

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN NHT
(NUMBERED HEADS TOGETHER) TERINTEGRASI GAMES
PADA MATERI MENULIS KARANGAN SISWA KELAS V
DI SDN 09 MATEKKO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh

ICA NOVITA SARI
NIM 16 0205 0066

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2022**

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN NHT
(NUMBERED HEADS TOGETHER) TERINTEGRASI GAMES
PADA MATERI MENULIS KARANGAN SISWA KELAS V
DI SDN 09 MATEKKO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



Oleh

ICA NOVITA SARI
NIM 16 0205 0066

Pembimbing:

- 1. Dr. Edhy Rustan, M.Pd**
- 2. Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd**

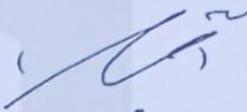
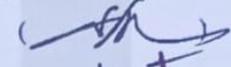
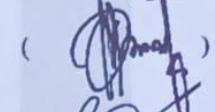
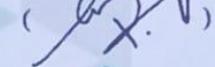
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2022**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul "*Pengembangan Model Pembelajaran NHT (Numbered Heads Together) Terintegrasi Games Pada Materi Menulis Karangan Siswa Kelas V di SDN 9 Matekko*" yang ditulis oleh *Ica Novita Sari* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 16 0205 0066, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari rabu, tanggal 6 April 2022 bertepatan dengan 4 Ramadhan 1443 hijriyah telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar *Sarjana Pendidikan (S.Pd)*.

Palopo, 12 April 2022

TIM PENGUJI

- | | | |
|--------------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Andi Muh. Ajigoena, M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Dr. Edhy Rustan, M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd. | Pembimbing II | () |

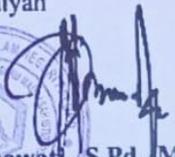
Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan



Dr. Nardin, K. M.Pd.
NIP. 19681231 199903 1 014

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah



Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN 200304850

HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Skripsi berjudul Pengembangan Model Pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) Terintegrasi *Games* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V di SDN 09 Matekko yang ditulis oleh Ica Novita Sari Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 16 0205 0066, mahasiswa program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang telah diujikan dalam seminar hasil penelitian pada hari rabu, tanggal 27 Oktober 2021 bertepatan dengan 20 Rabiyyul Awwal 1443 hijriyah telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim penguji, dan dinyatakan layak untuk diajukan pada sidang ujian *munaqasyah*.

TIM PENGUJI

1. Dr. Edhy Rustan, M.Pd

Ketua Sidang/Penguji

()
tanggal: 21/02/22

2. Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd

Sekretaris Sidang/Penguji

()
tanggal: 24/02/2022

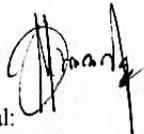
3. Dr. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd

Penguji I

()
tanggal: 11/2/22

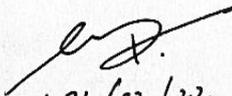
4. Mirnawati, S.Pd., M.Pd

Penguji II

()
tanggal:

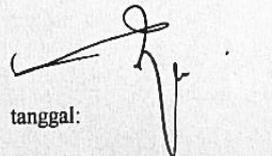
5. Dr. Edhy Rustan, M.Pd

Pembimbing I/Penguji

()
tanggal: 21/02/22

6. Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd

Pembimbing II/Penguji

()
tanggal:

Dr. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd
Mirnawati, S.Pd., M.Pd
Dr. Edhy Rustan, M.Pd
Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp :
Hal : skripsi an.

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di
Palopo

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ica Novita Sari
NIM : 16 0205 0066
Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Model Pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) Terintegrasi *Games* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V di SDN 09 Matekko

maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.
Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

wassalamu'alaikum wr. wb.

1. Dr. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd

Penguji I

()
tanggal: 11/2/22

2. Mirnawati, S.Pd., M.Pd

Penguji II

()
tanggal: 11/2/22

3. Dr. Edhy Rustan, M.Pd

Pembimbing I/Penguji

()
tanggal: 21/2/22

4. Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd

Pembimbing II/Penguji

()
tanggal: 21/2/22

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan saksama skripsi berjudul: Pengembangan Model Pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) Terintegrasi *Games* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V di SDN 09 Matekko

Yang ditulis oleh :

Nama : Ica Novita Sari

NIM : 16.0205.0066

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Pembimbing I



Dr. Edhy Rustan, M.Pd
NIP. 19840817200911018

Pembimbing II



Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd
NIP. 1988021420050031003

HALAMAN PERSETUJUAN PENGUJI

Setelah menelaah dengan saksama skripsi berjudul: Pengembangan Model Pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) Terintegrasi *Games* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V di SDN 09 Matekko

Yang ditulis oleh :

Nama : Ica Novita Sari

NIM : 16 0205 0066

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.

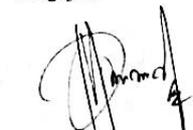
Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

Penguji I



Dr. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd.
NIP 19851111 201503 1 003

Penguji II



Mirnawati, S.Pd., M.Pd
NIDN. 2003048501

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Setelah menelaah dengan saksama skripsi berjudul: Pengembangan Model Pembelajaran NHT (*NUMBERED HEADS TOGETHER*) Terintegrasi *GAMES* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 09 Matekko

Yang ditulis oleh :

Nama : Ica Novita Sari

NIM : 16.0205.0066

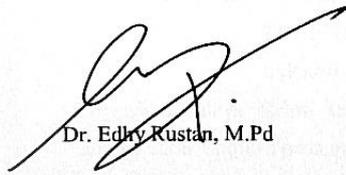
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian/seminar hasil penelitian.

Demikian persetujuan ini dibuat untuk proses selanjutnya.

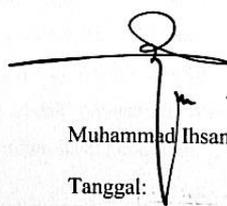
Pembimbing I



Dr. Edhy Kustan, M.Pd

Tanggal:

Pembimbing II



Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd

Tanggal:

Dr. Edhy Rustan, M.Pd

Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd

NOTA DINAS PEMBIMBING

Lamp : _____

Hal : skripsi an.

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Di

Palopo

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Setelah melakukan bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ica Novita Sari

NIM : 16.0205.0066

Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Model Pembelajaran NHT (*NUMBERED HEADS TOGETHER*) Terintegrasi *GAMES* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 09 Matekko

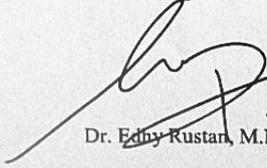
menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian/seminar hasil penelitian.

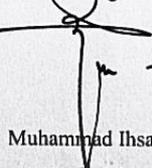
Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.

wassalamu 'alaikum wr.wb.

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Edhy Rustan, M.Pd


Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd

Tanggal:

Tanggal:

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ica Novita Sari
NIM : 16 0205 0066
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri,
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan dan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, November 2021

Yang membuat pernyataan,



Ica Novita Sari
16 0205 0066

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى شَرَفِ الْإِنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى أَهْلِ صَحَابِهِمُ أَجْمَعِينَ آمِينَ

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah swt, yang telah menganugerahkan kepada penulis kesehatan, kekuatan baik lahir maupun batin, rahmat dan hidayah, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) Terintegrasi *Games* pada Materi Menulis Karangan Siswa Kelas V di SDN 09 Matekko” setelah melalui berbagai fase yang panjang dan melelahkan. Sholawat dan salam penulis panjatkan kepada nabi Muhammad saw, beserta para keluarga, sahabat, dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan guru madrasah ibtidaiyah pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulis menyadari bahwa ada banyak pihak yang secara langsung maupun tidak langsung sudah terlibat dan ikut serta dalam memberikan kontribusi dan perhatian lebih terhadap penyelesaian penulisan skripsi ini, meskipun pada akhirnya penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karenanya, penulis mengucapkan terimakasih yang tidak terhingga dengan setulus hati dan penuh keikhlasan, kepada:

1. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag., Rektor IAIN Palopo, Dr. H. Muammar Arafat, S.H., M.H., Wakil Rektor I, Dr. Ahmad Syarif Iskandar, S.E., M.M., Wakil Rektor II, Dr. Muhaemin, M.A., Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah

mengembangkan dan membina perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.

2. Dr. Nurdin K, M.Pd., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd., Wakil Dekan I, Dr. Hj. Andi Ria Warda, M.Ag., Wakil Dekan II., Dra. Hj. Nursyamsi, M.Pd.I., Wakil Dekan III IAIN Palopo, yang tidak pernah lelah mengembangkan dan membina Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan menjadi fakultas yang unggul.
3. Ibu Mirnawati, S.Pd., M.Pd., Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Dr. Andi Muh. Ajigoena, M.Pd., Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), tempat penulis menimba ilmu.
4. Dr. Edhy Rustan, M.Pd, selaku pembimbing utama, dan Bapak Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing kedua, yang telah banyak memberikan arahan, memberikan motivasi bimbingan dengan sabar dan tanpa mengenal lelah, sehingga penyelesaian penulisan skripsi dapat terlaksana dengan baik.
5. Dr. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd., dan Ibu Mirnawati, S.Pd., M.Pd., masing-masing selaku penguji utama dan penguji kedua, yang telah banyak memberikan saran dalam penyusunan skripsi.
6. Dr. Muh. Andi Ajigoena, M.Pd., Ibu Mirnawati, S.Pd., M.Pd., Ibu Hj. Hamriani, S.Pd., selaku tim validator ahli yang telah memberikan bantuan untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan.

7. Ibu Masni dan Staf lainnya Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, yang senantiasa memberikan bantuan jika penulis membutuhkan bantuan.
8. Ibu Fatmawati Suarti, S.Pd., Kepala Sekolah SDN 09 Matekko beserta seluruh Bapak/Ibu guru, dan staf pegawai, yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
9. Kepada yang Teristimewa Kedua Orang Tua Terkasih, Ayahanda Subandi, dan Ibunda Sukesmi, yang telah melimpahkan kasih sayang tulus dalam merawat, mendidik, dan membesarkan, serta memberikan perhatian lebih kepada penulis dengan doa-doa yang tidak henti-hentinya mengalir semata-mata demi kebahagiaan, kelancaran dan kesuksesan penulis.
10. Kepada teman-teman seperjuangan PGMI angkatan 2016, Adel, Irda, Sarifah, Hasna, Vingki, Suharniati, Imaniar, Suci, Fitri dan semua teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu, yang telah memberikan bantuan berupa moril maupun material. Teristimewa Almh. Megawati, Wulandari, Vera Anggriani yang telah memberikan satu kalimat motivasi kepada penulis, sehingga penulis bersemangat untuk dapat menyelesaikan penulisan skripsi sesuai dengan target.

Palopo, September 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Pengembangan.....	6
D. Manfaat Pengembangan.....	6
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan	10
B. Landasan Teori	14
C. Kerangka Pikir	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian	25
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	25
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	26
D. Prosedur Pengembangan.....	26
E. Teknik Pengumpulan Data	28
F. Teknik Analisis Data	32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Hasil Penelitian.....	35
B. Pembahasan	51
BAB V PENUTUP	56
A. Simpulan.....	56
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman wawancara untuk guru	29
Tabel 3.2 Kisi-kisi angket siswa	30
Tabel 3.3 Kisi-kisi tes pemahaman siswa	30
Tabel 3.4 Nama-nama validator ahli instrumen analisis kebutuhan	31
Tabel 3.5 Kriteria validitas.....	34
Tabel 4.1 Nama-nama validator ahli model.....	45
Tabel 4.2 Revisi buku panduan model pembelajaran NHT terintegrasi <i>games</i>	46
Tabel 4.3 Rekapitulasi hasil kevalidan desain buku panduan model pembelajaran NHT terintegrasi <i>games</i>	48
Tabel 4.4 Rekapitulasi hasil kevalidan bahasa buku panduan model pembelajaran NHT terintegrasi <i>games</i>	49
Tabel 4.5 Rekapitulasi hasil kevalidan penerapan buku panduan model pembelajaran NHT terintegrasi <i>games</i>	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan kerangka konseptual.....	24
Gambar 4.1 Kendala yang dialami siswa.....	36
Gambar 4.2 Model atau metode yang disukai siswa.....	37
Gambar 4.3 Karakteristik siswa	39
Gambar 4.4 Hasil tes tertulis.....	40
Gambar 4.5 Penjabaran buku model pembelajaran.....	42
Gambar 4.6 Penjabaran komponen model pembelajaran.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar validasi desain instrumen analisis kebutuhan

Lampiran 2 Lembar validasi bahasa instrumen analisis kebutuhan

Lampiran 3 Lembar validasi metode penelitian instrumen analisis kebutuhan

Lampiran 4 Lembar validasi dan penilaian desain model

Lampiran 5 Lembar validasi dan penilaian bahasa model

Lampiran 6 Lembar validasi dan penilaian penerapan model

ABSTRAK

Ica Novita Sari, 2021. “*Pengembangan Model Pembelajaran NHT (NUMBERED HEADS TOGETHER) Terintegrasi Games pada Materi Menulis Karangan Siswa Kelas V di SDN 09 Matekko*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Pembimbing (I) Edhy Rustan dan Pembimbing (II) Muhammad Ihsan.

Penelitian ini bertujuan untuk, (1) mengetahui deskripsi analisis kebutuhan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* pada materi menulis karangan siswa kelas V di SDN 09 Matekko, (2) mengetahui perancangan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* pada materi menulis karangan siswa kelas V di SDN 09 Matekko, (3) mengetahui tingkat kevalidan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* pada materi menulis karangan siswa kelas V di SDN 09 Matekko. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada siswa kelas V SDN 09 Matekko diketahui bahwa dibutuhkan suatu model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, interaksi siswa, dan rasa percaya diri siswa. Adapun hasil dari angket siswa diperoleh 33% siswa menyukai model pembelajaran ceramah. Dan 89.2% siswa menyukai model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Sedangkan untuk hasil tes tertulis diperoleh 70% siswa tidak menjawab soal esai dan ada 60% siswa yang masih belum bisa menjawab soal pilihan ganda dengan benar. Dalam mengembangkan produk, perancangan buku panduan dirancang khusus dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, (5) *evaluation*. Pada tahap perancangan (*design*) produk berupa buku panduan dilakukan sesuai dengan hasil analisis dan untuk mempermudah proses penyusunan buku panduan yang akan dirancang, peneliti menggunakan peta pengintegrasian. Perancangan buku panduan model pembelajaran NHT terintegrasi *games* mencakup pengumpulan bahan materi, penyusunan sintak model NHT yang diintegrasikan *games*, dan penggunaan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami oleh pembaca. Produk yang sudah dirancang kemudian divalidasi oleh tiga validator ahli sesuai dengan bidangnya masing-masing, yaitu validator ahli desain, bahasa, dan penerapan model pembelajaran berupa buku panduan. Selanjutnya, pada tahap pengolahan data untuk memperoleh tingkat kevalidan, produk diolah dengan menggunakan rumus presentase keseluruhan. Sehingga diperoleh hasil kevalidan dengan skor sebesar 79-91% dan termasuk dalam kategori valid dan sangat valid.

Kata kunci: Model Pembelajaran NHT, *Games*.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran yang diharapkan dalam setiap kegiatan adalah pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran yang bermakna dapat diciptakan melalui berbagai cara, salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran. Model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai dapat berpengaruh terhadap berlangsungnya proses pembelajaran.

