraksi ketika belajar dan bekerja sama dalam kelompoknya.

Selain interaksi antar anggota kelompok, menurut Brown dan Ciuffetelli (2009) dalam Sani (2019:187) pembelajaran kooperatif juga memberikan dampak positif lainnya seperti perolehan akademik, perkembangan personal, dan perkembangan sosial. Sejalan dengan pendapat-pendapat tersebut, Suprijono (2016:57) juga berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan daya ingat peserta didik sehingga meningkatkan prestasi belajar peserta didik, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan meningkatkan motivasi yang ada dalam diri peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Pada hakikatnya, tujuan utama pembelajaran kooperatif adalah untuk melatih peserta didik bekerja sama dalam suatu kelompok dan menumbuhkan pola berpikir kritis untuk menyelesaikan masalah. Hal tersebut dimaksudkan agar peserta didik dapat mengkonstruksikan pengetahuan yang dimilikinya serta tumbuh sikap sosial terhadap lingkungan belajarnya.

Roger dan Johnson dalam Lie (2017:31-5) menyebutkan unsur dalam model pembelajaran kooperatif yaitu: (1) saling ketergantungan positif, yaitu keberhasilan dalam menyelesaikan tugas tergantung pada usaha yang dilakukan oleh kelompok tersebut; (2) tanggung jawab perseorangan, yaitu setiap peserta didik dalam kegiatan berkelompok bertanggungjawab dalam melakukan tugasnya; (3) tatap muka, yaitu setiap kelompok diberikan kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi dengan kelompok lainnya; (4) komunikasi antar anggota, yaitu keberhasilan kelompok tergantung pada kemauan para anggotanya untuk menerima dan mengutarakan pendapat dalam kelompoknya agar menguatkan hasil kerja kelompoknya; (5) evaluasi proses kelompok, yaitu guru menanyakan dan mengamati kekurangan-kekurangan yang ada selama kegiatan belajar kelompok untuk diperbaiki pada kegiatan berkelompok selanjutnya.

Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas belajar dalam kelompok untuk menyelesaikan suatu masalah. Pembelajaran kooperatif sangat cocok diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Melalui pembelajaran kooperatif, peserta didik dilatih untuk bekerjasama, menerima dan menghargai pendapat teman, berani berpendapat, berpikir kritis, dapat saling memotivasi satu sama lain karena terdapat kompetisi yang menyenangkan, dan lain sebagainya.

2.1.12 Model Pembelajaran Kooperatif tipe NHT

Model pembelajaran kooperatif memiliki berbagai variasi, salah satunya adalah *Number Heads Together* (NHT). Menurut Hamdayana (2014:175) model NHT adalah model pembelajaran yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk memengaruhi interaksi peserta didik. Menurut Lie (2017:59) teknik kepala bernomor memberi kesempatan pada peserta didik untuk saling berbagi ide, mempertimbangkan jawaban yang tepat, dan mendorong peserta didik untuk bekerjasama. Menurut Slavin dalam Huda (2017:203) tujuan model NHT adalah memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling berbagi ide dan bersama-sama mempertimbangkan jawaban yang paling tepat.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, disimpulkan bahwa model NHT adalah model pembelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk bekerja sama dan mengemukakan ide dalam suatu kelompok. NHT dapat melatih tanggung jawab peserta didik dalam berkelompok. NHT merupakan salah satu model pembelajaran yang jika diterapkan dengan baik dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Huda (2017:203) menyebutkan langkah-langkah penggunaan model NHT, yakni: (1) siswa dikelompokkan; (2) tiap-tiap anggota kelompok diberi nomor; (3) guru memberi tugas atau pertanyaan pada setiap kelompok; (4) setiap kelompok berdiskusi untuk menemukan menjawab soal; (5) guru memanggil nomor secara acak; (6) siswa dengan nomor yang dipanggil mempresentasikan jawaban hasil diskusinya.

Guru dapat mengembangkan model pembelajaran ini baik dari pengaturan kelompok, penyajian jawaban atau hasil diskusi, dan memvariasikan media pembelajaran yang digunakan. Guru juga harus aktif dalam kegiatan konfirmasi agar pengetahuan yang dimiliki peserta didik dapat dimaknai dengan benar sesuai

konsep-konsep yang ada (tidak terjadi kesalahpahaman) dan dapat menguatkan hasil belajar peserta didik yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran yang diterapkan tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Hamdayana (2014:177) menyebutkan kelebihan model NHT yaitu: (1) melatih kerjasama antar peserta didik dan menghargai pendapat temannya; (2) melatih peserta didik menjadi tutor sebaya; (3) menciptakan rasa kebersamaan; dan (4) membuat peserta didik menghargai adanya perbedaan. Sedangkan kekurangan model NHT adalah: (1) peserta didik yang terbiasa belajar secara pasif akan merasa kesulitan karena dituntut harus aktif; (2) guru harus bisa memfasilitasi peserta didik; (3) keterbatasan waktu. Kelebihan dan kekurangan model NHT juga disebutkan oleh Aris Shoimin (2017:108-9), kelebihannya yaitu; (1) peserta didik menjadi siap; (2) sungguh-sungguh dalam berdiskusi; (3) murid yang pandai dapat membantu murid yang kurang pandai; (4) terjadi interaksi sosial antar peserta didik; (5) tidak ada murid yang mendominasi kelompok. Sedangkan kekurangan model NHT yaitu; (1) tidak cocok diterapkan dalam jumlah peserta didik banyak karena membutuhkan waktu lama; (2) keterbatasan waktu membuat tidak semua peserta didik mendapat giliran presentasi.

Merujuk pada kelebihan model NHT tersebut, dapat diuraikan secara garis besar sebagai berikut: (1) model NHT dapat meningkatkan interaksi sosial antar peserta didik karena model NHT menekankan pada kegiatan diskusi kelompok; (2) membuat peserta didik belajar bersungguh-sungguh dalam berkelompok; (3) meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar, hal tersebut karena adanya masyarakat belajar yang aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa model NHT yaitu model pembelajaran kooperatif yang lebih dominan pada aktivitas peserta didik dalam belajar kelompok untuk mengembangkan kemampuannya baik aspek kognitif afektif, ataupun psikomotor. Model NHT dapat menumbuhkan motivasi peserta didik karena setiap peserta didik secara tidak langsung termotivasi untuk mengetahui materi yang diajarkan agar siap ketika guru menyebutkan nomor kepalanya untuk menjawab pertanyaan atau memaparkan hasil diskusi kelompok.

2.1.13 Media Pembelajaran

Guru memerlukan alat bantu atau media untuk menunjang kegiatan pembelajaran sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Hal tersebut sesuai pendapat Darmadi (2017:79), media pembelajaran adalah alat atau teknik yang digunakan guru untuk membantu kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran juga diartikan sebagai alat atau cara yang digunakan guru dalam mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sani, 2019:321). Secara luas jenis media pembelajaran dapat berupa manusia, peristiwa, benda, dan lainnya (Jacobs, dkk., 2002 dalam Sani, 2019:321). Gerlach dan Ely (1980) dalam Sani (2019:322) membagi media pembelajaran menjadi enam, yaitu: (1) gambar diam; (2) gambar bergerak; (3) televisi; (4) rekaman audio; (5) benda nyata/simulasi/model; (6) program komputer.

Coger (1975) dalam Sani (2019:323) juga menyebutkan pembagian media pembelajaran yaitu media untuk merangsang informasi konkret dan media untuk merangsang informasi abstrak. Media-media tersebut meliputi: (1) benda nyata, meliputi makhluk hidup, kendaraan, dan lain sebagainya; (2) tamasya, meliputi tour pendidikan, kunjungan ke kebun binatang, dan lain sebagainya; (3) media audio-visual, meliputi televisi dan video; (4) media visual, meliputi peta, gambar, dan tayangan; (5) media audio, meliputi radio, kaset; dan (6) media berbasis komputer, meliputi program pada komputer dan informasi di internet. Bretz dalam Musfiqon (2012:70-94) membagi media menjadi media suara, media visual, dan media gerak. Media audio di antaranya radio, alat perekam, dan laboratorium bahasa. Media visual dibagi menjadi tiga yaitu gambar visual, grafis, dan simbol verbal. Media visual di antaranya foto atau gambar-gambar, peta, grafik, dan poster. Media gerak di antaranya demonstrasi, permainan, simulasi, dan lain-lain. Media visual sering digunakan dalam pembelajaran karena dapat memperlancar pemahaman, memperkuat ingatan, menumbuhkan motivasi, dan memberikan hubungan antara materi pelajaran dengan kejadian (Musfiqon, 2012:70).