Salah satu pengaruh yang ditimbulkan akibat pemilihan model pembelajaran yang tidak sesuai adalah memengaruhi minat belajar pada siswa. Hal inilah yang terjadi pada siswa kelas V di SDN 09 Matekko. Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan pada tanggal 20 Mei 2019, peneliti menemukan fakta bahwa siswa kelas V SDN 09 Matekko minat belajarnya sangat kurang, terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi karangan. Banyak siswa yang kurang memiliki minat untuk menulis sebuah karangan. Hal ini dibuktikan dari hasil

wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada beberapa siswa yang ada di kelas V SDN 09 Matekko.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas V SDN 09 Matekko, dan memperoleh informasi bahwa dari 28 siswa yang duduk di kelas V SDN 09 Matekko, ada 9 siswa yang pasif di dalam kelas, ada 14 siswa yang cukup aktif di dalam kelas, dan 4 siswa yang aktif di dalam kelas. Setelah itu, beliau juga menjelaskan penyebab kurangnya minat belajar siswa. Beliau mengatakan bahwa kurangnya minat belajar siswa disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk diantaranya (1) kurangnya minat menulis siswa, (2) kurangnya interaksi antara siswa yang satu dengan siswa lainnya, dan (3) kurangnya rasa percaya diri siswa. Namun, jika dilihat dari cara mengajar guru, peneliti menemukan fakta lain bahwa guru yang mengajarkan materi menulis karangan tersebut tidak menjelaskan dengan rinci tentang materi yang diajarkan. Guru hanya menjelaskan garis-garis besar cara menulis sebuah karangan, kemudian langsung meminta siswa untuk membuat sebuah karangan. Guru juga tidak menggunakan media atau model pembelajaran apapun yang dapat menambah motivasi dan minat siswa dalam belajar, yang mana motivasi tersebut dapat membuat siswa lebih bersemangat selama proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan model ceramah dengan suara yang cenderung pelan, yang mana penggunaan model tersebut dapat membuat siswa lebih cepat bosan karena siswa hanya fokus pada satu titik yaitu memperhatikan materi yang diberikan oleh guru dan siswa yang pendiam pun akan cenderung diam dan tidak melakukan aktivitas apapun.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah diketahui, ada tiga indikator yang akan menjadi tujuan penelitian diantaranya (1) minat belajar siswa, (2) rasa percaya diri siswa, dan (3) interaksi antar siswa. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, maka dari itu peneliti menawarkan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis karangan. Model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang siswanya dilibatkan langsung pada kegiatan belajar, dan siswa dilatih bekerjasama dengan siswa lain. NHT (*Numbered Heads Together*) juga dapat mengajak lebih banyak siswa untuk lebih aktif selama proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas akademik siswa.¹

Model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) memiliki 4 komponen utama, yaitu (1) penomoran, guru membagi siswa kedalam kelompok 3-5 siswa dan anggota setiap kelompok diberi nomor, (2) mengajukan pertanyaan, guru memberikan pertanyaan kepada siswa, (3) berpikir bersama, siswa menyatukan pendapat terhadap jawaban pertanyaan yang telah diberikan, (4) menjawab, guru memanggil nomor secara acak dan siswa yang nomornya dipanggil harus menjawab pertanyaan. Dengan adanya 4 komponen tersebut, maka model pembelajaran ini sangat baik digunakan agar siswa saling berinteraksi satu sama lain dengan teman kelompoknya. Siswa yang pendiam pun secara tidak langsung akan ikut berinteraksi di dalam kelompok tersebut, hal ini

¹ Iim Marfuah, Mardiyana Mardiyana, dan Tri Atmojo Kusmayadi, "Pengembangan Model Pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) Berbasis Outdoor Study Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMA Kelas X Pada Materi Pokok Sistem Persamaan Dan Pertidaksamaan," *Jurnal Pembelajaran Matematika* 2, no. 6 (19 Agustus 2014), <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/s2math/article/view/4536>.

dapat menambah rasa percaya diri siswa dan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam menulis sebuah karangan. Adapun pendapat ahli yang mendukung pernyataan tersebut adalah Faridatul Rafiqoh dkk, yang mengemukakan bahwa model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional.²

Model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) ini juga terintegrasi dengan *games*. *Games* adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. *Games* dapat digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, *games* juga dapat membuat siswa lebih aktif dalam belajar. Adapun pendapat ahli yang mendukung pernyataan tersebut adalah Sadiman. Sadiman dalam M. Z. Yumarlin menyatakan bahwa *games* adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, *games* juga memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.³

Pengembangan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam menulis dan membuat sebuah karangan, meningkatkan interaksi antar siswa dan menambah rasa percaya diri. Adapun *games* yaitu untuk merubah suasana belajar saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia. *Games* yang akan dilakukan selama

² Faridatul Rafiqoh, Ketut Mahardika, Yushardi, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Disertai Media Monopoli Games Terintegrasi Pendekatan Problem Solving Pada Pembelajaran Fisika Di SMA", *Jurnal Pembelajaran Fisika*, diakses 3 Oktober 2021, <http://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/2637>.

³ M. Z. Yumarlin, "Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar," *Jurnal Teknik* 3, no. 1 (2013): 75–84.

proses pembelajaranpun adalah *games* yang menyangkut dengan materi sehingga bukan hanya bermain, melainkan siswa juga dapat belajar selama *games* tersebut berlangsung. Dengan kata lain, siswa dapat bermain sambil belajar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah terurai di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah deskripsi analisis kebutuhan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* pada materi menulis karangan siswa kelas V di SDN 09 Matekko?
2. Bagaimanakah perancangan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* pada materi menulis karangan siswa kelas V di SDN 09 Matekko?
3. Bagaimanakah tingkat kevalidan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* pada materi menulis karangan siswa kelas V di SDN 09 Matekko?

C. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari pengembangan ini adalah untuk:

1. Mengetahui deskripsi analisis kebutuhan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* pada materi menulis karangan siswa kelas V di SDN 09 Matekko.
2. Mengetahui perancangan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* pada materi menulis karangan siswa kelas V di SDN 09 Matekko.

3. Mengetahui tingkat kevalidan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* pada materi menulis karangan siswa kelas V di SDN 09 Matekko.

D. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat pengembangan ini adalah:

1. Manfaat teoretis

Secara teoretis pengembangan ini dapat menambah pengetahuan mengenai model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Manfaat praktis

Hasil dari pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak diantaranya:

- a. Bagi Siswa

- 1) Dengan menggunakan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) diharapkan siswa menjadi senang belajar secara berkelompok, memiliki motivasi belajar yang baik, dan mempunyai sikap sosial yang tinggi.
- 2) Dengan menggunakan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* diharapkan siswa dapat memiliki sikap tanggung jawab, kerjasama, disiplin dan mampu meningkatkan minat menulis dan rasa percaya diri siswa.

- b. Bagi Guru

- 1) Sebagai alternatif dan bahan masukan bagi guru tentang pentingnya menggunakan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*)

terintegrasi *games* guna meningkatkan interaksi antara siswa dan menambah rasa percaya diri siswa.

- 2) Penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan refleksi bagi guru dalam pembelajaran-pembelajaran yang sebelumnya sehingga guru akan lebih termotivasi dan lebih berinovasi dalam menggunakan pendekatan, metode, dan model pembelajaran.

c. Bagi Lembaga Sekolah

Penelitian dan pengembangan ini memberikan manfaat yang cukup besar terhadap sekolah, karena dengan menggunakan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* akan membantu guru untuk lebih berinovasi dalam membuat *games* lainnya dalam pembelajaran, sehingga akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan *output* siswa pun akan semakin baik.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebuah Buku Panduan Model Pembelajaran NHT Terintegrasi *Games*. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini merupakan suatu modifikasi atau pengembangan model pembelajaran NHT yang diintegrasikan dengan *games* tanpa merubah identitas atau karakteristik dari model NHT itu sendiri.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah:

- a. Dosen pembimbing dan validator ahli memiliki pemahaman dan pengetahuan terkait pengembangan model yang berupa buku panduan model pembelajaran.
- b. Model NHT terintegrasi *games* yang dikembangkan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dapat mempengaruhi interaksi siswa, dan rasa percaya diri siswa.
- c. Model NHT terintegrasi *games* yang dikembangkan dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengajar dan menciptakan pembelajaran yang bermakna.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan di dalam penelitian ini adalah:

- a. Referensi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini masih terbatas.
- b. Produk yang telah dilakukan uji validitas dan dinyatakan valid tidak dilanjutkan dengan uji efektivitas, karena adanya pandemi Covid 19.
- c. Penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap *development*, adapun tahapan selanjutnya seperti *implementation* dan *evaluation* sesuai dengan tahapan model ADDIE tidak dapat dilaksanakan sehubungan dengan adanya pandemi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian tentang pengembangan bukan yang pertama kali dilakukan. Ada beberapa peneliti sebelumnya yang telah membahas masalah yang sama dengan sudut pandang yang berbeda-beda. Adapun penelitian yang dimaksud yaitu:

Joko Susanto, dengan judul penelitiannya “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis *Lesson Study* Dengan Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Di SD”, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan karakteristik perangkat pembelajaran berbasis *lesson study* dengan kooperatif tipe *numbered heads together*, menghasilkan perangkat pembelajaran berbasis *lesson study* dengan NHT, mengetahui kevalidan, keefektifan dan kepraktisan perangkat hasil pengembangan. Berdasarkan tujuan yang telah terurai di atas, maka diperoleh hasil bahwa pembelajaran IPA berbasis *lesson study* dengan *numbered heads together* terbukti efektif digunakan. Hal tersebut ditinjau dari analisis data yang dilakukan dengan teknik deskriptif presentase dan uji peningkatan menggunakan N-gain.⁴

Persamaan dari penelitian tersebut adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian pengembangan. Adapun perbedaannya yaitu (1) peneliti terdahulu mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis *lesson study* dengan kooperatif tipe *numbered heads together*, sedangkan peneliti mengembangkan model

⁴ Joko Susanto, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study Dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Di SD” *Journal of Primary Education* 1, no. 2 (2012), <https://doi.org/10.15294/jpe.v1i2.785>.

pembelajaran *numbered heads together* terintegrasi *games*, (2) penelitian terdahulu bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik perangkat pembelajaran berbasis *lesson study* dengan kooperatif tipe *numbered heads together*, menghasilkan perangkat pembelajaran berbasis *lesson study* dengan NHT, mengetahui kevalidan, keefektifan dan kepraktisan perangkat hasil pengembangan, sedangkan tujuan peneliti yaitu untuk meningkatkan interaksi antar siswa, menambah rasa percaya diri siswa dan merubah suasana saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Darlya Ika Putri, dengan judul penelitiannya “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas XI MAN 3 Medan TA 2017/2018”, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) pada materi Program Linear di kelas IX MAN 3 Medan. Berdasarkan tujuan yang telah terurai di atas, maka diperoleh hasil bahwadengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* pada materi Program Linear di kelas XI MAN 3 Medan dapat meningkatkan komunikasi matematis siswa. Hal tersebut ditunjukkan dari analisis data kemampuan komunikasi matematis siswa. Pada siklus I, diperoleh 17 siswa (53,125%) dari 32 siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Setelah tindakan II, melalui pemberian tes kemampuan. Komunikasi matematika II diperoleh 28 siswa (87,5%) dari 32 siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar. Terjadi

peningkatan presentase ketuntasan klasikal sebesar 25,625% dan berdasarkan kriteria ketuntasan klasikal maka presentase ketuntasan ini sudah memenuhi.⁵

Persamaan dari penelitian tersebut yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *numbered heads together* dalam penelitiannya. Adapun perbedaannya yaitu (1) peneliti terdahulu menggunakan jenis penelitian penerapan sedangkan yang peneliti gunakan adalah pengembangan,(2) tujuan penelitian terdahulu yaitu untuk meningkatkan komunikasi matematis siswa, sedangkan tujuan peneliti adalah untuk meningkatkan minat menulis, interaksi antar siswa dan menambah rasa percaya diri siswa, (3) subjek dari penelitian terdahulu adalah siswa kelas XI MAN 3 Medan T.A 2017/2018 yang berjumlah 32 siswa, sedangkan subjek peneliti adalah siswa kelas V SDN 09 Matekko yang berjumlah 28 siswa, (4) objek penelitian terdahulu adalah kemampuan komunikasi matematis siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered heads together* pada materi program linear, sedangkan objek peneliti adalah minat menulis siswa, interaksi antar siswa dan rasa percaya diri siswa dengan mengembangkan model pembelajaran NHT terintegrasi *games* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

I Gede Budi Astrawan, dengan judul penelitiannya “Penerapan Model Kooperatif tipe NHT Dalam Meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SDN 3 Tonggolobibi”, tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT di kelas V SDN 3

⁵ Darlya Ika Putri, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Komunikasi Matematis Siswa Kelas XI MAN 3 Medan T.A 2017/2018” (undergraduate, UNIMED, 2018), <http://digilib.unimed.ac.id/28698/>.

Tonggolobibi. Berdasarkan tujuan yang telah terurai di atas maka diperoleh hasil bahwa dengan penerapan model kooperatif tipe NHT dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 3 Tonggolobibi. Hal tersebut ditinjau dari tes hasil tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Pada siklus I diperoleh presentase ketuntasan klasikal sebesar 53,57%, presentase daya serap klasikal 55,71%. Pada siklus II hasil tes tindakan meningkat. Siklus II diperoleh presentase ketuntasan klasikal sebesar 85,71%, presentase daya serap klasikal sebesar 76,07%.⁶ Hal ini menunjukkan bahwa penerapan NHT sangat baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Persamaan dari penelitian tersebut adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Meskipun memiliki persamaan, terdapat juga perbedaannya yaitu (1) peneliti terdahulu menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, sedangkan peneliti mengembangkan model pembelajaran NHT terintegrasi *games* untuk meningkatkan interaksi antar siswa dan meningkatkan rasa percaya diri siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, (2) subjek penelitian terdahulu adalah siswa kelas V SDN 3 Tonggolobibi, sedangkan subjek peneliti adalah siswa kelas V SDN 09 Matekko.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah terurai sebelumnya, belum terdapat penelitian yang membahas tentang pengembangan model pembelajaran

⁶ I. Gede Budi Astrawan, "Penerapan Model Kooperatif Tipe NHT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SDN 3 Tonggolobibi," *Jurnal Kreatif Online* 3, no. 4 (10 Oktober 2014), <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3080>.

numbered heads together terintegrasi *games*. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan pengembangan model pembelajaran *numbered heads together* terintegrasi *games* pada materi menulis karangan siswa kelas V SDN 09 Matekko.

B. Landasan Teori

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah bahasa pemersatu bangsa yang harus dikuasai oleh setiap warga negara Indonesia. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan dasar-dasar berbahasa yang baik sedari usia dini. Sekolah Dasar menjadi salah satu tonggak yang penting bagi keberlangsungan dan keberadaan Bahasa Indonesia, baik itu bahasa tulis maupun bahasa lisan. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.⁷

Tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis. Menghargai dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara. Memahami Bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan. Menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial. Menikmati dan memanfaatkan

⁷ Lina Wulandari “Implementasi Model Pembelajaran TPS (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Narasi Pada Siswa Kelas III-B SDN Ketawanggede Malang - UMM Institutional Repository,” diakses 3 Oktober 2021, <https://eprints.umm.ac.id/35507/>.

karya sastra untuk memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.⁸

Fungsi pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu alat penting untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional, antara lain:

- 1) Menanamkan, memupuk, dan mengembangkan perasaan satu nusa, satu bangsa, dan satu bahasa.
- 2) Memupuk dan mengembangkan kecakapan berbahasa Indonesia lisan dan tulisan.
- 3) Memupuk dan mengembangkan kecakapan berfikir dinamis, rasional, dan praktis.
- 4) Memupuk dan mengembangkan keterampilan memahami, mengungkapkan dan menikmati keindahan Bahasa Indonesia secara lisan maupun tulisan.⁹

Bahasa Indonesia sangat penting untuk dipelajari anak SD/MI, karena Bahasa Indonesia digunakan sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan lingkungan, sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak dan alat untuk mempelajari berbagai ilmu dan tingkatan pendidikan selanjutnya.

⁸ “Implementasi Model Pembelajaran TPS (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Narasi Pada Siswa Kelas III-B SDN Ketawanggede Malang - UMM Institutional Repository,” diakses 3 Oktober 2021, <https://eprints.umm.ac.id/35507/>.

⁹ Usdin Simbolon, “Penerapan Metode Think Pair Share Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SD 166492 Tebing Tinggi,” *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED* 7, no. 3 (2017): 430–39, <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v7i3.8182>.

b. Materi Menulis Karangan Berdasarkan Pengalaman

1) Pengertian Karangan

Karangan merupakan suatu proses menyusun, mencatat, dan mengkomunikasikan makna yang bersifat interaktif dan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu dengan menggunakan suatu sistem tanda konvensional yang dapat dilihat. Karangan adalah hasil rangkaian kegiatan seseorang dalam menyampaikan gagasan atau ide pikirannya melalui bahasa tulis yang dapat dibaca dan dimengerti oleh orang yang membacanya. Karangan terdiri dari beberapa paragraf yang mencerminkan kesatuan makna yang utuh.

2) Ciri-ciri Karangan yang Baik

Adapun ciri-ciri karangan yang dapat mengidentifikasi bahwa karangan tersebut dapat dikatakan baik adalah sebagai berikut:

- a) Jelas, aspek kejelasan dalam suatu karangan sangat diperlukan agar karangan tersebut lebih mudah dipahami dan jelas untuk dibaca oleh pembaca.
- b) Kesatuan dan organisasi, aspek kesatuan yang baik tampak pada setiap kalimat penjelas yang logis dan mendukung ide utama paragraf, dan aspek organisasi yang baik tampak pada posisi kalimat yang tepat.
- c) Ekonomis, berkaitan erat dengan waktu maupun tenaga. Kedua hal tersebut sangat dibutuhkan oleh pembaca dalam menangkap isi yang terkandung dalam sebuah karangan.
- d) Pemakaian bahasa yang dapat diterima, hal ini akan sangat mempengaruhi tingkat kejelasan karangan. Pemakaian bahasa harus mengikuti kaidah bahasa

yang ada, baik kaidah pembentukan kalimat, kaidah pembentukan kata, kaidah ejaan yang berlaku maupun kaidah-kaidah lain yang relevan.

3) Kerangka Karangan

Kerangka karangan adalah suatu rencana kerja yang memuat garis-garis besar dari suatu karangan yang akan dibuat. Adapun langkah-langkah untuk menyusun karangan adalah:

- a) Menentukan tema dan judul, tema adalah pokok persoalan, permasalahan, atau pokok pembicaraan yang mendasari suatu karangan dan menyangkut pada permasalahan yang diangkat. Judul adalah kepala karangan atau isi karangan yang akan ditulis.
- b) Mengumpulkan bahan, seperti mengumpulkan ide dan inovasi.
- c) Menyeleksi bahan, memilih bahan-bahan yang sesuai dengan tema pembahasan.
- d) Membuat kerangka karangan, menguraikan tiap topik atau masalah menjadi beberapa bahasan yang lebih fokus dan terukur. Adapun fungsi kerangka karangan: (a) memudahkan pengelolaan susunan karangan agar teratur dan sistematis, (b) memudahkan penulis dalam menguraikan setiap permasalahan, (c) membantu menyeleksi materi yang penting maupun yang tidak penting.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran *Numbered Heads Together*

Numbered Heads Together pertama kali dikembangkan oleh Spencer Kagan dengan melibatkan lebih banyak siswa dalam melihat kembali bahan materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan memeriksa pemahaman mereka mengenai isi

pelajaran tersebut.¹⁰ Model pembelajaran NHT merupakan salah satu tipe pembelajaran yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik. Dalam pembelajaran model NHT siswa diwajibkan saling bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas dengan sempurna. Hal ini dapat mendorong siswa yang berkemampuan rendah untuk mencari informasi lebih banyak dari siswa yang berkemampuan tinggi dalam satu timnya. Sebagai pengganti dari pertanyaan langsung kepada seluruh kelas, guru menggunakan struktur 4 langkah yaitu (1) penomoran, (2) pengajuan pertanyaan, (3) berpikir bersama, dan (4) pemberian jawaban.¹¹

Numbered Heads Together adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif, sehingga semua prinsip dan konsep pembelajaran kooperatif ada pada NHT ini. Dalam model NHT ada hubungan saling ketergantungan positif antar siswa, ada tanggung jawab perseorangan, serta ada komunikasi antar anggota kelompok.¹²

Numbered Heads Together (NHT) atau penomoran berpikir bersama atau kepala bernomor adalah jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas

¹⁰ Dadang Wino Hocky Oktavia, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Bacem Sutojayan Blitar," Skripsi, 15 Desember 2015, <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/2979/>.

¹¹ Dian Ratih Pradana, "Penerapan pembelajaran kooperatif dengan teknik NHT (numbered head together) disertai multimedia untuk meningkatkan hasil belajar Biologi di SMP Negeri I Sukoharjo," 2010, <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/12646/Penerapan-pembelajaran-kooperatif-dengan-teknik-NHT-numbered-head-together-disertai-multimedia-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-Biologi-di-SMP-Negeri-I-Sukoharjo>.

¹² Iksan Iksan, "Penerapan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Untuk Pengembangan Kosakata English For Business," *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan* 16, no. 1 (13 April 2019): 304, <https://doi.org/10.30863/ekspose.v16i1.93>.

tradisional. Model NHT ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Model ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan kerjasama mereka. Selain itu, model NHT ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia siswa.¹³

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Numbered Heads Together*

Model pembelajaran *numbered heads together* lebih menekankan pada proses kerjasama dalam bentuk kelompok. Dengan demikian, tujuan yang diharapkan bukan hanya kemampuan akademik saja melainkan menumbuhkan adanya kerjasama untuk penguasaan materi secara bersama-sama. Sehingga memunculkan rasa sosial yang tinggi diantara siswa dan secara menyeluruh tertanam sikap saling menghargai satu sama lainnya, serta menumbuhkan budi pekerti antar siswa dengan gurunya.

Adapun karakteristik pembelajaran *numbered heads together* yaitu sebagai berikut:

- 1). Penghargaan kelompok, penghargaan kelompok ini diperoleh jika kelompok mencapai skor di atas kriteria yang ditentukan.
- 2). Pertanggung jawaban individu, pertanggung jawaban ini menitikberatkan pada aktivitas anggota kelompok yang saling membantu dalam belajar.

¹³ Dadang Wino Hocky Oktavia, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Bacem Sutojayan Blitar," Skripsi, 15 Desember 2015, <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/2979/>.

3). Kesempatan yang sama untuk berhasil, setiap siswa baik yang berprestasi rendah atau tinggi sama-sama memperoleh kesempatan yang terbaik bagi kelompoknya.¹⁴

Menurut Ibrahim dan Herdien dalam Hasni Farida Rahman, karakteristik model pembelajaran *numbered heads together* sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar akademik struktural, bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.
- 2) Pengakuan adanya keragaman, bertujuan agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai latar belakang.
- 3) Pengembangan keterampilan sosial, bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan yang dimaksud antara lain berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, mau menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya.

Karakteristik model pembelajaran *numbered heads together* menurut Rusman , yaitu sebagai berikut:

- 1). Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

¹⁴ Hasni Farida Rahman, "Penerapan Model Problem Based Learning Tipe Number Heads Together Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa (Penelitian Tindakan Kelas Subtema Kebersamaan Dalam Keberagaman Pada Kelas IV A Semester Satu SDN Halimun Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017)" (other, FKIP UNPAS, 2016), <http://repository.unpas.ac.id/12734/>.

2). Didasarkan pada manajemen kooperatif mempunyai tiga fungsi, yaitu (a) fungsi manajemen sebagai perencanaan, (b) fungsi manajemen sebagai organisasi, (c) fungsi manajemen sebagai control.

3). Kemauan untuk bekerjasama, keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh karena itu, prinsip kebersamaan atau kerjasama perlu ditentukan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerjasama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang maksimal.

4). Keterampilan bekerjasama, kemampuan bekerjasama dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok.¹⁵

Karakteristik pembelajaran *numbered heads together* adalah pembelajaran kelompok yang menggunakan nomor kepala setiap siswa dan adanya pertanggung jawaban individu terhadap aktivitas pembelajaran kelompok.

3. *Games*

a. Pengertian *Games*

Kata *game* berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Dalam *game*, ada target-target yang ingin dicapai oleh pemainnya. Dalam *game*, terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.¹⁶ *Game* adalah sebuah aktivitas interaktif sukarela, yang setiap pemainnya mengikuti peraturan yang membatasi perilaku pemain-pemain

¹⁵ Ni Made Ary Astuti, "Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Pada Kelompok A1 TK Madukismo," *Jurnal Pendidikan Anak* 6, no. 1 (7 September 2017): 1–11, <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i1.15656>.

¹⁶ Yumarlin, "Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar."

tersebut, memberlakukan sebuah konflik yang bisa menghasilkan akhir yang jelas dan bisa dihitung.

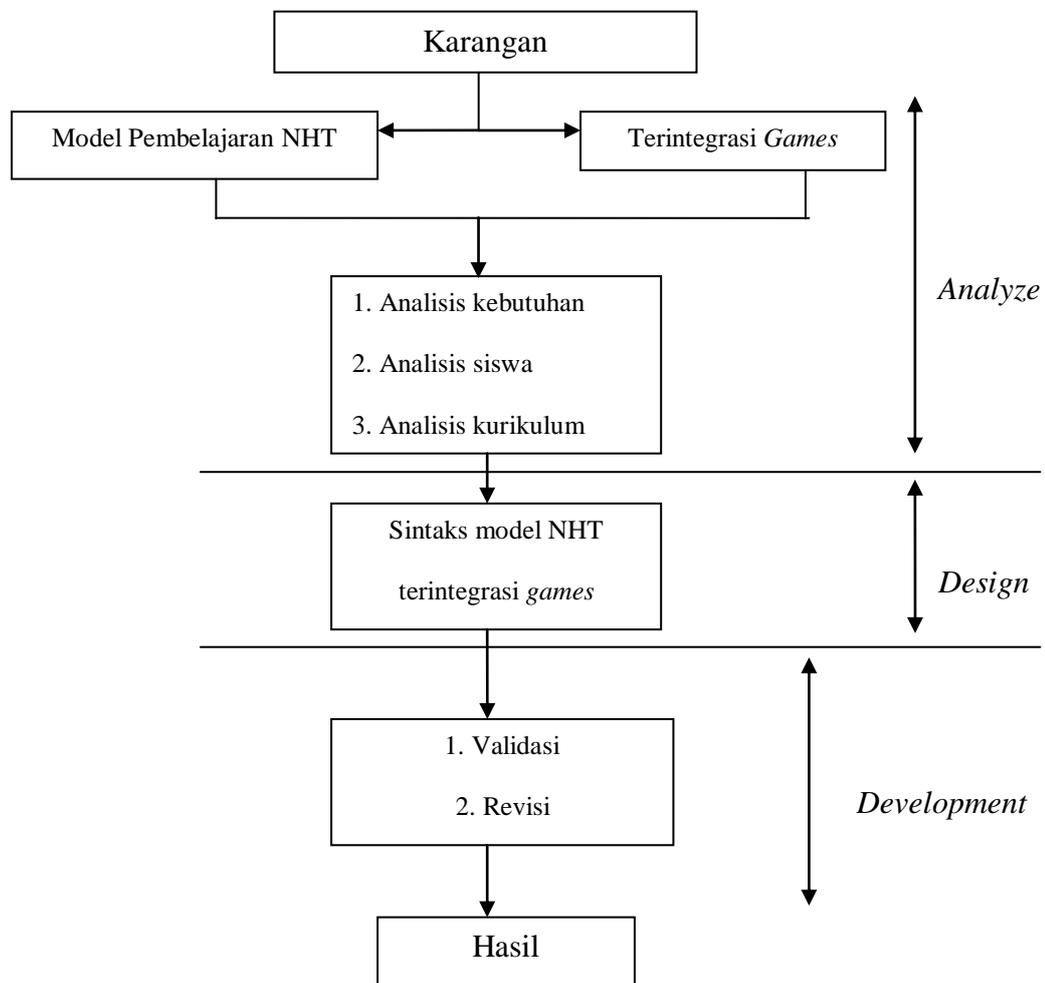
Permainan adalah kegiatan kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, *play* dan budaya. Sebuah permainan adalah sistem dimana pemain terlibat konflik buatan. Penggunaan *game* sebagai sarana pendidikan adalah salah satu hal yang menghibur. Psikologi manusia adalah lebih suka bermain daripada belajar serius. Dalam *game*, pendidikan diberikan lewat praktek atau pembelajaran dengan praktek (*learning by doing*). Dalam *game*, pemain seolah masuk ke dalam dunia baru tempat mereka bisa melakukan apa saja. *Game* secara tidak langsung mendidik manusia lewat apa yang mereka kerjakan, dan apa yang mereka kerjakan dalam *game* tersebut mempengaruhi pola pikir dan perilaku mereka.¹⁷ *Games* merupakan sebuah aktivitas rekreasi yang bertujuan untuk menghibur, bersenang-senang, atau mengisi waktu luang.

C. Kerangka Pikir

Kerangka konseptual merupakan suatu hubungan atau berkaitan dengan konsep yang satu dengan konsep yang lainnya dari masalah yang ingin diteliti. Penelitian ini dilakukan di SDN 09 Matekko , dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menulis karangan dikelas V yang berjumlah 28 siswa.

¹⁷ Ranti Purnanindya dan Muhammad Munir, "Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran TIK Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta," t.t., 5.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Dimana, peneliti hanya menggunakan tiga tahapan dari lima tahapan yang ada, yaitu *analysis*, *design*, dan *development*.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Konseptual

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research and development*. *Research and development* adalah suatu proses penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Kedua pendekatan tersebut digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif dan valid.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dalam mengembangkan model pembelajaran berupa buku panduan. Adapun tahapan model pengembangan ADDIE yaitu, *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Namun, pada penelitian ini model pengembangan ADDIE dilaksanakan hanya sampai pada tahap *development*.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 09 Matekko yang berlokasi di Jl. Dr. Ratulangi Km 3, Balandai, Kec. Bara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas V semester genap tahun ajaran 2020/2021, yang dilaksanakan pada tanggal 25 Februari 2021 s/d 25 Maret 2021.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 09 Matekko dengan jumlah siswa sebanyak 28 siswa, yang terdiri atas 12 laki-laki dan 16 perempuan. Adapun alasan peneliti memilih siswa kelas V sebagai subjek yaitu berdasarkan arahan dari guru kelas yang bersangkutan. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah minat belajar siswa, interaksi antar siswa dan rasa percaya diri siswa.

D. Prosedur pengembangan

Pengembangan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* ini menggunakan model pengembangan *research and development* menurut konsep ADDIE. Berikut ini adalah uraian secara rinci langkah-langkah dalam pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian. Adapun langkah-langkahnya yaitu:

1. *Analyze*

Tahap analisis dilakukan untuk mengetahui diperlukannya pengembangan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games*. Untuk mendapatkan data yang lebih akurat terkait dengan kebutuhan siswa akan model pembelajaran, maka peneliti melakukan beberapa tahap analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis siswa, dan analisis kurikulum.