Menurut Sani (2019:325), peran dan fungsi media pembelajaran yaitu: (1) menangkap objek atau peristiwa; (2) memanipulasi keadaan atau objek; dan (3) menambah motivasi belajar. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat

untuk menarik perhatian peserta didik terhadap pembelajaran sehingga peserta didik lebih fokus dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Musfiqon (2012:35) juga menyebutkan fungsi media pembelajaran adalah: (1) menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien; (2) merangsang stimulus belajar; (3) meningkatkan motivasi belajar; (4) merangsang interaksi langsung; (5) mengatasi cara belajar yang beragam; (6) memperjelas komunikasi; dan (7) meningkatkan kualitas pembelajaran. Kemp dan Dayton dalam Sani (2019:326) menyebutkan manfaat media pembelajaran, yaitu: (1) menyeragamkan materi; (2) menjadikan pembelajaran menarik; (3) pembelajaran menjadi interaktif; (4) mempersingkat ceramah guru; (5) meningkatkan kualitas belajar; (6) pelaksanaan pembelajaran lebih fleksibel; (7) menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran; (8) guru berperan lebih positif dan produktif.

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan. Guru perlu memilih dan merancang media pembelajaran dengan matang agar dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan motivasi peserta didik dalam belajar. Djamarah dan Zain (2010:128-130) menyebutkan faktor-faktor yang harus diperhatikan ketika memilih dan menggunakan media pembelajaran adalah: (1) objektivitas, yaitu guru tidak memilih media secara subjektif; (2) disesuaikan dengan program pengajaran, yaitu sesuai dengan kurikulum yang berlaku; (3) disesuaikan dengan sasaran program, yaitu sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik; (4) disesuaikan dengan situasi dan kondisi, yaitu menyesuaikan dengan fasilitas yang ada; (5) kualitas teknik, yaitu jelas ketika digunakan; (6) keefektifan dan efisiensi penggunaan, yaitu harus mencapai tujuan pembelajaran serta mudah dalam penggunaannya.

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran kooperatif adalah media yang dapat menyempurnakan pola-pola kegiatan pembelajaran kooperatif sehingga media tersebut dapat menunjang kegiatan pembelajaran, seperti memudahkan peserta didik untuk memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan lain sebagainya.

2.1.14 Media Pembelajaran Teka-Teki Silang

TTS adalah jenis permainan yang dilakukan dengan menjawab sejumlah pertanyaan dengan mengisi kotak-kotak kosong yang tersedia. Musfiqon (2012:98) menyebutkan permainan adalah kontes antar pemain yang saling berinteraksi dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Sardiman (2005) dalam Musfiqon (2012:98) menyebutkan komponen utama dalam permainan, yaitu: (1) ada pemain; (2) ada lingkungan bermain; (3) ada aturan-aturan main; (4) ada tujuan tertentu yang akan dicapai. Sardiman dalam Musfiqon (2012:99) menyatakan, permainan sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan di antaranya: (1) menarik dan menghibur; (2) memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar; (3) memberikan umpan balik secara langsung; (4) memungkinkan penerapan konsep-konsep ke dalam situasi nyata; (5) luwes sehingga dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan; (6) mudah dibuat dan diperbanyak.

TTS merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran harus dipilih dengan tepat agar dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar, salah satunya adalah memilih media TTS. Hal tersebut sependapat dengan Silberman (2013:256) yang menyebutkan, menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk TTS akan mengundang motivasi dan partisipasi peserta didik. Silberman menyebutkan langkah-langkah penggunaan TTS, yaitu: (1) jelaskan hal-hal penting terkait mata pelajaran; (2) susunlah TTS dengan menyertakan sebanyak mungkin unsur pelajaran; (3) susunlah kata-kata pemandu (*clue*). Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara menyajikan definisi singkat atau sebuah contoh; (4) gunakan TTS tersebut dengan peserta didik; (5) tetapkan batas waktu pengerjaan dan berikan penghargaan kepada pemeroleh skor tertinggi.

Penggunaan media TTS dapat divariasikan dengan penyusunan kotak mendatar dan menurun, penambahan warna dan gambar yang menarik, penyajian kata kunci yang merangsang rasa ingin tahu peserta didik, dan lain sebagainya. Media TTS ini juga dapat digunakan sebagai media penunjang dalam pelaksanaan model pembelajaran kooperatif, misalnya model NHT. Media TTS ini dapat

menunjang model NHT melalui peranannya yakni sebagai bentuk penyajian jawaban dari pertanyaan atau hasil diskusi kelompok, mengkonkretkan materi pelajaran yang luas, dan sebagai perangkum materi sehingga lebih mudah diingat.

Media TTS akan mengarahkan peserta didik berpikir kritis untuk mencari jawaban yang tepat antara pertanyaan dan kotak jawaban yang tersedia. Media ini juga akan membangkitkan motivasi peserta didik karena rasa ingin tahu peserta didik cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan penyajian jawaban secara isian biasa. Selain hal-hal tersebut, penggunaan media TTS sebagai strategi peninjauan kembali ini juga dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Silberman (2013: 248) yaitu untuk membantu peserta didik mengingat hal yang mereka pelajari dan menguji kemampuan mereka dapat dilakukan melalui kegiatan peninjauan kembali yang menarik dan membantu menyimpan pembelajaran lebih lama (bermakna).

Merujuk pada uraian tersebut, dapat dilihat bahwa media TTS memiliki banyak kelebihan jika diterapkan dalam pembelajaran dengan baik, namun media TTS juga memiliki kelemahan di antaranya: 1) media TTS hanya dapat digunakan sekali saja jika bahan yang digunakan berupa kertas. Hal tersebut dikarenakan kotak-kotak dalam TTS akan terisi dengan jawaban peserta didik. Jika guru ingin menggunakan berulang kali, maka perlu mempertimbangkan bahan pembuat TTS yang sifatnya tidak mudah rusak misalnya plastik atau kayu, sehingga jawaban mudah dihapus; 2) penyediaan jawaban pada media TTS terbatas pada jumlah kotak yang disediakan. Maksudnya, guru hanya dapat memberikan soal yang jawabannya sejumlah kotak yang tersedia. Jika ingin digunakan secara berulang, guru juga harus mencari soal-soal baru yang jawabannya sejumlah kotak yang tersedia; 3) Jika guru tidak dapat menguasai kelas dan peserta didik, maka media TTS dapat menjadikan suasana kelas kurang kondusif. Hakikatnya media apapun yang digunakan memiliki kelebihan dan kekurangan. Guru harus mempertimbangkan kelemahan media tersebut dan menyiapkan hal-hal yang dapat menanggulangi kelemahan dari media yang dipilih agar media dapat digunakan sebagaimana fungsinya.

2.1.15 Pembelajaran PKn di SD

Menurut Cogan (1999) dalam Winarno (2014:4), PKn adalah salah satu mata pelajaran yang dirancang untuk mempersiapkan warga negara yang dapat berperan aktif dalam masyarakat. Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang menekankan pada pembentukan diri baik dari segi agama, sosio kultural, bahasa, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara yang cerdas dan berkarakter sebagaimana telah diamanatkan dalam Pancasila dan UUD 1945. (Burhan, 2016:7). Hal tersebut sesuai dengan pendapat Lubis (2018:15) bahwa pendidikan kewarganegaraan menekankan kepada implementasi bukan hanya teori. Winataputra (2005) dalam Winarno (2014:7) PKn dipandang sebagai bidang yang memiliki objek telaah kebenaran dan budaya, menggunakan ilmu pendidikan dan politik yang secara bersama-sama diorganisasikan dalam program kurikuler, aktivitas kebudayaan, dan kajian ilmiah kewarganegaraan.

Dasim dan Sapriya dalam Susanto (2013:230) menyebutkan beberapa permasalahan dasar dalam PKn yaitu: (1) alokasi waktu dalam kurikulum dijabarkan sebagai jam pelajaran tatap muka terjadwal sehingga pembelajaran lebih banyak dilakukan secara konvensional; (2) pembelajaran dilaksanakan dengan fokus peningkatan ranah kognitif sehingga ranah lainnya kurang optimal, (3) penilaian dalam pembelajaran menekankan pada ranah kognitif sehingga guru harus mengejar target pencapaian materi.