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa akan suatu model pembelajaran, serta permasalahan mendasar yang dirasakan oleh siswa yang perlu diangkat dalam pengembangan model pembelajaran.

b. Analisis siswa

Analisis siswa dilakukan untuk mengetahui pengetahuan siswa, dan bagaimana karakteristik siswa yang akan melaksanakan kegiatan belajar dengan model pembelajaran NHT terintegrasi *games*. Selanjutnya hasil ini akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan suatu model pembelajaran NHT terintegrasi *games*.

c. Analisis kurikulum

Adapun kurikulum yang akan dikaji oleh peneliti adalah kurikulum pada pelajaran Bahasa Indonesia.

2. *Design*

Pada tahap ini peneliti akan merancang segala sesuatu yang terkait dengan pengembangan produk. Adapun produk tersebut adalah sebuah buku panduan model pembelajaran NHT terintegrasi *games*. Berikut langkah-langkah yang perlu dilakukan pada tahap ini:

a. Pemilihan materi awal

Pada tahap ini, dilakukan pemilihan materi mengenai isi dari sebuah buku panduan, sampul buku, dan penyusunan isi buku.

b. Penyusunan sintaks

Penyusunan sintaks dilakukan untuk mengembangkan sintaks pada model pembelajaran sebelumnya tanpa merubah identitas dari model pembelajaran itu sendiri.

c. Perancangan awal

Perancangan awal yang dimaksud adalah sebuah rancangan yang dibuat sebelum dilakukannya uji coba validasi.

3. *Development*

Pada tahap pengembangan akan dihasilkan sebuah buku panduan model pembelajaran NHT terintegrasi *games* yang telah direvisi oleh peneliti berdasarkan saran dari para validator ahli. Dalam hal ini, para validator ahli diminta untuk memberikan penilaian atau memvalidasi produk yang telah dihasilkan. Segala bentuk saran dan perbaikan yang diberikan oleh para ahli akan dipertimbangkan oleh peneliti dan tentunya menjadi landasan bagi peneliti dalam melakukan revisi buku panduan.

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti kali ini hanya sampai pada tahap *development*. Hal ini dikarenakan adanya beberapa faktor yang tidak memungkinkan untuk dilakukannya uji coba di sekolah, salah satunya adalah karena adanya pandemi. Dengan adanya pandemi ini, maka pemerintah mengharuskan sekolah ditutup untuk dapat menghindari penyebaran virus yang semakin meluas dan agar dapat memutus tali rantai penyebaran Covid 19. Oleh karena beberapa alasan di atas, maka peneliti akan melaksanakan tahap penelitian hanya sampai pada tahap *development*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling strategis yang digunakan dalam sebuah penelitian. Adapun dalam penelitian ini, teknik

pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman wawancara, angket, tes, dan lembar validasi.

1. Pedoman wawancara

Pada proses ini digunakannya pedoman wawancara adalah untuk mengarahkan peneliti dalam mencantumkan masalah-masalah yang harus dibahas, agar pertanyaan yang diberikan tidak keluar dari topik yang ingin diteliti meskipun tanpa menentukan urutan pertanyaan.

Adapun kisi-kisi untuk pedoman wawancara adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Pedoman wawancara untuk guru kelas V SDN 09 Matekko

Indikator
Memperoleh informasi atau gambaran tentang masalah yang terjadi pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis karangan
Memperoleh informasi tentang metode atau model yang digunakan dalam proses pembelajaran
Memperoleh informasi mengenai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
Memperoleh informasi mengenai karakter siswa selama proses pembelajaran khususnya pada materi menulis karangan
Memperoleh informasi mengenai kurikulum yang digunakan di SDN 09 Matekko
Memperoleh informasi mengenai kompetensi dasar yang ingin dicapai dalam pembelajaran
Memperoleh informasi mengenai materi menulis karangan yang diberikan kepada siswa

2. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara memberikan pertanyaan tertulis kepada responden, yang kemudian dijawab oleh responden dengan cara tertulis pula. Adapun kisi-kisi angket dapat dilihat pada tabel 3.2

Tabel 3.2 Kisi-kisi angket siswa kelas V SDN 09 Matekko

Indikator
Kendala atau hambatan yang dialami siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia
Metode atau model yang dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia
Karakter siswa selama proses pembelajaran
Minat belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia

3. Tes

Digunakannya tes adalah untuk melihat atau mengukur tingkat keterampilan siswa, baik dalam hal pengetahuan maupun kemampuan belajar siswa. Tes diberikan dalam bentuk tertulis, dengan 8 butir soal pilihan ganda dan 2 butir soal esai. Adapun kisi-kisi tes pemahaman tersebut dapat dilihat pada tabel 3.3

Tabel 3.3 Kisi-kisi tes pemahaman siswa kelas V SDN 09 Matekko

Indikator
Pengetahuan dasar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia menulis karangan
Kemampuan dasar siswa pada materi menulis karangan

4. Validasi

Validasi adalah teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh data atau penilaian mengenai suatu produk yang akan digunakan. Adapun lembar validasi yang akan digunakan adalah lembar validasi instrumen dan lembar validasi produk berupa buku panduan.

Berikut nama-nama validator ahli yang memvalidasi instrumen analisis kebutuhan diantaranya:

Tabel 3.4 Nama-nama validator ahli instrumen analisis kebutuhan

Nama	Ahli
Dr. Andi Muh. Ajigoena, M.Pd.	Metode penelitian
Mirawati, S.Pd., M.Pd.	Materi dan bahasa
Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.	Desain instrumen

1. Dr. Andi Muh. Ajigoena, M.Pd., validator ahli instrumen analisis kebutuhan dalam bidang metode penelitian instrumen berupa wawancara, angket dan tes pemahaman siswa. Adapun saran yang diberikan oleh validator mengenai angket yaitu penambahan butir soal yang terkait dengan indikator 3 dan 4. Mengenai wawancara perlu dibuatkan kisi-kisi pedoman wawancara. Setelah dilakukan revisi kecil, selanjutnya instrumen analisis kebutuhan model pembelajaran berupa wawancara, angket dan tes sudah dapat digunakan.
2. Mirawati, S.Pd., M.Pd., validator ahli instrumen analisis kebutuhan dalam bidang materi dan bahasa yang berupa wawancara, angket dan tes pemahaman siswa. Adapun saran yang diberikan oleh validator yaitu: (a) mengenai pengulangan kata pada lembar tes siswa, menggunakan bahasa yang lebih sederhana dan mudah dipahami siswa, penggantian kata “kecuali” dengan kata yang lebih umum pada soal tes pemahaman siswa. Setelah dilakukan revisi kecil, selanjutnya instrumen analisis kebutuhan model pembelajaran berupa wawancara, angket dan tes sudah dapat digunakan.
3. Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd., validator ahli instrumen analisis kebutuhan dalam bidang desain instrumen yang berupa wawancara guru, angket siswa dan tes pemahaman siswa. Adapun saran yang diberikan oleh validator yaitu mengenai desain tes dan desain angket harus ditambahkan identitas dapat berupa

nama dan kelas siswa. Setelah dilakukan revisi kecil, selanjutnya instrumen analisis kebutuhan model pembelajaran berupa wawancara, angket siswa dan tes pemahaman siswa sudah dapat digunakan.

F. Teknik Analisis Data

Data-data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dan dilakukan validasi agar dapat menghasilkan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* yang layak dan sesuai dengan kriteria yang ditentukan yaitu valid. Data yang didapatkan dari hasil validasi digunakan untuk menjelaskan tingkat kevalidan produk yaitu buku panduan.

1. Analisis Validitas Model Pembelajaran dan Instrumen

Data yang diperoleh dari validasi model pembelajaran adalah hasil penilaian validator terhadap model pembelajaran melalui skala *likert* 1-4. Analisis yang digunakan berupa deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kualitatif berupa kritik dan saran dari validator dideskripsikan secara kualitatif sebagai acuan untuk memperbaiki buku panduan model pembelajaran. Analisis kuantitatif berupa skor penilaian validator ahli yang digunakan untuk menganalisis hasil validasi. Setiap validator akan diberikan lembar validasi setiap instrumen yang kemudian diisi dengan tanda centang pada skala *likert* 1-4. Berikut skala *likert* 1-4 tersebut:

Skor 1 : Kurang Relevan

Skor 2 : Cukup Relevan

Skor 3 : Relevan

Skor 4 : Sangat Relevan

Data hasil validasi yang diperoleh melalui lembar validasi yang telah diisi oleh ketiga validator ahli, kemudian dapat ditentukan kevalidannya dengan menggunakan rumus presentase sebagai berikut:

- a. Rumus untuk memperoleh data per item

$$P = \frac{\chi}{\chi^i} \times 100\%$$

Keterangan: P = Presentase

χ = Skor yang diberikan pada satu item

χ^i = Skor tertinggi pada satu item¹⁸

- b. Rumus untuk mengelola data keseluruhan item

$$P = \frac{\Sigma\chi}{\Sigma\chi^i} \times 100\%$$

Keterangan: P = Presentase

$\Sigma\chi$ = Jumlah skor keseluruhan

$\Sigma\chi^i$ = Skor tertinggi \times Jumlah item¹⁹

¹⁸ Lely Yuliawati, Didik Aribowo, dan Mustofa Abi Hamid, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik," *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)* 5, no. 1 (31 Maret 2020): 35–42, <https://doi.org/10.25273/jupiter.v5i1.6197>.

¹⁹ Sudi Aji, Muhammad Nur Hudha, dan Astri Rismawati, "Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika," *SEJ (Science Education Journal)* 1, no. 1 (30 Mei 2017): 36–51, <https://doi.org/10.21070/sej.v1i1.830>.

Setelah hasil analisis data diperoleh, selanjutnya dapat ditentukan tingkat kevalidan produk. Adapun kriteria tingkat validitas pada sebuah produk dapat dilihat pada tabel 3.5

Tabel 3.5 Kriteria validitas²⁰

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

Berdasarkan data presentase kevalidan seperti tabel di atas, buku panduan model pembelajaran NHT terintegrasi *games* dapat dinyatakan valid apabila presentase penilaian produk memenuhi kriteria kevalidan, yaitu dengan memperoleh nilai 61% - 100% (masuk dalam kategori valid dan sangat valid).

²⁰ Nur Atika dan Zubaidah Amir Mz, "Pengembangan LKS Berbasis Pendekatan RME Untuk Menumbuhkembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa," *Suska Journal of Mathematics Education* 2, no. 2 (30 November 2016): 103–10, <https://doi.org/10.24014/sjme.v2i2.2126>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Setelah dilakukan penelitian terhadap siswa kelas V SDN 09 Matekko, maka peneliti akan mengembangkan sebuah produk berupa buku pegangan atau panduan yang sebelumnya telah dirancang pada BAB III, dan akan dikembangkan berdasarkan model ADDIE. Beberapa tahapan model ADDIE yang digunakan adalah:

1. *Analyze*

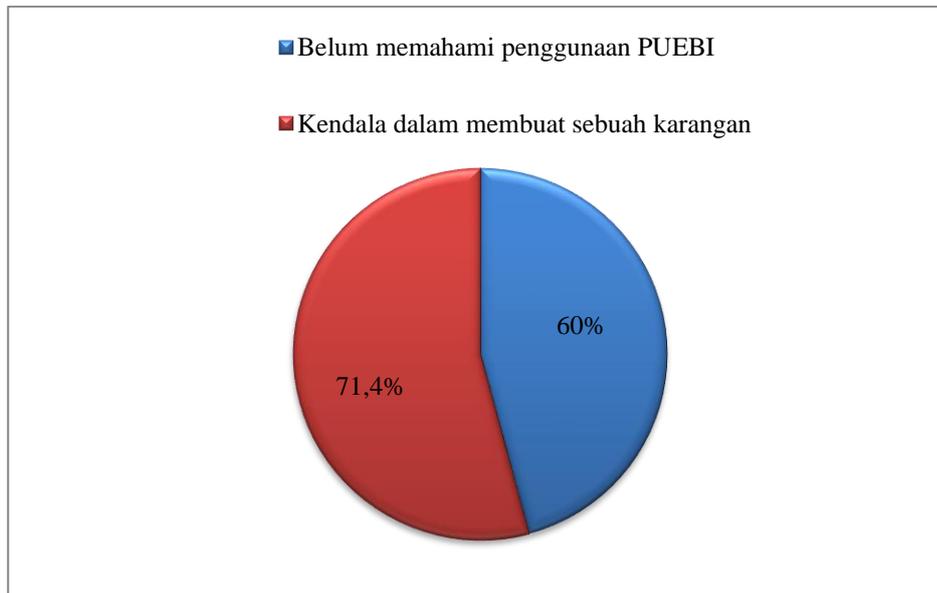
Analisis adalah tahap pertama dari beberapa tahapan yang harus dilalui sebelum akhirnya melakukan pengembangan produk dan lain sebagainya. Adapun pada tahap ini terdapat beberapa point penting, diantaranya: analisis kebutuhan, analisis siswa, dan analisis kurikulum.

a. Analisis kebutuhan

Berdasarkan data yang diperoleh dari wawancara yang dilakukan dengan guru mengenai masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, diperoleh hasil bahwa sebagian siswa atau 60% siswa belum dapat menyusun kalimat dengan baik dan benar. Selain itu, siswa belum memahami penggunaan PUEBI. Dilihat dari angket yang diberikan kepada siswa mengenai masalah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan hasil bahwa siswa mengalami hambatan atau kendala dalam membuat sebuah karangan. Kendala yang dirasakan adalah siswa belum bisa untuk merangkai kata dengan baik untuk membuat sebuah karangan, siswa belum mengetahui penempatan tanda baca yang sesuai dengan diksi kalimatnya.

Kendala inilah yang kemudian dirasakan oleh sebagian besar siswa, lebih tepatnya ada 71,4% siswa yang mengalami kendala tersebut. Untuk lebih jelas, dapat dilihat pada gambar 4.1

Berikut ini adalah hasil dari angket siswa



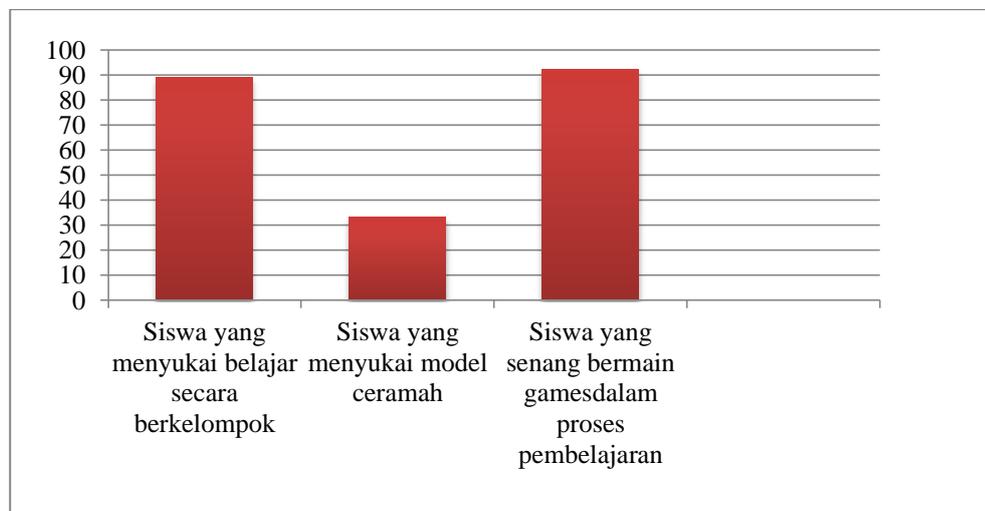
Gambar 4.1 Kendala yang dialami siswa

Adapun untuk model pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu guru menggunakan ceramah, dan berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan kepada guru kelas V, diperoleh hasil bahwa penggunaan model ini dianggap kurang efektif karena sebagian siswa kurang fokus untuk mendengarkan dan menerima pelajaran dengan baik. Berdasarkan informasi tersebut, adapun analisis model pembelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu siswa membutuhkan model pembelajaran yang bisa menarik perhatian siswa untuk belajar dan memperhatikan pelajaran dengan saksama.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui angket yang diberikan kepada siswa mengenai model yang dibutuhkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

menunjukkan hasil bahwa 33% siswa menyukai model pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru, yaitu ceramah. Selain itu, dalam hal aktivitas yang dilakukan di dalam kelas selama proses pembelajaran berlangsung seperti halnya bermain *games* agar tercipta suasana kelas yang lebih seru dan menyenangkan, diperoleh hasil presentase sebesar 92,8%. Dan yang terakhir, yaitu data mengenai minat siswa dalam belajar secara berkelompok diperoleh hasil presentase sebesar 89.2%. Untuk lebih jelas, dapat dilihat pada gambar 4.2

Berikut ini adalah hasil dari angket siswa



Gambar 4.2 Model pembelajaran yang disukai siswa

Berdasarkan beberapa hasil data yang telah terurai di atas menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai proses pembelajaran yang seru dan menyenangkan. Selain itu, siswa juga lebih senang belajar secara berkelompok daripada belajar secara mandiri. Oleh karena itu, dengan mempertimbangkan beberapa hal yang telah dianalisis oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan siswa di SDN 09 Matekko, maka peneliti akan membuat sebuah buku dengan mengimplementasikan model

pembelajaran NHT yang terintegrasi dengan *games* agar dapat menciptakan suasana belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa.

b. Analisis siswa

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara guru mengenai karakteristik siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh hasil bahwa ada beberapa siswa yang memang aktif selama proses pembelajaran, ada yang hanya memperhatikan sesekali bertanya, dan ada yang pasif persentasenya adalah sekitar 50%.

Adapun data dari angket yang telah diberikan kepada siswa mengenai minat belajar siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, diperoleh hasil bahwa 67.8% siswa menyukai pelajaran Bahasa Indonesia namun tidak pada materi tertentu termasuk pada materi menulis karangan. Dari data angket siswa tersebut, menunjukkan bahwa ada lebih dari 50% siswa yang tidak menyukai materi menulis karangan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya karena siswa merasa kesulitan untuk merangkai kata-kata menjadi sebuah paragraf dan sebagian besar siswa belum paham ejaan yang benar termasuk penggunaan tanda baca. Hal inilah yang akhirnya menjadi hambatan atau kendala bagi siswa dalam menulis sebuah karangan dan tentunya berpengaruh besar terhadap minat belajar siswa. Untuk lebih jelas, dapat dilihat pada gambar 4.3

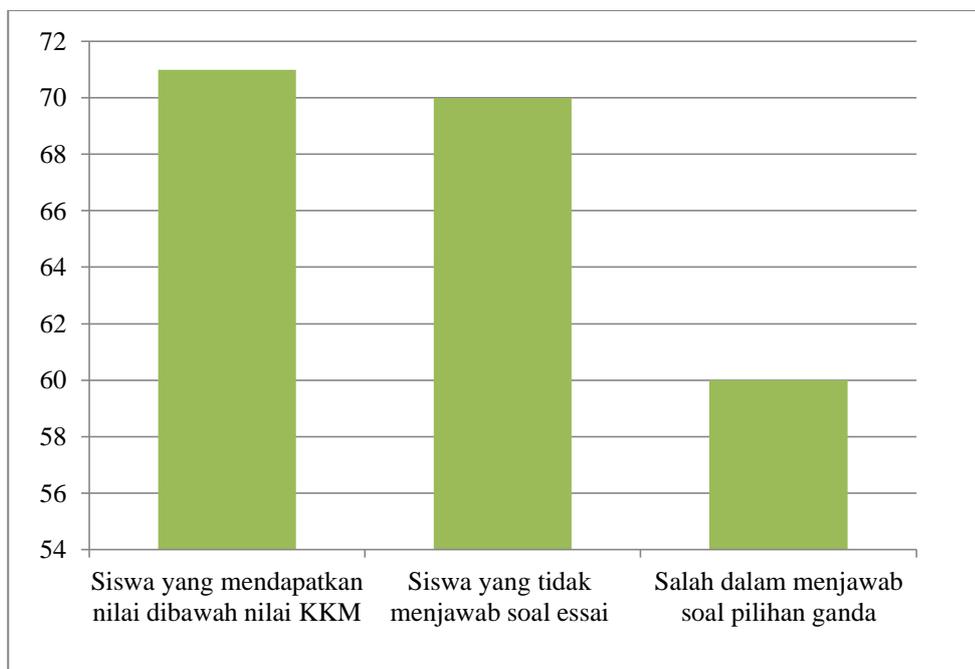
Berikut ini adalah hasil dari angket siswa



Gambar 4.3 Minat belajar siswa

Hasil data lain juga diperoleh dari tes tertulis yang diberikan kepada siswa mengenai pengetahuan dasar siswa dalam keterampilan Bahasa Indonesia serta kemampuan dasar siswa dalam menulis karangan. Dari tes siswa tersebut, peneliti memperoleh fakta bahwa dari 100% siswa yang mengisi tes tertulis ada sekitar 71% siswa yang nilainya tidak mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditentukan. Hal tersebut terjadi karena lebih dari 70% siswa tidak menjawab soal esai nomor 9 dan 10 yaitu soal tentang menulis sebuah karangan. Penyebab lainnya yaitu berdasarkan hasil jawaban siswa pada lembar jawaban. Masih banyak siswa yang salah dalam menjawab soal pilihan ganda. Dan lebih dari 50% siswa yang membuat sebuah karangan tanpa memperhatikan penyusunan kata dan ejaan yang benar. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.4

Berikut ini hasil dari tes siswa



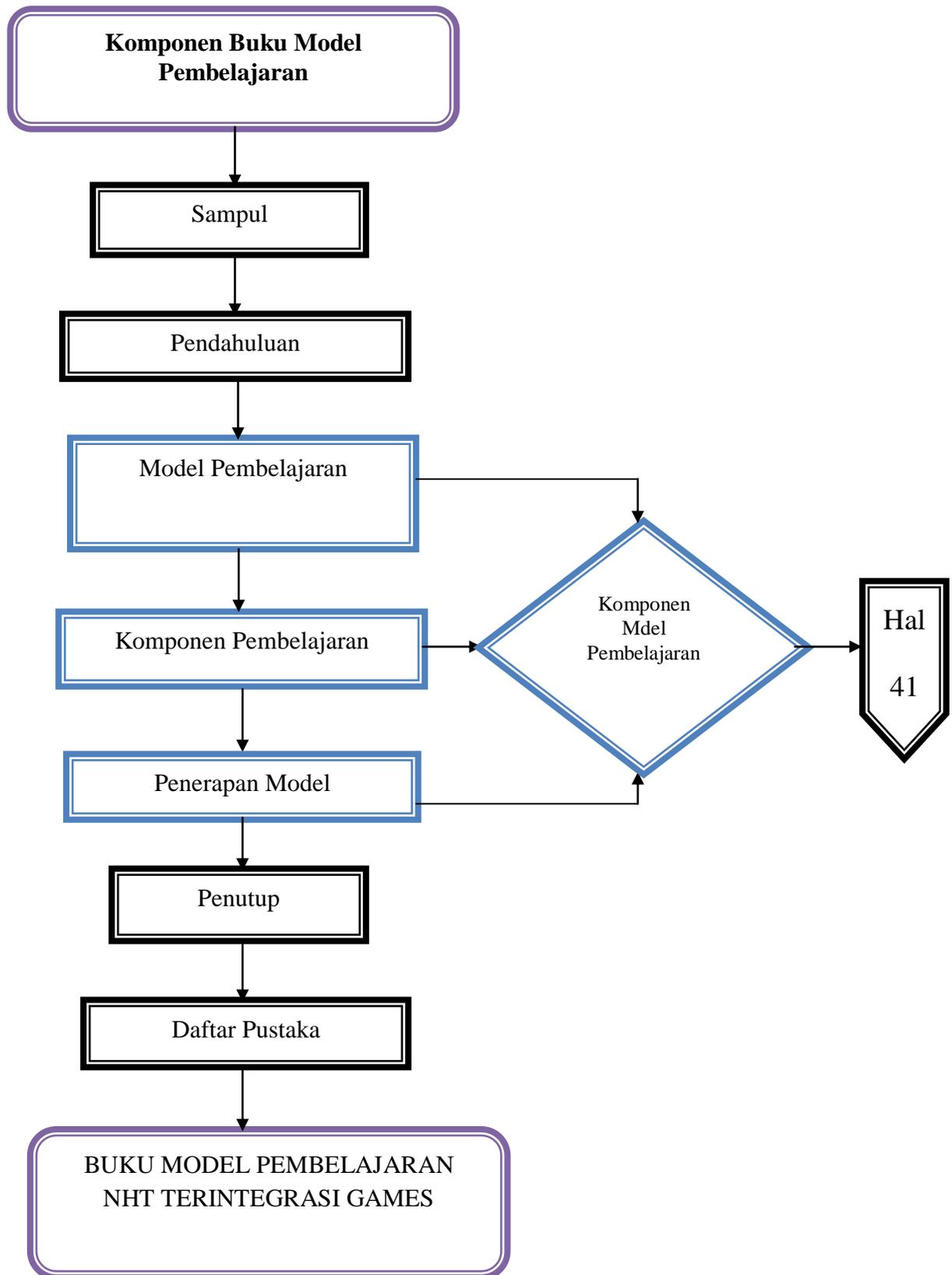
Gambar 4.4 Hasil tes tertulis

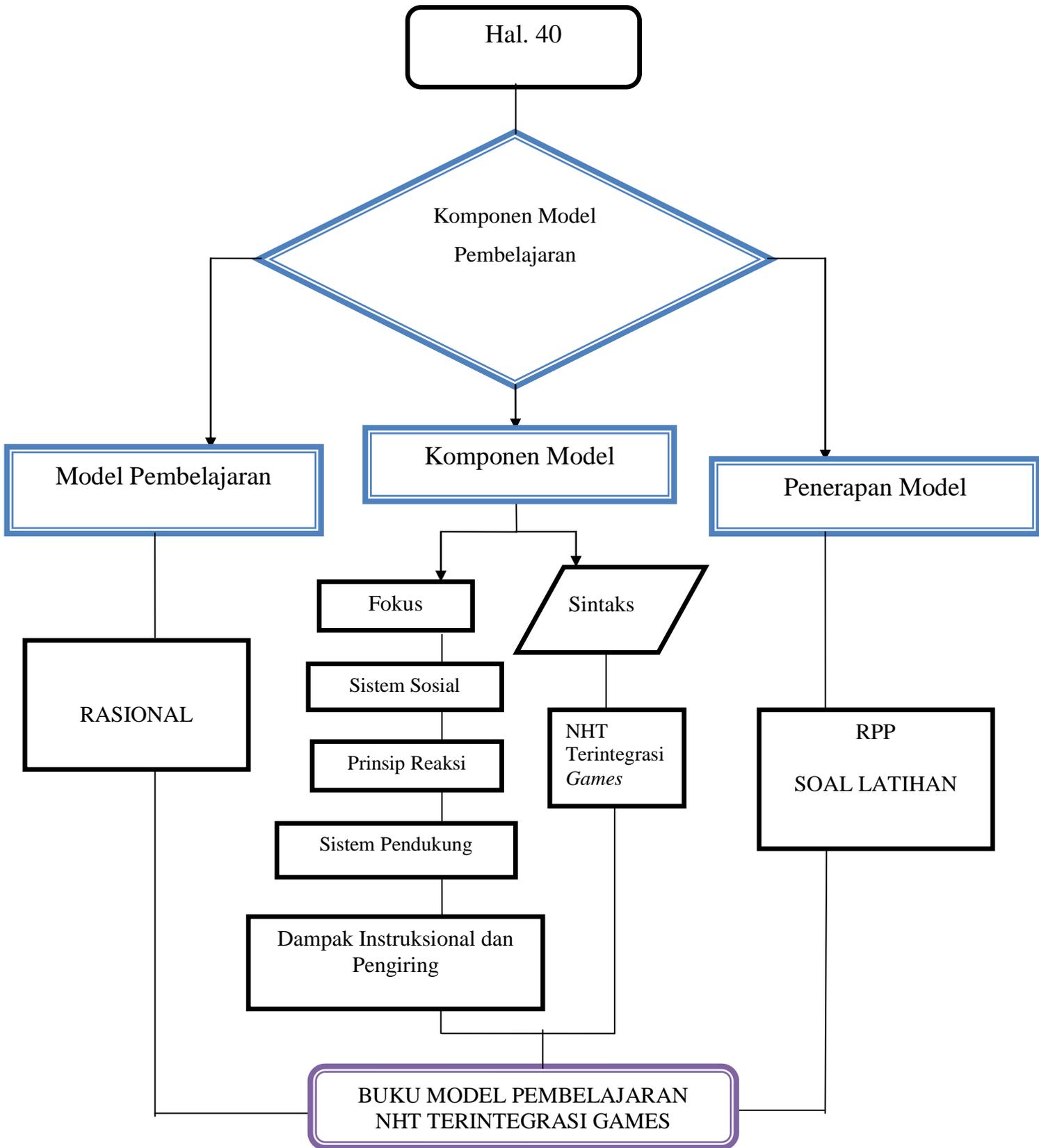
c. Analisis kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SDN 09 Matekko adalah kurikulum 2013 (K-13). Hal ini dapat dibuktikan dengan berdasarkan data yang diperoleh melalui dokumentasi berupa silabus dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), dan dikuatkan dengan adanya wawancara guru. Adapun beberapa masalah yang teridentifikasi dalam materi karangan yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap penggunaan PUEBI, kurangnya kemampuan siswa dalam menyusun kata menjadi sebuah kalimat, dan yang terakhir karena kurangnya minat siswa untuk membaca dan menulis.

2. *Design*

Pada tahap ini, peneliti telah mempersiapkan segala hal yang akan menunjang perancangan sebuah produk berupa buku panduan yang akan memudahkan siswa dalam pembelajaran. Adapun beberapa hal yang dibutuhkan untuk dapat merancang sebuah produk tersebut sehingga dapat digunakan adalah: pemilihan materi awal, penyusunan sintaks, perancangan awal, hingga pada tahap pembuatan produk sebuah buku pegangan atau panduan model pembelajaran NHT terintegrasi *games*.





Berdasarkan uraian bagan tersebut, sistematika pengintegrasian dimulai dengan menguraikan tiga komponen utama model pembelajaran yaitu: (1) model pembelajaran, berisi rasional yang membahas tentang beberapa teori-teori mengenai model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) dan beberapa hal menarik serta bermanfaat untuk pembelajaran yang diperoleh apabila pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran NHT dan dimaksimalkan dengan mengintegrasikan *games*. (2) komponen model, yang membahas tentang 6 komponen utama suatu model pembelajaran yaitu; (a) fokus, berisi tentang tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran, (b) sintaks, membahas mengenai langkah-langkah proses pembelajaran yang menggabungkan model NHT dengan *games*. Adapun langkah-langkahnya yaitu:

1). Penomoran

- a). Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 orang siswa
- b). Guru memberikan nomor kepala pada setiap siswa

2). Pemberian tugas

- a). Guru memberikan tugas kepada siswa
- b). Siswa diberikan penjelasan mengenai tugas yang harus diselesaikannya

3). Bermain *games*

- a). *Games* dimulai setelah guru menyebutkan salah satu nomor siswa
- b). Selama *games* berjalan, setiap siswa dalam kelompok diberikan waktu untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan arahan dari guru

- c). *Games* selesai setelah kesepakatan waktu yang diberikan habis atau salah satu kelompok sudah menyelesaikan tugas yang diberikan
- 4). Memaparkan hasil
- a). Guru menyebutkan salah satu nomor siswa secara acak
 - b). Siswa dengan nomor yang disebut harus memaparkan hasil dari tugas yang telah diselesaikan
 - (c) sistem sosial, (d) prinsip reaksi, (e) sistem pendukung, membahas tentang syarat-syarat yang harus dipenuhi agar model pembelajaran NHT terintegrasi *games* dapat terlaksana, (f) dampak instruksional dan pengiring, dan (3) penerapan model, berisi tentang RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan soal latihan. Beberapa hal yang telah diuraikan di atas merupakan suatu komponen penting untuk menyusun sebuah buku panduan model pembelajaran NHT terintegrasi *games*.