Menurut Mulyasa (2007) dalam Susanto (2013:231) tujuan pembelajaran PKn di SD secara umum yakni untuk mengembangkan kemampuan: (1) berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi masalah; (2) berpartisipasi aktif, bertanggung jawab dan bertindak dengan cerdas dalam kegiatan di masyarakat; (3) berkembang menjadi warga negara yang demokratis; dan (4) cerdas dalam memanfaatkan IPTEK. Merujuk pada hal tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran PKn yaitu untuk mengajarkan peserta didik ilmu pengetahuan dan konsep sebagai warga negara yang baik, membekali peserta didik nilai-nilai moral dan *life skill*.

2.1.16 Materi Pelajaran Bangsa sebagai Bangsa Indonesia

Indonesia merupakan negara *pluralisme* yang memiliki banyak keragaman. Hal tersebut ditunjukkan oleh banyaknya kearifan lokal budaya daerah yang ada di Indonesia seperti keberagaman ras, suku, agama, adat istiadat, dan berbagai bentuk kebudayaan lainnya. Secara umum kebudayaan diartikan sebagai hal yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kebiasaan manusia yang didapatkannya melalui kegiatan bermasyarakat (Tylor dalam Hatimah dan Sadri, 2010:2.5). Koentjaraningrat dalam Hatimah dan Sadri (2010:2.5) menjelaskan konsep kebudayaan secara luas, yaitu keseluruhan sistem gagasan (*ide*), rasa, dan tindakan, serta karya manusia dalam kehidupan bermasyarakat yang didapatkan melalui proses belajar. Merujuk pada penjelasan tersebut dapat dilihat bahwa lahirnya kebudayaan didasari atas kegiatan belajar. Belajar merupakan salah satu bagian dari kegiatan pendidikan. Hakikatnya pendidikan adalah upaya menjadikan manusia berbudaya. Brameld dalam Hatimah dan Sadri (2010:2.3) menjelaskan bahwa terdapat hubungan yang sangat erat antara pendidikan dan kebudayaan yang mana keduanya sama-sama berkenaan dengan nilai-nilai hidup. Pendidikan adalah usaha sadar manusia dalam rangka menumbuhkembangkan kemampuan yang dimilikinya melalui belajar. Berkenaan dengan itu maka pendidikan merupakan bagian dari kebudayaan.

Adanya keberagaman budaya di Indonesia menjadi suatu kebanggaan bagi masyarakatnya. Bangsa merupakan suatu ungkapan menjunjung tinggi segala hal yang dimiliki sebagai suatu keunggulan yang bermakna. Masyarakat Indonesia patut memiliki sikap bangga terhadap tanah airnya. Salah satu wujud sikap bangga terhadap tanah air adalah dengan melestarikan keberagaman budaya yang ada. Pelestarian tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya melalui kegiatan pendidikan. Oleh karena itu maka pendidikan yang berlaku di sekolah difokuskan pada pengenalan kebudayaan dan penanaman nilai-nilai moral bangsa.

Secara umum, materi PKn di kelas 1 sampai dengan kelas 6 pada dasarnya sama yakni tentang penanaman nilai moral, namun dalam penelitian ini peneliti akan memfokuskan lingkup materi PKn di kelas 3 karena sesuai dengan sasaran penelitian. Materi-materi yang terdapat dalam mata pelajaran PKn kelas 3 ini

secara garis besar memuat tentang pentingnya harga diri dan kebanggaan terhadap budaya Indonesia. Garis besar materi bangga sebagai bangsa Indonesia yakni meliputi keramahan bangsa Indonesia, kebhinekaan masyarakat Indonesia, kekayaan alam, dan kebanggaan sebagai anak Indonesia. Materi-materi tersebut sangat penting dalam membekali peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik dan dapat hidup di masyarakat sesuai tatanan norma yang berlaku.

2.2 Kajian Empiris

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan terkait dengan model NHT, media TTS, motivasi belajar, dan hasil belajar. Berikut uraiannya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ari Indriani dari IKIP PGRI Bojonegoro dalam Artikel Ilmiah (2014) yang berjudul "*Pengaruh Motivasi Belajar Peserta didik Kelas V Terhadap Prestasi Belajar Matematika di SD Negeri Bejirejo Kecamatan Kunduran Kabupaten Blora*". Hasil uji hipotesis menunjukkan hasil uji-t pada tabel 3, yaitu $t_{obs} = 4,23 > t_{tabel} = 2,16$, yang artinya ada pengaruh motivasi belajar peserta didik terhadap prestasi belajar. Berdasarkan hal itu dapat disimpulkan, terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar matematika peserta didik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh La Misu dari Universitas Halu Oleo Kendari dalam International Journal of Education and Research (2014) Volume 2 Nomor 10, p-ISSN: 2201-6333, e-ISSN: 2201-6740 (Online), yang berjudul "*The Research Grants Teacher Development Based International Mathematics And Science*". Dari hasil uji empiris diperoleh data: (1) partisipasi peserta didik dalam kelompok sangat tinggi; (2) hasil belajar peserta didik pada pertemuan pertama: 37,5% dan rata-rata 50,5, pada pertemuan kedua: 52,4% dan rata-rata 52,9, dan pertemuan ketiga: 72,5% dan rata-rata 62,3.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Andi Wasgito dan Drs. Wayan Setiadarma, M.Pd dari Universitas Negeri Surabaya dalam Jurnal Pendidikan Seni Rupa (2014), Volume 2 Nomor 3, Hal. 36-43, yang

berjudul “*Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang dalam Proses Pembelajaran Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 2 Kalianget*”. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media TTS dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Hal itu dapat dilihat dari penilaian aktifitas peserta didik, yang menunjukkan kualitas “sangat baik” dengan prosentase 86%. Hasil angket menunjukkan persentase rata-rata mencapai 2,86% kategori “memenuhi” sedangkan hasil belajar peserta didik menunjukkan kriteria “sangat baik” dengan rata-rata kelas 84,7.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Reskia, Herlina, dan Zulnuraini dari Universitas Tadulako dalam *Elementary School of Education E-Journal* (2014) Volume 2 Nomor 2, yang berjudul “*Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik di SDN INPRES 1 Birobuli*”. Hasil uji hipotesis, H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara tingkat pendidikan orang tua peserta didik terhadap prestasi belajar peserta didik, nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ ($0,627 \geq 0,404$).
5. Penelitian yang dilakukan oleh Eliswatus Solekhah dan I Nyoman Murdiana (2015) dalam *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, Volume 02 Nomor 03, dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe NHT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas V3 SMP Negeri 15 Palu pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Bentuk Aljabar*”. Berdasarkan tes akhir siklus I diperoleh ketuntasan belajar sebesar 47,06 % dengan rata-rata 60,90 dan siklus II sebesar 84,85 % dengan rata-rata 77,20. Aktivitas peserta didik pada siklus I cukup baik (73,33%) sedangkan siklus II baik (83,33%). Berdasarkan hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas V3 pada materi penjumlahan dan pengurangan aljabar melalui penerapan model NHT.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Rantika dan Faisal Abdulah, Tahun 2015 yang berjudul “*Penggunaan Media Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pengabuan Kabupaten Pali*”. Hasil

penelitian menunjukkan hasil belajar siswa sebelum diterapkan media TTS yaitu 56,11 kemudian meningkat menjadi 79,44. Berdasarkan hal itu disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Arab sebelum dan setelah menggunakan media TTS.