3. *Development*

Pada tahap *development* dihasilkan produk akhir model pembelajaran NHT terintegrasi *games*. Tentunya hal ini didapatkan setelah melalui beberapa tahap revisi berdasarkan masukan yang telah diterima oleh peneliti dari para ahli. Dalam tahap ini penilaian model pembelajaran NHT terintegrasi *games* dilakukan oleh tiga validator ahli. Adapun tiga nama validator ahli tersebut dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Nama-nama validator ahli model pembelajaran

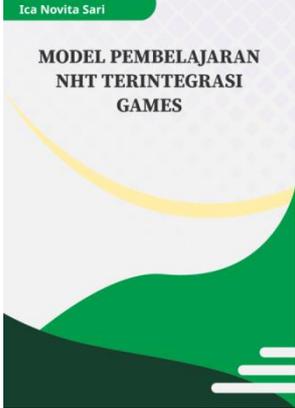
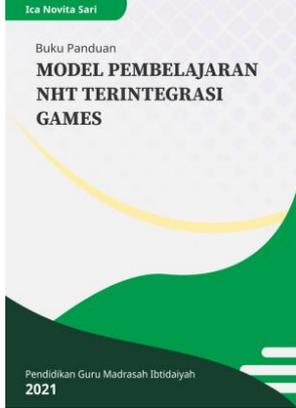
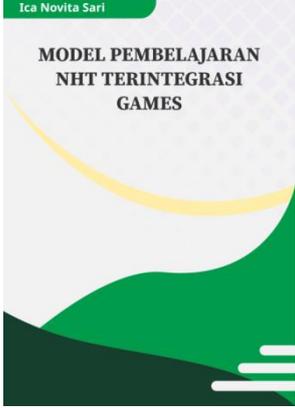
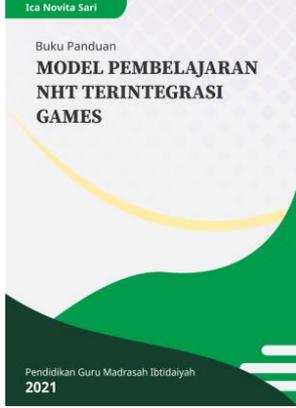
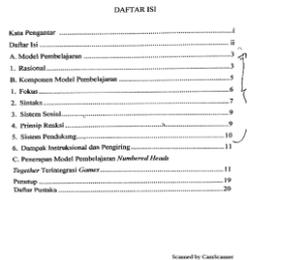
Nama	Ahli
Dr. Andi Muh. Ajigoena, M.Pd.	Desain model pembelajaran
Mirnawati, S.Pd., M.Pd.	Bahasa
Hj. Hamriani, S.Pd.	Penerapan model pembelajaran

1. Dr. Andi Muh. Ajigoena, M.Pd. Validator ahli desain model pembelajaran NHT terintegrasi *games*, yang memberikan validasi mulai dari desain sampai dengan penyusunan buku panduan model pembelajaran NHT terintegrasi *games*.
2. Mirnawati, S.Pd., M.Pd. Validator ahli bahasa, yang memberikan validasi mengenai penggunaan bahasa yang terdapat pada buku panduan model pembelajaran NHT terintegrasi *games*.
3. Hj. Hamriani, S.Pd. Validator ahli penerapan model pembelajaran NHT terintegrasi *games*.

Sebelum buku panduan model pembelajaran NHT terintegrasi *games* valid dan dapat digunakan, peneliti terus melakukan revisi berdasarkan hasil koreksian yang telah diberikan oleh ketiga validator sampai valid dan bisa digunakan.

1. Revisi buku panduan model pembelajaran NHT terintegrasi *games* dapat dilihat berdasarkan hasil masukan dan saran dari para ahli.

Tabel 4.2 Revisi buku panduan model pembelajaran NHT terintegrasi games

Yang direvisi	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
<p>Tambahkan identitas lain pada sampul depan seperti nama prodi, dan tahun.</p>		
<p>Jika ini buku panduan, maka perlu ada kata “buku panduan” pada judulnya</p>		
<p>Jika hanya 1 poin, tidak perlu dibuatkan poin.</p>		
<p>Kesesuaian antara kompetensi dasar dan indikator</p>		

Sintaks harus lebih jelas lagi

e. Siswa mampu menanggapi isi pikiran, perasaan dalam sebuah karangan.
 Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dipahami bahwa fokus pembelajaran menulis karangan ini adalah siswa mampu membuat sebuah karangan, dan tentunya dengan memperhatikan pilihan kata dan menggunakan gaya yang benar.

(2. Simak)

Simak adalah suatu rangkaian yang menggambarkan keseluruhan langkah-langkah dalam proses pembelajaran. Adapun simak dalam proses pembelajaran menulis karangan dengan menggunakan model pembelajaran NHT yang ditunjukkan dengan gambar adalah sebagai berikut:

- Guru mempersiapkan sarana pembelajaran dengan membuat (PPT, ...)
- Guru mempersiapkan mood untuk karangan yang sesuai untuk dipotong-potong sekehendaknya dan telah selesai, sebelum akhirnya dibagikan kepada setiap kelompok dan akan digunakan untuk bermain games yang terhubung dengan model pembelajaran Numbered Heads Together.
- Guru melakukan pembekalan kelompok yang ditunjukkan dengan model pembelajaran NHT dan jumlah siswa di dalam kelas. Dimulai dengan membuat siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 orang siswa. Kemudian guru memberikan nomor kepada kepala setiap siswa dalam kelompok dan memanggil siswa untuk benar-benar mengingat nomor kepala yang telah diberikan. Kemudian guru memberikan nama pada setiap kelompok dengan nama yang berbeda.

b. Mampu menyusun sebuah kata menjadi kalimat yang dapat menjelaskan hubungan antar kalimat.
 c. Mampu menyusun isi karangan dan tema karangan.
 d. Siswa mampu membuat sebuah karangan dengan memperhatikan pemilihan kata dan gaya yang digunakan.
 e. Mampu menanggapi isi pikiran, perasaan dalam sebuah karangan.
 Berdasarkan beberapa point sebelumnya tersebut di atas, maka dapat dipahami bahwa fokus pembelajaran menulis karangan adalah siswa mampu membuat sebuah karangan, dan tentunya dengan memperhatikan pemilihan kata dengan menggunakan gaya yang sesuai.

(2. Simak)

Simak adalah suatu rangkaian yang menggambarkan keseluruhan langkah-langkah dalam proses pembelajaran. Adapun simak pada kegiatan pembelajaran menulis karangan dengan menggunakan model pembelajaran NHT yang ditunjukkan dengan gambar adalah:

- Pembekalan
- Pembekalan lagu
- Bermain games
- Komponen karang

Adapun model pembelajaran NHT terintegrasi games yang digunakan kali ini adalah dengan menggunakan games *guess* untuk melatih langkah-langkah menggunakan games *guess* di dalam model pembelajaran.

- Guru mempersiapkan sarana pembelajaran dengan membuat (PPT).

Scanned by CamScanner

Scanned by CamScanner

Uraikan secara jelas komponen model pembelajaran

Model pembelajaran NHT (Numbered Heads Together) yang diintegrasikan dengan games dapat digunakan oleh seorang guru untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal. Penggunaan games sebagai sarana pendidikan adalah salah satu hal yang mengarahkan dan menyenangkan. Pendidikan tersebut berhadapan terus dengan tantangan manusia yang mana lebih menyukai bermain daripada belajar dengan serius. Pembelajaran dengan metode (*learning by doing*) atau pendidikan lewat praktik dapat dipadukan dengan games. Dalam sebuah games memiliki secara tidak langsung adalah sebuah hal-hal yang menyenangkan, dan hal tersebut dapat berpengaruh terhadap cara mereka berpikir dan bertindak.¹

Adapun games yang akan dimainkan oleh siswa kali ini adalah games "Guess", dimana setiap kelompok akan diberikan sebuah karangan yang akan dibaca karangan tersebut oleh dipotong menjadi beberapa bagian sehingga siswa akan mempunyai potongan kata dan kalimat tersebut menjadi kumpulan yang unik tersebut. Kemudian guru akan membuat nomor untuk satu siswa di setiap kelompok untuk menentukan *guess* tersebut. Guru akan menyebut nomor kepala yang memiliki angka masing-masing siswa secara bergantian, sehingga siswa bisa secara bergantian mengucapkan nama seseorang *guess* hingga *guess* tersebut selesai.

H. Komponen Model Pembelajaran

Komponen model pembelajaran diantaranya, (1) fokus, yaitu menentukan gambaran tentang tujuan belajar siswa khususnya pada materi menulis karangan.
 (2) Simak, yaitu memberikan gambaran tentang tahapan-tahapan pembelajaran.

¹ Muli Permatasari, "Pembelajaran Guru dan Guru Lib: Strategi Belajar Model Pembelajaran NHT (Numbered Heads Together) dan Strategi Pembelajaran 2 (Kognitif)", Jurnal Ilmiah: Fokus 2013, 2.

Scanned by CamScanner

yang lebih berkaitan dengan menggunakan model pembelajaran NHT yang ditunjukkan pada: (1) siswa akan satu memberikan gambaran tentang keseluruhan hal-hal yang mengarahkan dan menyenangkan, (2) siswa akan satu memberikan gambaran kepada orang lain mengenai *guess* sebagai gambaran mengenai yang terlihat langsung dengan (PPT) kegiatan belajar, (3) siswa akan satu, memberikan gambaran mengenai hal-hal yang berhadapan terhadap cara mereka, dan (4) dapat menggunakan dan pengingat.

(2. Simak)

Simak adalah suatu rangkaian yang menggambarkan keseluruhan langkah-langkah dalam proses pembelajaran. Adapun simak pada kegiatan pembelajaran menulis karangan dengan menggunakan model pembelajaran NHT yang ditunjukkan dengan gambar adalah:

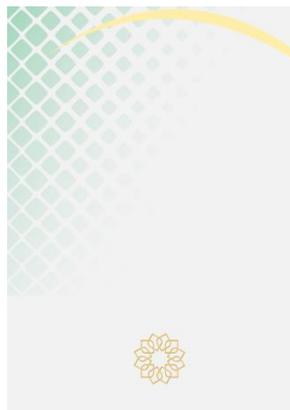
Keperluan (Tema)	Kelompok
1. Menulis karangan berdasarkan penjelasan dengan memperhatikan setiap kata dan menggunakan	1. Mengembangkan langkah-langkah menulis karangan yang unik
2. Menulis karangan dengan memperhatikan pemilihan kata dan menggunakan gaya yang sesuai.	2. Menulis sebuah karangan dengan memperhatikan pemilihan kata dan menggunakan gaya yang sesuai.

Berdasarkan komponen tersebut di atas, maka dapat dipahami bahwa fokus pembelajaran menulis karangan yang akan digunakan adalah:

- Mampu menyusun kata menjadi kalimat yang dapat menjelaskan hubungan antar kalimat.
- Mampu menyusun isi karangan dan tema karangan.
- Siswa mampu membuat sebuah karangan dengan memperhatikan pemilihan kata dan gaya yang digunakan.
- Mampu menanggapi isi pikiran, perasaan dalam sebuah karangan.

Scanned by CamScanner

Pada sampul belakang bisa dituliskan mengenai tujuan pembuatan buku panduan



Buku ini dirancang khusus sebagai buku panduan untuk guru dalam menjalankan suatu proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Selain itu, kehadiran buku ini dimaksudkan untuk memberikan wawasan dan pandangan lebih kepada seorang guru tentang cara berpikir dan bertindak di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung.

Buku ini juga dilengkapi dengan latihan soal yang dapat membantu guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan pengetahuan siswa.

Berdasarkan dari hasil uji validitas melalui tiga validator ahli dan melakukan beberapa kali revisi, tahap selanjutnya adalah menganalisis data kevalidan buku panduan model pembelajaran NHT terintegrasi games.

2. Kevalidan model pembelajaran NHT terintegrasi *games*

Tabel 4.3 Rekapitulasi hasil kevalidan desain model pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diperoleh
1	Kejelasan petunjuk penggunaannya	75
2	Jenis dan ukuran huruf	75
3	Kejelasan isi dan pembagian materi	75
4	Informasi model pembelajaran jelas	75
5	Informasi <i>games</i> jelas	75
6	Penomoran jelas	100
	Jumlah	475

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{475}{600} \times 100\%$$

$$P = 79\%$$

Terdapat 6 item pertanyaan yang memiliki 4 kriteria jawaban dan telah dihitung dengan rumus presentase per item, sehingga jumlah skor tertinggi yang diperoleh adalah 600 (Skor tertinggi \times jumlah item), sedangkan untuk skor validasi yang telah dihitung dengan rumus presentase per item diperoleh jumlah skor keseluruhan 475. Setelah hasil validasi diperoleh, selanjutnya data diolah dengan menggunakan rumus presentase keseluruhan item, dan diperoleh hasil kevalidan desain model pembelajaran sebesar 79% dan termasuk dalam kategori valid.

Tabel 4.4 Rekapitulasi hasil kevalidan bahasa model pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diperoleh
1	Menggunakan bahasa yang komunikasi dan mudah dipahami	100
2	Arahan atau petunjuk yang digunakan jelas dan mudah dipahami	75
3	Jenis dan ukuran huruf sesuai	75
4	Menggunakan ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan EYD	100
5	Urutan materi jelas	75
6	Kejelasan pembagian materi	75
7	Mengembangkan model pembelajaran NHT terintegrasi <i>games</i>	100
8	Penomoran jelas	100
9	Sesuai dengan K13	100
10	Menggunakan istilah-istilah yang tepat dan mudah dipahami	100
	Jumlah	900

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{900}{1000} \times 100\%$$

$$P = 90\%$$

Terdapat 10 item pertanyaan yang memiliki 4 kriteria jawaban dan telah dihitung dengan rumus presentase per item, sehingga jumlah skor tertinggi yang diperoleh adalah 1000 (Skor tertinggi \times jumlah item), sedangkan untuk skor validasi yang telah dihitung dengan rumus presentase per item diperoleh jumlah skor keseluruhan 900. Setelah hasil validasi diperoleh, selanjutnya data diolah dengan menggunakan rumus presentase keseluruhan item, dan diperoleh hasil

kevalidan bahasa model pembelajaran sebesar 90% dan termasuk dalam kategori sangat valid.

Tabel 4.5 Rekapitulasi hasil kevalidan penerapan model pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Nilai yang diperoleh
1	Penyelesaian tugas secara berkelompok	100
2	Tugas dapat diselesaikan tepat waktu	75
3	Guru terampil dalam kegiatan pembelajaran	100
4	Menunjukkan minat dan antusias dalam kegiatan pembelajaran	75
5	Siswa aktif dalam berkomunikasi	100
6	Menunjukkan hubungan yang erat antar sesama	100
	Jumlah	550

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{550}{600} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

Terdapat 6 item pertanyaan yang memiliki 4 kriteria jawaban dan telah dihitung dengan rumus presentase per item, sehingga jumlah skor tertinggi yang diperoleh adalah 600 (Skor tertinggi \times jumlah item), sedangkan untuk skor validasi yang telah dihitung dengan rumus presentase per item diperoleh jumlah skor keseluruhan 550. Setelah hasil validasi diperoleh, selanjutnya data diolah dengan menggunakan rumus presentase keseluruhan item, dan diperoleh hasil kevalidan penerapan model pembelajaran sebesar 91% dan termasuk dalam kategori sangat valid.

B. Pembahasan

1. Kebutuhan model pembelajaran

Berdasarkan analisis kebutuhan, diperoleh hasil bahwa siswa lebih cenderung tertarik terhadap suatu model pembelajaran yang terhubung dengan *games*, yaitu siswa dibimbing untuk bergerak atau melakukan hal-hal yang menyenangkan selama proses pembelajaran. Siswa menganggap melakukan hal tersebut adalah sesuatu yang menghibur dan berguna untuk menghilangkan rasa jenuh akibat kegiatan belajar yang terlalu serius. Sesuai dengan itu, Gunawan dalam Adi sumarsono menjelaskan bahwa siswa mempunyai hasrat atau dorongan lebih untuk bergerak dan melakukan aktivitas terencana untuk melihat kemampuan dirinya dibandingkan kemampuan orang lain. Lebih lanjut Adi Sumarsono menyatakan bahwa sebagai manusia yang masih dalam usia yang kecil, siswa membutuhkan kegiatan bermain di dalam pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa, yaitu memperoleh kesempatan dalam menyalurkan perasaan seperti tegang maupun tertekan, sehingga membuat siswa menjadi lebih lega dan *rileks*.²¹

Model NHT (*Numbered Heads Together*) merupakan suatu model pembelajaran yang dapat menambah minat belajar siswa, dengan model NHT siswa belajar mengetahui dengan memperhatikan dan melakukan. Hal ini dianggap lebih efektif daripada hanya sekedar teori karena siswa dilibatkan langsung dalam aktivitas tersebut. Sesuai dengan itu, Nurlia Ginting

²¹ Adi Sumarsono, "Implementasi Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Berbasis Alam," *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (17 Juli 2017): 70–83, <https://doi.org/10.35724/magistra.v4i2.697>.

mengungkapkan bahwa model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, meningkatkan minat belajar siswa, memperbaiki komunikasi guru dan siswa sehingga tercipta suasana kelas yang lebih menyenangkan.²² Didukung oleh pendapat Andri dan Purwanti bahwa model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena siswa tidak hanya belajar dengan serius tetapi juga diselingi dengan bermain.²³ Dilihat dari segi keaktifan, dengan menggunakan model NHT siswa akan menjadi lebih aktif, Winarni dalam Putra dkk menjelaskan bahwa penggunaan model NHT (*Numbered Heads Together*) dapat menjadikan siswa lebih aktif dan tidak membuat siswa mendominasi di dalam kelompok, setiap siswa bertanggung jawab atas kelompok, karena siswa harus siap ketika nomor mereka dipanggil.²⁴

Model NHT (*Numbered Heads Together*) juga dapat mempengaruhi interaksi siswa di dalam kelas, Faridatul Rafiqoh dkk berpendapat bahwa model NHT (*Numbered Heads Together*) merupakan salah satu bentuk

²² Nurlia Ginting, "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pokok Gaya Magnet Di Kelas V SD," *Jurnal Handayani PGSD FIP UNIMED* 1, no. 1 (4 September 2014), <https://doi.org/10.24114/jh.v1i1.1257>.

²³ Andri Andri dan Ratih Sarni Purwanti, "Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Number Heads Together* (NHT) Pada Mata Pelajaran Matematika," *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (9 Mei 2019): 26–37, <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v1i1.407>.

²⁴ Randi Elsa Putra, Wurjinem Wurjinem, dan Hasnawati Hasnawati, "Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Number Head Together* (NHT) Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SD Negeri Kota Bengkulu," *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 3, no. 3 (10 Desember 2020): 345–55, <https://doi.org/10.33369/juridikdas.3.3.345-355>.

pembelajaran kooperatif yang khusus dirancang untuk dapat mempengaruhi cara siswa dalam berinteraksi dan dapat berpengaruh terhadap struktur kelas tradisional.²⁵

Setelah diketahui hasil tes tertulis yang diberikan kepada siswa terbilang rendah, penggunaan model NHT dapat digunakan sebagai alternatif menunjang hasil belajar dan meningkatkan penguasaan siswa dalam bidang akademik. Faridah Anum Siregar menyatakan bahwa model NHT (*Numbered Heads Together*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan aktivitas belajar siswa,²⁶ dan didukung oleh Hastuti dkk yang berpendapat bahwa penggunaan model NHT sebagai model pembelajaran merupakan suatu cara yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan partisipasi siswa secara aktif agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.²⁷ Selain dengan *games*, siswa juga menyukai belajar yang dapat dilakukan secara berkelompok, mereka menganggap belajar secara berkelompok lebih menyenangkan dan memudahkan mereka dalam menyelesaikan sesuatu. Menurut Ernawati belajar yang dilakukan secara berkelompok sangat efektif

²⁵ Romi Sugiawan, Nurhanurawati Nurhanurawati, dan M. Coesamin, "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT," *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* 2, no. 3 (28 April 2014), <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/MTK/article/view/4655>.

²⁶ Faridah Anum Siregar, "Pengaruh Model Kooperatif Tipe NHT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 18 Medan," *Jurnal Pendidikan Fisika* 1, no. 1 (2012): 33–38, <https://doi.org/10.22611/jpf.v1i1.3379>.

²⁷ Astuti, "Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Pada Kelompok A1 TK Madukismo."

dalam meningkatkan aktivitas dan antusiasme siswa dalam belajar.²⁸ Pratiwi dkk dalam Lisnawati menjelaskan bahwa siswa harus dimotivasi untuk melakukan suatu kegiatan secara bersama atau berkelompok untuk menghindari sikap egois pada diri siswa.²⁹ Lebih lanjut Muharromah dan Ibrahim menjelaskan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok sangat baik karena peserta didik dapat belajar akademik dan juga melatih keterampilan sosial yaitu bekerja sama.³⁰

2. Rancangan model pembelajaran NHT terintegrasi *games*

Perancangan buku panduan model pembelajaran NHT terintegrasi *games* mencakup beberapa tahapan penting diantaranya (a) pemilihan materi awal, yaitu pengumpulan bahan-bahan materi mengenai model pembelajaran NHT, komponen model pembelajaran, dan penerapan model pembelajaran yang menjadi faktor penting sebuah buku panduan model pembelajaran termasuk sampul buku, isi yang membahas tentang teori-teori model pembelajaran, NHT (*Numbered Heads Together*), *games*, dan penggunaan bahasa yang mudah untuk dipahami oleh pembaca. Nila Saidah dkk menjelaskan bahwa

²⁸ Ernawati Ernawati, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Belajar Kelompok (Learning Group) Pada Pembelajaran PKn Kelas V SDN 1 Palasa," *Jurnal Kreatif Online* 1, no. 1 (10 Mei 2014), <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2518>.

²⁹ Lisnawati Lisnawati, "Pengembangan Modul Cerita Rakyat Terintegrasi Latar Cerita Daerah Sulawesi Selatan pada Siswa Sekolah Dasar," *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School* 4, no. 1 (21 April 2021): 59–74, <https://doi.org/10.24256/pijies.v4i1.1824>.

³⁰ Sarah Devi Muharromah dan Muslimin Ibrahim, "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Numbered Heads Together (NHT) Untuk Mengurangi Dominasi Peserta Didik," *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 10, no. 2 (25 Februari 2021): 343–51.

bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang penyajiannya menarik, mudah untuk dipahami, dan menggunakan bahasa yang baku.³¹

Komponen model pembelajaran berupa fokus yaitu tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, sintaks yaitu setiap tahapan yang akan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran yang menentukan bentuk rancangan model pembelajaran NHT terintegrasi *games*, sistem sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak instruksional dan pengiring, serta pengaplikasiannya dalam kegiatan pembelajaran yang dirinci melalui RPP, hal ini dilakukan agar isi buku panduan model pembelajaran sesuai dengan fokus pembelajaran dan dapat memudahkan siswa dalam belajar. Tomlinson dalam Anggraini dan Syahbrudin berpendapat bahwa materi yang sesuai dengan fokus pembelajaran dapat membantu siswa dalam belajar dan berkembang dengan penuh percaya diri.³²

(b) penyusunan sintaks, hal ini perlu dilakukan agar model pembelajaran NHT yang peneliti kembangkan dapat menghadirkan hal baru dan berbeda dengan pengembangan yang sudah ada sebelumnya. Penyusunan sintaks dimulai dengan mengganti beberapa langkah model NHT (*Numbered Heads Together*) yang ada dengan memasukkan tahapan *games* di dalamnya, dan tanpa merubah identitas dari model NHT itu sendiri. Langkah selanjutnya yaitu memastikan bahwa setiap tahapan model NHT (*Numbered Heads*

³¹ Naila Saidah, Parmin Parmin, dan Novi Ratna Dewi, "Pengembangan LKS IPA Terpadu Berbasis Problem Based Learning Melalui Lesson Study Tema Ekosistem Dan Pelestarian Lingkungan," *Unnes Science Education Journal* 3, no. 2 (1 Juli 2014), <https://doi.org/10.15294/usej.v3i2.3357>.

³² Anita Anggraini dan Johan Syahbrudin, "Pentingnya Pengembangan Buku Ajar Statistika Berbasis Praktik Penyelesaian Masalah dalam Penelitian Pendidikan," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7, no. 2 (1 April 2021): 17–26, <https://doi.org/10.5281/zenodo.4657108>.

Together) yang diintegrasikan *games* sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga pada akhirnya menghasilkan bentuk akhir sintaks model NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* yang memiliki 4 point utama yaitu (1)) penomoran, (2)) pemberian tugas, (3)) bermain *games*, (4)) memaparkan hasil.

(c) perancangan awal, yaitu proses terakhir dari perancangan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* sebelum akhirnya dilakukan uji validasi pada tahap kevalidan.

3. Kevalidan model pembelajaran NHT terintegrasi *games*

Komponen penilaian kevalidan model pembelajaran NHT terintegrasi *games* meliputi kevalidan desain model, bahasa dan penerapan model. Penilaian tersebut dilakukan guna menghasilkan suatu produk bahan ajar yang berkualitas. Surahman dan Surjono berpendapat bahwa validasi dilaksanakan untuk menguji kelayakan produk yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari beberapa validator.³³ Adapun beberapa butir penilaian kevalidan desain model yaitu meliputi kejelasan petunjuk penggunaan, ukuran huruf, kejelasan isi dan materi, model NHT dan *games*, serta penggunaan penomorannya jelas, dan diperoleh rata-rata skor 3,1 dengan presentase 79%.

³³ Ence Surahman dan Herman Dwi Surjono, "Pengembangan Adaptive Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Biologi SMA Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4, no. 1 (28 April 2017): 26–37, <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.9723>.

Penilaian kevalidan bahasa dan materi yaitu meliputi bahasa yang mudah dipahami, petunjuk penggunaan mudah dipahami, penggunaan ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan PUEBI, kejelasan materi, sesuai dengan K-13, dan diperoleh rata-rata skor 3,6 dengan presentase 90%. Adapun untuk kevalidan penerapan model yaitu meliputi kemudahan dalam menyelesaikan tugas secara berkelompok, tugas diselesaikan tepat waktu, guru terampil dalam kegiatan pembelajaran, menunjukkan minat dan antusiasme siswa dalam belajar, siswa aktif dalam berkomunikasi di kelas, dan diperoleh rata-rata skor 3,6 dengan presentase 91%.

Hasil kevalidan dari penilaian ketiga validator ahli yaitu kisaran 79-91%, dan termasuk dalam kategori valid dan sudah layak untuk digunakan sebagai buku panduan pembelajaran. Validnya bahan ajar ini didukung oleh Wardiyanti dan Jayati yang berpendapat bahwa bahan ajar yang valid yaitu terpenuhinya standar validitas penilaian oleh validator ahli, dan semua validator ahli telah menyatakan kevalidannya.³⁴ Lebih lanjut, diperkuat dengan pendapat Tania yang menyatakan bahwa kevalidan bahan ajar diperoleh dengan melakukan beberapa validasi ahli, termasuk ahli bahasa, ahli desain dan prativasi sehingga diperoleh nilai validitas.³⁵

³⁴ Yunita Wardianti dan Ria Dwi Jayati, "Validitas Modul Biologi Berbasis Kearifan Lokal," *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains* 1, no. 2 (25 Desember 2018): 136-42, <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v1i2.366>.

³⁵ Lisa Tania, "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akutansi SMK Negeri 1 Surabaya," *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 5, no. 2 (9 Agustus 2017), <https://ejournal.unesa.ac.id>.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Apabila dilihat dari hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian pengembangan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* pada materi menulis karangan siswa kelas V SDN 09 Matekko, adalah:

1. Siswa lebih cenderung menyukai belajar secara berkelompok dan bermain *games* dalam proses pembelajaran. Selain itu, diketahui bahwa dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, rasa percaya diri siswa, dan interaksi antar siswa. Oleh karena itu, dikembangkan suatu model pembelajaran yang diintegrasikan dengan *games* yang dapat menjadi solusi untuk beberapa masalah tersebut.
2. Pada tahap *design*, buku panduan pembelajaran dirancang sesuai dengan hasil analisis dan digunakan peta pengintegrasian agar memudahkan peneliti dalam menyusun buku panduan pembelajaran.
3. Pada tahap kevalidan, produk yang sudah dirancang kemudian divalidasi oleh tiga validator ahli sesuai dengan bidangnya masing-masing, yaitu validator ahli desain, bahasa, dan penerapan model pembelajaran. Skor penilaian yang diperoleh dari ketiga ahli selanjutnya diolah menggunakan rumus presentase keseluruhan, sehingga diperoleh hasil kevalidan dengan skor kisaran 79-91% dan termasuk dalam kategori valid dan sangat valid.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil analisis data serta pembahasan yang telah diuraikan di atas, ada beberapa saran yaitu:

1. Peneliti yang hendak melanjutkan penelitian ini, diharapkan untuk lebih memperhatikan kelemahan dari produk dan keterbatasan penelitian, sehingga penelitian yang dilakukan dapat lebih baik.
2. Apabila akan melakukan pengembangan model pembelajaran NHT terintegrasi *games*, sebaiknya melakukan validasi kepada beberapa validator ahli.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Sudi, Muhammad Nur Hudha, dan Astri Rismawati. "Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika." *SEJ (Science Education Journal)* 1, no. 1 (30 Mei 2017): 36–51. <https://doi.org/10.21070/sej.v1i1.830>.
- Andri, Andri, dan Ratih Sarni Purwanti. "Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Number Heads Together (NHT) Pada Mata Pelajaran Matematika." *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (9 Mei 2019): 26–37. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v1i1.407>.
- Anggraini, Anita, dan Johan Syahbrudin. "Pentingnya Pengembangan Buku Ajar Statistika Berbasis Praktik Penyelesaian Masalah dalam Penelitian Pendidikan." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 7, no. 2 (1 April 2021): 17–26. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4657108>.
- Astrawan, I. Gede Budi. "Penerapan Model Kooperatif Tipe NHT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 3 Tonggolobibi." *Jurnal Kreatif Online* 3, no. 4 (10 Oktober 2014). <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3080>.
- Astuti, Ni Made Ary. "Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Pada Kelompok A1 TK Madukismo." *Jurnal Pendidikan Anak* 6, no. 1 (7 September 2017): 1–11. <https://doi.org/10.21831/jpa.v6i1.15656>.
- Atika, Nur, dan Zubaidah Amir Mz. "Pengembangan LKS Berbasis Pendekatan RME Untuk Menumbuhkembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa." *Suska Journal of Mathematics Education* 2, no. 2 (30 November 2016): 103–10. <https://doi.org/10.24014/sjme.v2i2.2126>.
- Dadang Wino Hocky Oktavia, 3217113021. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Bacem Sutojayan Blitar." Skripsi, 15 Desember 2015. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/2979/>.