7. Penelitian yang dilakukan oleh A.K Uswatun Hasanah, Tri Atmojo Kusmayadi, dan Riyadi dari Universitas Sebelas Maret Surakarta dalam Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika (2016) Volume 4 Nomor 10, ISSN: 2339-1685, yang berjudul "*Eksperimentasi Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) dan Think Pair Share (TPS) Pada Materi Operasi Bentuk Aljabar Ditinjau dari Kecerdasan Emosional Kelas VII SMP NEGERI Se-Kab Lombok Utara Tahun Ajaran 2015/2016*". Hasil penelitian di antaranya menunjukkan model NHT menghasilkan prestasi belajar Matematika lebih baik daripada TPS
8. Penelitian yang dilakukan oleh Komang Dina Yanti, Ignatius I Wayan Suwatra, dan Desak Putu Parmiti (2016) dari Universitas Pendidikan Ganesha dalam Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Volume 4 Nomor 1, dengan judul "*Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) terhadap Hasil Belajar IPA*". Hasil penelitian menunjukkan model NHT berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPA dibandingkan dengan model konvensional. Hal itu dapat dilihat dari nilai rata-rata eksperimen 21,39 dan rata-rata kontrol yaitu 15,67.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Nursyamsi SY, Aloysius Duran Corebima, dan Herawati Susilo dari Universitas Negeri Malang dalam Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan (2016) Volume 1 Nomor 10 Hal. 1993-1998, e-ISSN: 2502-471X, yang berjudul "*Pengaruh Strategi Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik SMA Negeri 1 Muara Badak*". Hasil penelitian menunjukkan strategi pembelajaran memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dilihat dari perbandingan rata-rata diketahui strategi pembelajaran NHT memberikan pengaruh lebih besar, yaitu sebesar 21,56%, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

10. Penelitian yang dilakukan oleh Robyn M. Gillies dari University of Queensland dalam *Australian Journal of Teacher Education* (2016) Volume 41 Nomor 3, yang berjudul “*Cooperative Learning: Review of Research and Practice*”. Hasil penelitian menunjukkan secara keseluruhan pembelajaran kooperatif berpengaruh terhadap prestasi belajar sebesar 72%, maka dapat disimpulkan pembelajaran kooperatif dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik.
11. Penelitian yang dilakukan oleh Tia Sasriya, I Ketut Dibia, dan Nyoman Kusmariyatni (2016) dari Universitas Pendidikan Ganesha dalam e-journal PGSD Universitas Negeri Ganesha, *Mimbar PGSD* Vol. 6 Nomor 3, dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran NHT Berbantu Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar*”. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan keaktifan dan hasil belajar IPA. Siklus I, rata-rata keaktifan sebesar 73,15% (cukup aktif). Sedangkan siklus II, rata-rata keaktifan sebesar 79% (cukup aktif).
12. Penelitian yang ditulis oleh Cavide Demirci (2017) dari Osmangazi University Turkey dalam *International Journal of Instruction* Vol. 10 No. 4, pp.129-144, E-ISSN 1308-1470 P-ISSN 1694-609X dengan judul “*The Effect of Active Learning Approach on Attitudes of 7th Grade Students*”. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan antara rata-rata kelompok eksperimen yang menerapkan pendekatan pembelajaran aktif dan kelompok kontrol yang menerapkan pembelajaran tradisional. Menurut hasil penelitian, pendekatan pembelajaran aktif memiliki efek yang signifikan pada sikap peserta didik terhadap pelajaran sains.
13. Penelitian yang dilakukan oleh Dw. Ayu Diah Astri, Nym. Kusmariyatni, dan Md. Sumantri (2017) dalam *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD* Volume 5 Nomor 2 Tahun 2017 dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe NHT Berbasis Kearifan Lokal terhadap Hasil Belajar PKn Peserta didik*”. Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 4,602 > t_{tabel} = 2,009$ dengan taraf signifikansi 5% sehingga H_0 ditolak, dapat disimpulkan bahwa model

pembelajaran kooperatif tipe NHT berbasis kearifan lokal berpengaruh terhadap hasil belajar PKn peserta didik kelas IV.

14. Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Kartika Sari (2017) dari Universitas Kristen Satya Wacana dalam jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 34 No. 1, dengan judul “*Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Kooperatif Tipe Number Heads Together (NHT) Pada Peserta didik kelas 6 Sekolah Dasar*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model NHT dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang bencana alam peserta didik kelas 6 SD Negeri 3 Genengadal. Pada pra siklus ketuntasan KKM sebesar 31,25%, pada siklus I ketuntasan KKM meningkat mencapai 56,25%, dan pada siklus II ketuntasan KKM meningkat mencapai 81,25%.
15. Penelitian yang dilakukan oleh Fauziah, Intan Safiah, Syarifah Habibah (2017) dari Universitas Syiah Kuala dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Volume 2 Nomor 1, hlm 36-37 dengan judul “*Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Melalui Lesson Study Di Kelas V SD Negeri Lampagen Aceh Besar*”. Berdasarkan hasil penelitian, nilai motivasi belajar pada pertemuan pertama memperoleh rata-rata 3,31. Kedua 3,73, dan ketiga 3,81. Data aktifitas peserta didik pertemuan pertama memperoleh rata-rata 3,28. Kedua 3,71 dan ketiga 3,8. Dapat disimpulkan peserta didik sangat antusias dan senang dengan *lesson study*.
16. Penelitian yang ditulis oleh Nia Wahyu Wijayanti, Roemintoyo, dan Tri Murwaningsih. (2017) dari Universitas Sebelas Maret dalam *Journal of Education and Learning*. Vol. 11 No. 3, pp.257-261, dengan judul “*The Impact of Numbered Heads Together Model on the Learning Outcomes of Science Viewed from Students’ Self Regulated Learning*”. Hasil penelitian menunjukkan: (1) terdapat dampak berbeda antara model NHT dan pembelajaran langsung; (2) model NHT memiliki hasil belajar yang lebih baik dari pembelajaran langsung; (2) tingkat belajar mandiri dalam NHT lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran langsung.
17. Penelitian yang dilakukan oleh Yunida Ika Nursanti (2017) dari Universitas Kristen Satya Wacana dalam Jurnal Mitra Pendidikan Volume 1

Nomor 4, Juni 2017 dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Number Heads Together Berbantuan Media Gambar dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas IV*”. Hasil penelitian menunjukkan, pada siklus I rata-rata nilai motivasi 56,67%, pada siklus II meningkat menjadi 80%. Pada hasil belajar kondisi awal tuntas 16 peserta didik (53,34%) meningkat pada siklus I 20 peserta didik (66,67%) dan siklus II 30 peserta didik (100%), dapat disimpulkan model NHT dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS.

18. Penelitian yang dilakukan oleh Nonci, M, Uki dari Universitas STKIP SoE dalam *Bio-Pedagogi: Jurnal Pembelajaran Biologi* (2017) Volume 6 Nomor 2 Halaman 6-8, p-ISSN: 2252-6897, yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Alat Peraga Sistem Pernapasan Manusia*”. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar peserta didik kelompok NHT sebesar 0,70 dan Konvensional (0,57). Kesimpulannya, model NHT berbantuan alat peraga lebih efektif meningkatkan hasil belajar dibandingkan model konvensional.
19. Penelitian yang dilakukan oleh Rossi Indria Wuri (2017) dari Universitas Sarjanawiyata Tamanpeserta didik dalam *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* Volume 3 Nomor 2, Juni 2017 dengan judul “*Efektivitas Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada Peserta didik Kelas V SD Negeri Se-Gugus II Imogiri*”. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai rata-rata prestasi belajar peserta didik yang menggunakan model NHT sebesar 19,62 dan nilai rata-rata prestasi belajar peserta didik yang menggunakan model ceramah sebesar 17,55. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran NHT lebih efektif meningkatkan prestasi belajar PKn dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.
20. Penelitian yang dilakukan oleh Lia Lu’luil Ulya, Ani Nur Aeni, dan Dadang Kurnia dari Universitas Pendidikan Indonesia dalam *Jurnal Pena Ilmiah* (2017) Volume 2 Nomor 1, yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*

- Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V*". Hasil penelitian menunjukkan nilai akhir tahap perencanaan 100%, tahap implementasi 100%, 90,99% aktivitas peserta didik dan hasil pembelajaran 87,30%, kesimpulannya model NHT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik
21. Penelitian yang dilakukan oleh Eneng Dewi Zaakiyah, Abas Asyafah, dan Udin Supriadi dari Universitas Pendidikan Indonesia dalam Jurnal Tarbawy (2017) Volume 4 Nomor 1, yang berjudul "*Efektivitas Model Pembelajaran Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Akhlak Kelas X (Studi Quasi Eksperimen di Kelas X MIPA SMAN 7 Bandung)*". Hasil penelitian menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000 artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol dalam peningkatan hasil belajar peserta didik.
 22. Penelitian yang dilakukan oleh Ely Sarantika Sukma dari Universitas Kristen Satya Wacana dalam Jurnal Penelitian Indonesia (2017) Volume 34 Nomor 2, yang berjudul "*Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Inkuiri Pada Peserta didik Kelas IV SD Negeri Wonoyoso*". Berdasarkan hasil penelitian, pendekatan inkuiri dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, kondisi motivasi awal peserta didik sangat rendah, kondisi motivasi akhir sangat tinggi. Selain itu, melalui pendekatan inkuiri juga dapat meningkatkan hasil belajar. Dari kondisi awal rata-rata nilai 60 hingga kondisi akhir rata-rata 72,16.
 23. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Luedi (2017) dari SD Negeri Randuagung 05 Volume 3 Nomor 1 e-ISSN: 2549-2535 p-ISSN: 2460-1780, yang berjudul "*Efektivitas Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn (Penelitian Tindakan Kelas) pada Siswa Kelas VI SDN Randuagung 05*" Hasil penelitian menunjukkan ada kemajuan hasil tes peserta didik. Pada siklus I siswa yang belum tuntas sejumlah 18 mengalami penurunan sebanyak 4 siswa pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model NHT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

24. Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Taofik Saifullah dari Universitas Riau dalam Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Tahun 2017 Volume 1 Nomor 2 November 2017, e-ISSN: 2580 – 8435, yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas VI SD Negeri 007 Pandalian Kecamatan Pandalian IV Koto Kabupaten Rokan Hulu*” Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan dalam siklus I, dimana skor rata-rata peserta didik meningkat 12,1%. Pada siklus II meningkat 4,8% poin dari siklus I. Dari data tersebut dapat diartikan penerapan model NHT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
25. Penelitian yang dilakukan oleh Roni Suprpto dan Pratiwi Wahyu Widiarti dari Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017, yang berjudul “*Hubungan Minat Dengan Motivasi Belajar Mata Pelajaran PKn Siswa SMA Negeri 1 Pringsurat*”. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara minat dengan motivasi belajar mata pelajaran PKn siswa. Diperoleh r_{hitung} sebesar 0,783 lebih besar dari r_{tabel} $0,783 > 0,176$ dan nilai sig. sebesar 0,000 ($0,000 < 0,01$)
2) Minat siswa yang terbanyak berada pada kategori tinggi, 63 siswa (50,4%).
3) Motivasi belajar siswa yang terbanyak berada pada kategori tinggi, 51 siswa (40,8%) dan sangat tinggi 51 siswa (40,8%).
26. Penelitian yang dilakukan oleh Sukezi dari Universitas Nahdatul Ulama Blitar dalam Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual (2018) Volume 2 Nomor 3, e-ISSN: 2598-2877, p-ISSN: 2598-5175, yang berjudul “*Model Pembelajaran Numbered Head Together untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Kelas IV SD*”. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I mencapai 7 peserta didik (47%), sedangkan pada siklus II mencapai 13 peserta didik (87%). Nilai rata-rata pada siklus I sebesar 75, sedangkan pada siklus II sebesar 83. Berdasarkan analisis tersebut disimpulkan bahwa model NHT dapat meningkatkan prestasi belajar IPS materi Kegiatan Ekspor Impor bagi peserta didik kelas VI semester II di SDN 4 Bendorejo Kecamatan Pogalan Kabupaten Trenggalek Tahun Pelajaran 2016/2017.

27. Penelitian yang dilakukan oleh Sunarya dari Universitas Majalengka dalam Jurnal Elementaria Edukasia (2018) Volume 1 Nomor 2, ISSN: 2615-4625, yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PKN Menggunakan Model Pembelajaran Numbered Heads Together Pada Peserta didik Kelas V SDN Sunia III, Kecamatan Banjaran Tahun Ajaran 2017/2018*”. Hasil penelitian menunjukkan prestasi belajar pada pra siklus memperoleh rata-rata kelas 68,635 (sedang), pada siklus I prestasi belajar meningkat dengan rata-rata kelas menjadi 74,13 (tinggi), pada siklus II prestasi belajar meningkat dengan rata-rata kelas menjadi 80,88 (sangat tinggi). Berdasarkan hal itu disimpulkan model NHT dapat meningkatkan prestasi belajar PKN peserta didik kelas V.
28. Penelitian yang dilakukan oleh Sedat Turgut dari Bartin University dalam International Journal of Instruction (2018) Volume 11 Nomor 3, e-ISSN: 1308-1470, p-ISSN: 1694-609X pp. 663-680, yang berjudul “*The Effects of Cooperative Learning on Mathematics Achievement in Turkey: A Meta - Analysis Study*”. Hasil penelitian diperoleh nilai efek sebesar 59 dari 47 masalah yang dihitung. Nilai Koefisien N-gain sebesar 95%. Nilai rerata sebesar 0,840 dengan taraf sig. 0,077. Kesimpulannya pembelajaran kooperatif memiliki dampak positif pada prestasi belajar matematika dalam kategori tingkat sedang.
29. Penelitian yang dilakukan oleh Shari Ayu Rahma Yuni dari Universitas Negeri Padang dalam e-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD (2018) Volume 1, yang berjudul “*Pengaruh Model Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas IV SDN 10 Bandar Buat*”. Hasil penelitian menunjukkan $t_{hitung} = 2,1 > t_{tabel} = 2,01$ dengan rata-rata kelas eksperimen 80,9 dan rata-rata kelas kontrol 75,86. Kesimpulannya penggunaan model NHT efektif meningkatkan hasil belajar PKn peserta didik.
30. Penelitian yang dilakukan oleh Mutia Rahmawati¹, Sumardi, dan Nana Ganda dari Universitas Pendidikan Indonesia dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar (2018) Volume 5 Nomor 2 Hal. 347-355, yang berjudul “*Pengaruh Model Kooperatif Tipe Numbered Heads*

Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Pembelajaran IPS SD". Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *posttest* di kelas eksperimen sebesar 91,8 (efektif), sedangkan nilai rata-rata *posttest* di kelas kontrol mencapai nilai 66 (tidak efektif). Hal ini menunjukkan model NHT berpengaruh terhadap hasil belajar IPS peserta didik.

31. Penelitian yang dilakukan oleh Miswandi (2018) dalam Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual Volume 2 Nomor 3 Juli (2018) e-ISSN 2598-2877 p-ISSN 2598-5175 dengan judul "*Peningkatan Hasil Belajar PKn SD melalui Strategi Crossword Puzzle*". Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan Crossword Puzzle menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan peserta didik mudah memahami materi pembelajaran, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pencapaian hasil belajar peserta didik pada pra siklus sebesar 25,00% pada pra siklus, meningkat menjadi 50,00% pada siklus I sedangkan pada siklus II 83,00%.
32. Penelitian yang ditulis oleh Veysel Akcakin (2018) dari Usak University Turkey dalam *International Journal Of Instruction* Vol. 11 No. 1 pp 17-32, E-ISSN 1308-1470, dengan judul "*Teaching Mathematical Functions Using Geometric Functions Approach and Its Effect on Ninth Grade Students' Motivation*". Hasil penelitian menunjukkan pendekatan fungsi geometris dalam pembelajaran konsep fungsi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar peserta didik.
33. Penelitian yang dilakukan oleh Hesty Prayekti, Haryadi, dan Udi Utomo (2019) Semarang University dalam *Journal Premary Education* e-ISSN: 2502-4515, p-ISSN: 2252-6404 Vol 8 Nomor 2 Agustus 2019 dengan judul "*The Effect of Numbered Heads Together (NHT) Model Assisted with Audio Visual Media On The Learning Outcomes of Identifying Story Elements of Students Grade V*". Hasil penelitian menunjukkan: (1) model NHT dan media audio visual secara simultan memengaruhi hasil belajar peserta didik; (2) model NHT mempengaruhi hasil belajar peserta didik sebesar 38,9%; (3) model NHT dengan media audio visual memengaruhi hasil belajar sebesar 58,4%. Dapat disimpulkan model NHT dengan media

audio visual lebih efektif dibandingkan model NHT tanpa media apapun.

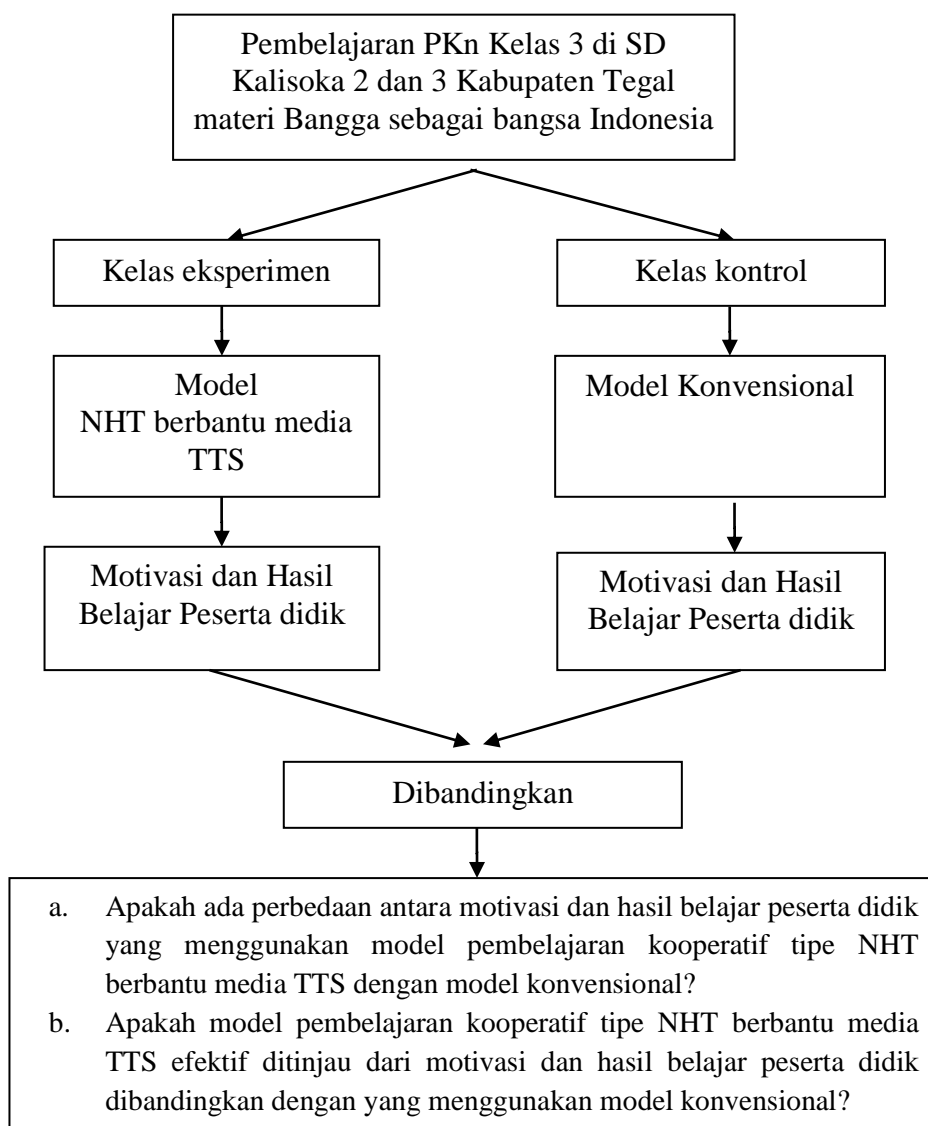
34. Penelitian yang dilakukan oleh Rachmad Indra Setiawan dan Ulhaq Zuhdi (2019) dari Universitas Negeri Surabaya dalam Jurnal Pendidikan PGSD Volume 7 Nomor 1 hlm 2547 dengan judul "*Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas IV SDN Siwalankerto II Surabaya*". Hasil uji t-test menunjukkan nilai thitung $11,222 >$ nilai ttabel $2,000$ dan signifikan (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam materi pembelajaran IPS.
35. Penelitian yang dilakukan oleh Umi Atiyah , Mei Fita Asri Untari, dan Ahmad Nashir Tsalatsa dari Universitas PGRI Semarang dalam International Journal of Elementary Education (2019), Volume 3 Nomor 1 Hal. 46-52, P-ISSN: 2579-7158 dan E-ISSN: 2549-6050, yang berjudul "*Keefektifan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) dengan Media Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta didik*". Hasil uji hipotesis menunjukkan thitung $>$ ttabel, yaitu $10,979 > 2,101$ sehingga H_0 ditolak yang artinya model NHT dengan media TTS efektif terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta didik.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, data yang didapat memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan terkait dengan persamaan variabel model NHT, TTS, motivasi dan hasil belajar. Terdapat perbedaan beberapa variabel seperti prestasi belajar dan keaktifan belajar. Terdapat juga perbedaan waktu, tempat, subjek, dan hasil penelitian. Penelitian-penelitian tersebut sangat bermanfaat bagi penulis sebagai referensi untuk menguji keefektifan model NHT berbantu media TTS ditinjau dari motivasi dan hasil belajar PKn peserta didik.

2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan wali kelas 3 di SD Kalisoka 2 dan 3 Kabupaten Tegal, pembelajaran PKn dilaksanakan dengan model konvensional. Kegiatan dalam pembelajaran tersebut lebih banyak pada

kegiatan ceramah dan tanya jawab sehingga peserta didik kurang aktif. Selain kurang aktif, peserta didik juga merasa bosan karena guru menggunakan model pembelajaran yang monoton sehingga pembelajaran menjadi tidak bermakna dan tidak ada kebaruan. Hal itu menyebabkan peserta didik kurang termotivasi dalam belajar. Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu adanya pembaharuan dalam pembelajaran salah satunya yaitu melalui penerapan model NHT berbantu media TTS. Penulis membutuhkan kerangka berpikir agar lebih jelas dan terarah dalam melaksanakan penelitiannya. Berikut kerangka berpikir yang dibuat oleh penulis:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. H_{01} : Tidak ada perbedaan motivasi belajar PKn kelas 3 antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* berbantu media Teka-Teki Silang dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional. $H_{01}: \mu_1 = \mu_2$
2. H_{a1} : Ada perbedaan motivasi belajar PKn kelas 3 antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* berbantu media Teka-Teki Silang dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional. $H_{a1}: \mu_1 \neq \mu_2$
3. H_{02} : Tidak ada perbedaan hasil belajar PKn kelas 3 antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* berbantu media Teka-Teki Silang dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional. $H_{02}: \mu_1 = \mu_2$
4. H_{a2} : Ada perbedaan hasil belajar PKn kelas 3 antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* berbantu media Teka-Teki Silang dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional. $H_{a2}: \mu_1 \neq \mu_2$
5. H_{03} : Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* berbantu media Teka-Teki Silang tidak efektif terhadap motivasi belajar PKn peserta didik kelas 3. $H_{03}: \mu_1 \leq \mu_2$
6. H_{a3} : Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* berbantu media Teka-Teki Silang efektif terhadap motivasi belajar PKn peserta didik kelas 3. $H_{a3}: \mu_1 > \mu_2$
7. H_{04} : Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* berbantu media Teka-Teki Silang tidak efektif terhadap hasil belajar PKn peserta didik kelas 3. $H_{04}: \mu_1 \leq \mu_2$
8. H_{a4} : Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Heads Together* berbantu media Teka-Teki Silang efektif terhadap hasil belajar PKn peserta didik kelas 3. $H_{a4}: \mu_1 > \mu_2$

BAB V

PENUTUP

Bagian penutup ini berisi simpulan dan saran. Berikut uraian selengkapnya:

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada pembelajaran PKn materi bangga sebagai Bangsa Indonesia dengan menggunakan model pembelajaran NHT berbantu media TTS pada peserta didik kelas 3 SD Kalisoka 2 dan 3 Kabupaten Tegal didapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar peserta didik kelas 3 dalam pembelajaran PKn materi bangga sebagai bangsa Indonesia antara yang menggunakan model pembelajaran NHT berbantu media TTS dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,297 > 2,042$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).
- 2) Terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar peserta didik kelas 3 dalam pembelajaran PKn materi bangga sebagai bangsa Indonesia antara yang menggunakan model pembelajaran NHT berbantu media TTS dengan yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,459 > 2,042$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,02 < 0,05$).
- 3) Model pembelajaran NHT berbantu media TTS efektif ditinjau dari motivasi belajar peserta didik kelas 3 pada pembelajaran PKn materi bangga sebagai bangsa Indonesia. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,642 > 2,120$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$).

- 4) Model pembelajaran NHT berbantu media TTS efektif ditinjau dari hasil belajar peserta didik kelas 3 pada pembelajaran PKn materi bangga sebagai bangsa Indonesia. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,331 > 2,120$) dan nilai signifikansi $< 0,05$ ($0,004 < 0,05$).

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan tersebut, model pembelajaran NHT berbantu media TTS terbukti efektif ditinjau dari motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas 3 pada pembelajaran PKn materi bangga sebagai Bangsa Indonesia namun masih terdapat hal-hal yang harus diperbaiki. Oleh karena itu penulis mengemukakan beberapa saran untuk berbagai pihak sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Guru

Beberapa saran untuk guru adalah:

- 1) Kendala yang dialami oleh penulis selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran NHT berbantu media TTS adalah terdapat pertemuan pembelajaran yang melebihi batas waktu yang ditentukan, hal tersebut dikarenakan persiapan dalam penggunaan alat penunjang model seperti LCD Proyektor, *speaker*, layar proyektor, media TTS, dan perangkat ajar lainnya seperti topi nomor kepala, identitas nama kelompok, dan lain sebagainya membutuhkan waktu yang cukup lama. Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk mempersiapkan hal-hal tersebut lebih awal sebelum pembelajaran dimulai, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan tepat waktu. Terkhusus materi keanekaragaman budaya, penulis menyarankan agar guru menggunakan alokasi waktu lebih dari 2 JP (70 menit), sehingga materi tersebut dapat tersampaikan kepada peserta didik lebih optimal karena tidak terkendala oleh keterbatasan waktu. Hal tersebut dilakukan agar nilai indikator yang terkait dengan materi tersebut jika diterapkan kembali dapat memperoleh nilai yang lebih baik.
- 2) Penulis mengalami kendala dalam penggunaan media TTS yaitu media tidak selalu bisa dipakai secara berkelanjutan karena dibuat menggunakan bahan kertas yang mana peserta didik mengisi media TTS menggunakan spidol

sehingga media tersebut hanya dapat dipakai satu kali pembelajaran. Oleh karena itu penulis harus membuat media TTS sejumlah pertemuan pembelajaran. Maka, disarankan kepada guru untuk dapat membuat media TTS menggunakan bahan yang lebih tahan lama dibandingkan dengan kertas, misalnya plastik atau kayu sehingga jawaban peserta didik dapat dihapus dan media dapat digunakan secara berulang meski tetap terbatas pada jumlah kotak TTS yang tersedia.

- 3) Berdasarkan nilai indeks motivasi belajar peserta didik, hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai indeks motivasi belajar terendah terdapat pada indikator “senang mencari dan memecahkan masalah”, artinya model pembelajaran NHT berbantu media TTS tidak dapat membuat peserta didik untuk senang mencari dan memecahkan masalah. Hal tersebut dibuktikan dengan peserta didik tidak suka jika mengerjakan soal yang sulit dan tidak berusaha menyelesaikan tugas dengan mencari materi di buku yang lain. Oleh karena itu disarankan kepada guru untuk mendorong motivasi peserta didik dalam mengerjakan soal yang sulit, misalnya guru memberikan *reward* kepada peserta didik yang dapat mengerjakan soal sulit tersebut berupa stiker bintang yang akan ditempel di papan prestasi atau penguatan secara verbal misalnya pujian atau tepuk tangan. Hal lain yang dapat dilakukan adalah guru dapat menjadikan soal-soal yang sulit tersebut untuk dikerjakan secara berkelompok pada saat berdiskusi. Guru juga harus dapat membuat peserta didik mau berusaha mencari materi di buku yang lain. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara melakukan pembelajaran di perpustakaan kemudian guru memberikan tugas untuk mencantumkan referensi jawaban dari berbagai sumber buku, misalnya minimal dua buku selain buku pelajaran yang digunakan.
- 4) Hasil pengolahan data hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa indikator “Peserta didik dapat memberikan contoh keragaman budaya di Indonesia” memperoleh nilai persentase terendah diantara indikator-indikator soal yang lain, artinya model pembelajaran NHT berbantu media TTS tidak

dapat membuat peserta didik mampu memberikan contoh keragaman budaya di Indonesia. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai skor item soal pada indikator ini hanya dapat dijawab benar oleh beberapa peserta didik saja. Peserta didik mengaku kesulitan memahami materi keanekaragaman budaya Indonesia karena materinya sangat luas. Oleh karena itu disarankan kepada guru untuk menjelaskan materi lebih mendalam misalnya dengan menggunakan media yang konkret dan memberikan contoh-contoh yang ada di sekitar peserta didik sehingga materi tersebut dapat dipahami oleh peserta didik. Hal lain yang dapat dilakukan yaitu guru dapat membuat peta konsep terkait materi keanekaragaman budaya Indonesia agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi dibandingkan harus membaca kalimat-kalimat panjang yang terdapat pada buku.

5.2.2 Bagi Sekolah

Beberapa saran untuk sekolah adalah sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan saran yang diberikan kepada guru terkait dengan upaya memperbaiki nilai indeks motivasi belajar peserta didik pada indikator “senang mencari dan memecahkan masalah”, maka sekolah dapat membantu guru untuk menyediakan berbagai buku PKn sebagai referensi peserta didik untuk mencari tambahan materi atau jawaban yang materinya tidak terdapat dalam buku cetak yang digunakan biasanya. Hal lain yang dapat dilakukan sekolah adalah menyediakan papan prestasi di setiap kelas. Hal tersebut dapat digunakan guru untuk mengakumulasikan skor keaktifan peserta didik setiap harinya. Secara tidak langsung hal tersebut dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan sungguh-sungguh dan aktif selama pembelajaran. Sekolah juga dapat memberikan sarana dan prasarana yang lebih lengkap seperti, LCD proyektor, *speaker aktif*, dan lain sebagainya yang dapat mendukung penerapan model pembelajaran NHT berbantu media TTS dalam pembelajaran serta dapat memberikan sosialisasi kepada guru-guru kelas lainnya mengenai model pembelajaran NHT berbantu media TTS, agar semua guru kelas mengetahui bahwa penerapan

model pembelajaran NHT berbantu media TTS efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

- 2) Guna memperbaiki hasil belajar peserta didik, khususnya agar peserta didik dapat memahami materi keanekaragaman budaya Indonesia, sekolah dapat membantu guru untuk menyediakan media pembelajaran konkret terkait materi tersebut misalnya menyediakan miniatur rumah adat atau alat musik tradisional, dan lain sebagainya.

5.2.3 Bagi Peneliti Lanjutan

Beberapa saran untuk peneliti lanjutan sebagai berikut:

- 1) Terkait dengan motivasi belajar peserta didik, peneliti lanjutan dapat menerapkan berbagai kegiatan baru yang dapat meningkatkan peserta didik untuk senang mencari dan menemukan masalah agar ketika model pembelajaran NHT berbantu media TTS diterapkan kembali dapat meningkatkan nilai indeks motivasi belajar dengan indikator “senang mencari dan memecahkan masalah”. Kegiatan baru tersebut misalnya dengan menyediakan jawaban dari soal-soal yang sulit namun secara acak. Hal tersebut setidaknya dapat membantu peserta didik mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain hal tersebut, peneliti lanjutan dapat mengarahkan peserta didik untuk belajar dengan rekreasi, misalnya mengunjungi perpustakaan daerah untuk memperoleh materi tambahan, memodifikasi model NHT dalam pelaksanaan diskusinya, misal membagi tugas kepada anggota kelompok sebagai pencari sumber data dari berbagai sumber, misalnya dari buku di perpustakaan, informasi dari teman antar kelompok, dan lain sebagainya. Diharapkan dengan hal-hal tersebut dapat memotivasi peserta didik untuk senang mencari dan memecahkan masalah.
- 2) Terkait dengan hasil belajar, peneliti lanjutan dapat meningkatkan nilai persentase indikator terendah yaitu “Peserta didik dapat memberikan contoh keragaman budaya di Indonesia” . Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara membagi tugas kepada masing-masing kelompok untuk membuat tabel gambar keanekaragaman budaya Indonesia, seperti rumah adat, agama,

tarian tradisional, alat musik tradisional, pakaian adat, dan lain sebagainya. Hal tersebut dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik karena mereka mencari informasi terkait tugas yang diberikan. Meskipun terbatas pada pembagian tugas, namun hasil karya peserta didik dapat dijadikan media pembelajaran yang digunakan guru untuk menjelaskan materi sehingga terjadi pertukaran informasi antar kelompok.

- 3) Peneliti lanjutan juga dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi penelitian mengenai efektifitas penerapan model pembelajaran NHT berbantu media TTS untuk melakukan penelitian sejenis dengan memperhatikan kelemahan dan kelebihan dari model pembelajaran NHT dan media TTS ditinjau dari berbagai aspek serta mengkaji lebih dalam mengenai model pembelajaran NHT dan media TTS, sehingga dapat menyempurnakan hasil penelitian ini menjadi lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Akcakin, V. (2018). Teaching Mathematical Functions Using Geometric Functions Approach and Its Effect on Ninth Grade Students' Motivation. *International Journal of Instruction*. 11(1).
- Astri, A.D., Kusmariyati, Nym., & Sumantri, Md. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe NHT Berbasis Kearifan Lokal terhadap Hasil Belajar PKn Peserta didik. *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*, 5(2).
- Atiyah, Umi, dkk. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) dengan Media Teka-teki Silang Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta didik. *International Journal of Elementary Education*, 3(1).
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Bumi Aksara
- Burhan, W. 2016. *Pendidikan Kewarganegaraan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Peserta didik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Demirci, C. (2017). The Effect of Active Learning Approach on Attitudes of 7th Grade Students. *International Journal of Instruction*. 10(4).
- Djamarah & Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Fauziah, Safiah, I, & Habibah. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Melalui *Lesson Study* Di Kelas V SD Negeri Lampagen Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2(1).
- Ferdinand, A. 2014. *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang: Universitas Diponegoro Press.
- Gillies, Robyn M. (2016). Cooperative Learning: Review of Research and Practice. *Australian Journal of Teacher Education*. 41(3).
- Hamdayana, J. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hasanah, Uswatun, dkk. (2016). Eksperimentasi Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) dan Think Pair Share (TPS) Pada Materi Operasi Bentuk Aljabar Ditinjau dari Kecerdasan Emosional Kelas VII SMP NEGERI Se-Kab Lombok Utara Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*. 4(10).
- Hatimah, I. & Sadri. 2010. *Pembelajaran Berwawasan Kemasyarakatan*. Jakarta: Universitas Terbuka Kementerian Pendidikan Nasional.
- Huda, M. 2015. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, M. 2017. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indriani, Ari. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar Peserta didik Kelas V Terhadap Prestasi Belajar Matematika di SD Negeri Bejirejo Kecamatan Kunduran Kabupaten Blora. Artikel Ilmiah IKIP PGRI
- Karwono & Mularsih, Heni. 2018. *Belajar dan Pembelajaran: Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lie, A. 2017. *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: PT Gramedia.
- Lubis, M, A. 2018. *Pembelajaran PPKn Teori Pengajaran Abad 21 di SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru.

- Luedi. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn (Penelitian Tindakan Kelas) pada Siswa Kelas VI SDN Randuagung 05. *PTK*. 3(1)
- Majid, A. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Misu, La. (2014). The Research Grants Teacher Development Based International Mathematics And Science. *International Journal of Education and Research*. 2(10).
- Miswandi. (2018). Peningkatan Hasil Belajar PKn SD melalui Strategi Crossword Puzzle. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*. 2(3).
- Munib, A. 2016. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nonci (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Alat Peraga Sistem Pernapasan Manusia. *Jurnal Pembelajaran Biologi*. 6(2)
- Nursanti, Y, I. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Number Heads Together Berbantuan Media Gambar dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas IV. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(4).
- Nursyamsi, dkk. (2016). Pengaruh Strategi Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik SMA Negeri 1 Muara Badak. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 1(10).
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab IV pasal 19*. 2005. Jakarta: -
- Prayekti, H., Haryadi., & Utomo, U. (2019). The Effect of Numbered Heads Together (NHT) Model Assisted with Audio Visual Media On The Learning Outcomes of Identifying Story Elements of Students Grade V. *Journal Premary Education Semarang State University*, 8(2).

- Priyatno, D. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom.
- Priyatno, D. 2012. *Belajar Praktis Analisis Parametrik dan Non Parametrik dengan SPSS*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Priyatno, D. 2014. *SPSS 22 Pengolahan Data Terpraktis*. Yogyakarta: ANDI.
- Rahmawati, M, dkk. (2018). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 5(2).
- Rantika, dkk. (2015). Penggunaan Media Teka-Teki Silang Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Iman Pengabuan Kabupaten Pali. *Artikel Ilmiah*.
- Reskia, S, dkk. (2014). Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik di SDN INPRES 1 Birobuli. *Elementary School of Education E-Journal*. 2(2).
- Riduwan. 2015. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, A. dan C.T. Anni. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Saifullah, M.T. (2017) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas VI SD Negeri 007 Pandalian Kecamatan Pandalian IV Koto Kabupaten Rokan Hulu. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*. 1(2).
- Sani, R, A. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Raja Grafindo Persada
- Sardiman. 2017. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sari, D. K. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Kooperatif Tipe Number Heads Together (NHT) Pada Peserta didik kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(1).

- Sasriya, T., Dibia, I, Ketut., Kusmariyatni, Nym. (2016). Penerapan Model Pembelajaran NHT Berbantu Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar. *E-journal PGSD Universitas Negeri Ganesha*, 6(3).
- Setiawan, R, I. & Zuhdi, U. (2019). Pengaruh Media Teka-Teki Silang Terhadap Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas IV SDN Siwalankerto II Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 7(1).
- Shoimin, A. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Silberman, M, L. 2013. *Active Learning 101 Cara Belajar Peserta didik Aktif*. Bandung: Nusa Media dan Nuansa Cendekia.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solekhah, E. & Murdiyana, I, Ketut. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe NHT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas V3 SMP Negeri 15 Palu Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Bentuk Aljabar. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 2(3).
- Sudaryono, Margono, G., & Rahayu, W. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N. 2014. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukesi. (2018). Model Pembelajaran Numbered Head Together untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*. 2(3).

- Sukma, E.S. (2017). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Inkuiri Pada Peserta didik Kelas IV SD Negeri Wonoyoso. *Jurnal Penelitian Indonesia*. 34(2).
- Sunarya. (2018). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar PKn Menggunakan Model Pembelajaran Numbered Heads Together Pada Peserta didik Kelas V SDN Sunia III, Kecamatan Banjaran Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Elementaria Edukasia*. 1(2).
- Suprpto. (2017). Hubungan Minat Dengan Motivasi Belajar Mata Pelajaran PKN Siswa SMA Negeri 1 Pringsurat. *Artikel Ilmiah UNY*.
- Suprijono, A. 2016. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamesia Group.
- Syah, Muhibbin. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Syofrianisda, M, S. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Turgut, S. (2018). The Effects of Cooperative Learning on Mathematics Achievement in Turkey: A Meta -Analysis Study. *International Journal of Instruction*. 11(3).
- Ulya, L.L, dkk. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V. *Jurnal Pena Ilmiah*. 2(1).
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3*. 2003. Jakarta: -
- Wasgito, M.A, dkk. (2014). Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka-Teki Silang dalam Proses Pembelajaran Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 2 Kalianget. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*. 2(3).
- Wijayanti, N. W., Roemintoyo, Murwaningsih, T. (2017). The Impact of Numbered Heads Together Model on the Learning Outcomes of Science Viewed from Students Self Regulated Learning. *Journal of Education and Learning*, 11(3).

- Winarno. 2014. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Isi, Strategi, dan Penilaian. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winataputra, U, S. 2007. *Materi dan Pembelajaran PKn SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wuri, R, I. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada Peserta didik Kelas V SD Negeri Se-Gugus II Imogiri. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 3(2).
- Yanti, K, D., Suwatra, I, Wayan., & Parmiti, D, P. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1).
- Yoni, A., dkk. 2012. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia Pustaka Keluarga.
- Yuni, S.A.R. (2018). Pengaruh Model Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas IV SDN 10 Bandar Buat. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*. Vol.1.
- Zaakiyah, E.D, dkk. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Akhlak Kelas X (Studi Quasi Eksperimen di Kelas X MIPA SMAN 7 Bandung. *Jurnal Tarbawy*. 4(1).