- Ernawati, Ernawati. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Belajar Kelompok (Learning Group) Pada Pembelajaran PKn Kelas V SDN 1 Palasa." *Jurnal Kreatif Online* 1, no. 1 (10 Mei 2014). <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2518>.
- Ginting, Nurlia. "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pokok Gaya Magnet Di Kelas V SD." *Jurnal Handayani PGSD FIP UNIMED* 1, no. 1 (4 September 2014). <https://doi.org/10.24114/jh.v1i1.1257>.
- Iksan, Iksan. "Penerapan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Untuk Pengembangan Kosakata English For Business." *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan* 16, no. 1 (13 April 2019): 304. <https://doi.org/10.30863/ekspose.v16i1.93>.
- Lisnawati, Lisnawati. "Pengembangan Modul Cerita Rakyat Terintegrasi Latar Cerita Daerah Sulawesi Selatan pada Siswa Sekolah Dasar." *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School* 4, no. 1 (21 April 2021): 59–74. <https://doi.org/10.24256/pijies.v4i1.1824>.
- Marfuah, Iim, Mardiyana Mardiyana, dan Tri Atmojo Kusmayadi. "Pengembangan Model Pembelajaran NHT (Numbered Heads Together) Berbasis Outdoor Study Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMA Kelas X Pada Materi Pokok Sistem Persamaan Dan Pertidaksamaan." *Jurnal Pembelajaran Matematika* 2, no. 6 (19 Agustus 2014). <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/s2math/article/view/4536>.
- Muharromah, Sarah Devi, dan Muslimin Ibrahim. "Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Numbered Heads Together (NHT) Untuk Mengurangi Dominasi Peserta Didik." *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)* 10, no. 2 (25 Februari 2021): 343–51.
- Pradana, Dian Ratih. "Penerapan pembelajaran kooperatif dengan teknik NHT (numbered head together) disertai multimedia untuk meningkatkan hasil belajar Biologi di SMP Negeri I Sukoharjo," 2010. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/12646/Penerapan-pembelajaran-kooperatif-dengan-teknik-NHT-numbered-head-together-disertai-multimedia-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-Biologi-di-SMP-Negeri-I-Sukoharjo>.

- Purnanindya, Ranti, dan Muhammad Munir. "Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran TIK Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta," t.t., 5.
- Putra, Randi Elsa, Wurjinem Wurjinem, dan Hasnawati Hasnawati. "Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V SD Negeri Kota Bengkulu." *JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 3, no. 3 (10 Desember 2020): 345–55. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.3.3.345-355>.
- Putri, Darlya Ika. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Komunikasi Matematis Siswa Kelas XI MAN 3 Medan T.A 2017/2018." Undergraduate, UNIMED, 2018. <http://digilib.unimed.ac.id/28698/>.
- Rafiqoh, Faridatul, Ketut Mahardika, dan Yushardi. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Disertai Media Monopoli Games Terintegrasi Pendekatan Problem Solving Pada Pembelajaran Fisika Di SMA | Jurnal Pembelajaran Fisika." Diakses 3 Oktober 2021. <http://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/2637>.
- Rahman, Hasni Farida. "Penerapan Model Problem Based Learning Tipe Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa (Penelitian Tindakan Kelas Subtema Kebersamaan Dalam Keberagaman Pada Kelas IV A Semester Satu SDN Halimun Bandung Tahun Pelajaran 2016/2017)." Other, FKIP UNPAS, 2016. <http://repository.unpas.ac.id/12734/>.
- Saidah, Naila, Parmin Parmin, dan Novi Ratna Dewi. "Pengembangan LKS IPA Terpadu Berbasis Problem Based Learning Melalui Lesson Study Tema Ekosistem Dan Pelestarian Lingkungan." *Unnes Science Education Journal* 3, no. 2 (1 Juli 2014). <https://doi.org/10.15294/usej.v3i2.3357>.
- Simbolon, Usdin. "Penerapan Metode Think Pair Share Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SD 166492 Tebing Tinggi." *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED* 7, no. 3 (2017): 430–39. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v7i3.8182>.

- Siregar, Faridah Anum. "Pengaruh Model Kooperatif Tipe NHT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 18 Medan." *Jurnal Pendidikan Fisika* 1, no. 1 (2012): 33–38. <https://doi.org/10.22611/jpf.v1i1.3379>.
- Sugiawan, Romi, Nurhanurawati Nurhanurawati, dan M. Coesamin. "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT." *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung* 2, no. 3 (28 April 2014). <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/MTK/article/view/4655>.
- Sumarsono, Adi. "Implementasi Model Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Berbasis Alam." *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (17 Juli 2017): 70–83. <https://doi.org/10.35724/magistra.v4i2.697>.
- Surahman, Ence, dan Herman Dwi Surjono. "Pengembangan Adaptive Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Biologi SMA Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4, no. 1 (28 April 2017): 26–37. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.9723>.
- Susanto, Joko. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study Dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Di SD." *Journal of Primary Education* 1, no. 2 (2012). <https://doi.org/10.15294/jpe.v1i2.785>.
- Tania, Lisa. "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akutansi SMK Negeri 1 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 5, no. 2 (9 Agustus 2017). <https://ejournal.unesa.ac.id>.
- Wardianti, Yunita, dan Ria Dwi Jayati. "Validitas Modul Biologi Berbasis Kearifan Lokal." *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains* 1, no. 2 (25 Desember 2018): 136–42. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v1i2.366>.
- Wulandari, Lina. "Implementasi Model Pembelajaran TPS (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Narasi Pada Siswa Kelas III-B SDN Ketawanggede Malang - UMM Institutional Repository." Diakses 3 Oktober 2021. <https://eprints.umm.ac.id/35507/>.

———. “Implementasi Model Pembelajaran TPS (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Narasi Pada Siswa Kelas III-B SDN Ketawanggede Malang - UMM Institutional Repository.” Diakses 3 Oktober 2021. <https://eprints.umm.ac.id/35507/>.

Yuliawati, Lely, Didik Aribowo, dan Mustofa Abi Hamid. “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik.” *JUPITER (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)* 5, no. 1 (31 Maret 2020): 35–42. <https://doi.org/10.25273/jupiter.v5i1.6197>.

Yumarlin, M. Z. “Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar.” *Jurnal Teknik* 3, no. 1 (2013): 75–84.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

- ❖ Lembar validasi instrumen tes
- ❖ Lembar validasi instrumen angket
- ❖ Lembar validasi instrumen wawancara
- ❖ Buku panduan model pembelajaran NHT terintegrasi *games*
- ❖ Lembar validasi model
- ❖ Surat izin penelitian
- ❖ Surat keterangan selesai meneliti
- ❖ Riwayat hidup

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN TES
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODEL
PEMBELAJARAN NHT (*Numbered Heads Together*) TERINTEGRASI
GAMES PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS V SDN 09 MATEKKO

Kompetensi Dasar : Menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan.
Indikator : 4.1.3 mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan yang utuh dan padu serta penggunaan ejaan yang benar.
Nama Validator : Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen PGMI
Alamat :
Nomor HP :

Petunjuk :

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 09 Matekko". Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes untuk analisis kebutuhan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games*.

Peneliti meminta kesediaan Bapak/ Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/ Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games*.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/ Ibu untuk memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/ Ibu.

3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/ Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/ Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/ Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/ Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/ Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Petunjuk pengisian soal jelas dan mudah dipahami					
2.	Setiap butir soal jelas dan mudah dipahami					
3.	Ketepatan bahasa dengan tingkat perkembangan dan pemahaman siswa					
4.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami siswa					
5.	Pertanyaan berkaitan dengan indikator penelitian					
6.	Penulisan sesuai dengan EYD					

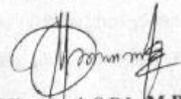
Jika Bapak/ Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 2020

Validator



Mirnawati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 200309801

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODEL
PEMBELAJARAN NHT (*Numbered Heads Together*) TERINTEGRASI
GAMES PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS V SDN 09 MATEKKO

Kompetensi Dasar : Menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan.
Indikator : 4.1.3 mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan yang utuh dan padu serta penggunaan ejaan yang benar.
Nama Validator : Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen PGMI
Alamat :
Nomor HP :

Petunjuk :

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 09 Matekko". Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket untuk analisis kebutuhan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games*.

Peneliti meminta kesediaan Bapak/ Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/ Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games*.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/ Ibu untuk memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/ Ibu.

3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/ Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/ Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/ Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/ Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/ Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Petunjuk pengisian soal jelas dan mudah dipahami			✓		
2.	Setiap butir soal jelas dan mudah dipahami			✓		
3.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami siswa			✓		
4.	Pertanyaan berkaitan dengan indikator penelitian			✓		
5.	Memungkinkan pengungkapan informasi tentang kendala yang dialami siswa			✓		
6.	Penulisan sesuai dengan EYD			✓		

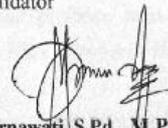
Jika Bapak/ Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 2020

Validator



Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
NIPN: 2003048501

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODEL
PEMBELAJARAN NHT (*Numbered Heads Together*) TERINTEGRASI
GAMES PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS V SDN 09 MATEKKO**

Kompetensi Dasar : Menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan.
Indikator : 4.1.3 mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan yang utuh dan padu serta penggunaan ejaan yang benar.
Nama Validator : Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen PGMI
Alamat :
Nomor HP :

Petunjuk :

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 09 Matekko”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara untuk analisis kebutuhan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games*.

Peneliti meminta kesediaan Bapak/ Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/ Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games*.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/ Ibu untuk memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/ Ibu.

3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/ Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/ Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/ Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/ Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/ Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh sangat memungkinkan untuk dapat mengembangkan model pembelajaran NHT terintegrasi <i>games</i>			✓		
2.	Memungkinkan pengungkapan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan			✓		
3.	Informasi yang akan dikumpulkan telah diberikan kepada narasumber yang tepat untuk menjawabnya			✓		
4.	Tidak ada butir pedoman wawancara yang kandungan informasinya ditanyakan				✓	

	kepada narasumber yang kurang tepat menjawabnya					
5.	Informasi yang diperoleh memungkinkan pengungkapan tentang kebutuhan segala hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran			✓		
6.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan hal-hal yang akan dikembangkan			✓		
7.	Secara keseluruhan informasi yang akan diperoleh sudah sesuai dan memadai untuk kebutuhan pembelajaran yang akan dikembangkan			✓		

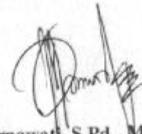
Jika Bapak/ Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 2020

Validator



Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 2003048501

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODEL
PEMBELAJARAN NHT (*Numbered Heads Together*) TERINTEGRASI
GAMES PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS V SDN 09 MATEKKO

Kompetensi Dasar : Menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan.
Indikator : 4.1.3 mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan yang utuh dan padu serta penggunaan ejaan yang benar.
Nama Validator : Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen PGMI
Alamat :
Nomor HP :

Petunjuk :

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 09 Matekko”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket untuk analisis kebutuhan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games*.

Peneliti meminta kesediaan Bapak/ Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/ Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games*.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/ Ibu untuk memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/ Ibu.

3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/ Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/ Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/ Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/ Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/ Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Petunjuk pengisian soal jelas dan mudah dipahami				✓	
2.	Setiap butir soal jelas dan mudah dipahami			✓		
3.	Ketepatan bahasa dengan tingkat perkembangan dan pemahaman siswa			✓		
4.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami siswa			✓		
5.	Pertanyaan berkaitan dengan indikator penelitian			✓		
6.	Penulisan sesuai dengan EYD				✓	

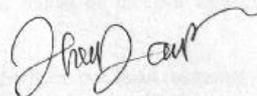
Jika Bapak/ Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 16 / 2 / 2020

Validator



Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19930911 201903 1 018

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN TES
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODEL
PEMBELAJARAN NHT (*Numbered Heads Together*) TERINTEGRASI
GAMES PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS V SDN 09 MATEKKO

Kompetensi Dasar : Menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan.
Indikator : 4.1.3 mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan yang utuh dan padu serta penggunaan ejaan yang benar.
Nama Validator : Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen PGMI
Alamat :
Nomor HP :

Petunjuk :

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 09 Matekko”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes untuk analisis kebutuhan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games*.

Peneliti meminta kesediaan Bapak/ Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/ Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games*.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/ Ibu untuk memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/ Ibu.

3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/ Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/ Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/ Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/ Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/ Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Petunjuk pengisian soal jelas dan mudah dipahami				✓	
2.	Setiap butir soal jelas dan mudah dipahami				✓	
3.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami siswa				✓	
4.	Pertanyaan berkaitan dengan indikator penelitian			✓		
5.	Memungkinkan pengungkapan informasi tentang kendala yang dialami siswa			✓		
6.	Penulisan sesuai dengan EYD			✓		

Jika Bapak/ Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 16 / 2 / 2020

Validator



Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19930911 201903 1 018

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODEL
PEMBELAJARAN NHT (*Numbered Heads Together*) TERINTEGRASI
GAMES PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS V SDN 09 MATEKKO**

Kompetensi Dasar : Menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan.
Indikator : 4.1.3 mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan yang utuh dan padu serta penggunaan ejaan yang benar.
Nama Validator : Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan : Dosen PGMI
Alamat :
Nomor HP :

Petunjuk :

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 09 Matekko”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara untuk analisis kebutuhan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games*.

Peneliti meminta kesediaan Bapak/ Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/ Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games*.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/ Ibu untuk memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/ Ibu.

3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/ Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/ Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/ Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/ Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/ Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh sangat memungkinkan untuk dapat mengembangkan model pembelajaran NHT terintegrasi <i>games</i>				✓	
2.	Memungkinkan pengungkapan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan				✓	
3.	Informasi yang akan dikumpulkan telah diberikan kepada narasumber yang tepat untuk menjawabnya			✓		
4.	Tidak ada butir pedoman wawancara yang kandungan informasinya ditanyakan				✓	

	kepada narasumber yang kurang tepat menjawabnya				
5.	Informasi yang diperoleh memungkinkan pengungkapan tentang kebutuhan segala hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran			✓	
6.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan hal-hal yang akan dikembangkan			✓	
7.	Secara keseluruhan informasi yang akan diperoleh sudah sesuai dan memadai untuk kebutuhan pembelajaran yang akan dikembangkan			✓	

Jika Bapak/ Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 16 / 2 / 2020

Validator



Ahmad Munawir, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19930911 201903 1 018

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN TES
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODEL
PEMBELAJARAN NHT (*Numbered Heads Together*) TERINTEGRASI
GAMES PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS V SDN 09 MATEKKO

Kompetensi Dasar : Menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan.
Indikator : 4.1.3 mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan yang utuh dan padu serta penggunaan ejaan yang benar.
Nama Validator : Dr. Andi Muh. Ajigoena, M. Pd
Pekerjaan : Dosen PGMI
Alamat :
Nomor HP :

Petunjuk :

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 09 Matekko”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes untuk analisis kebutuhan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games*.

Peneliti meminta kesediaan Bapak/ Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/ Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games*.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/ Ibu untuk memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/ Ibu.

3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/ Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/ Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/ Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/ Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/ Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Petunjuk pengisian soal jelas dan mudah dipahami		✓			Gilibrantean
2.	Setiap butir soal jelas dan mudah dipahami			✓		
3.	Ketepatan bahasa dengan tingkat perkembangan dan pemahaman siswa		✓			Sedikitnya bahasa (diper)
4.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami siswa		✓			Sedikitnya bahasa (diper)
5.	Pertanyaan berkaitan dengan indikator penelitian				✓	
6.	Penulisan sesuai dengan EYD				✓	

Jika Bapak/ Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

1. Bahasa untuk judul juga "wide budget" Guru SD / 11/11
2. Setelah kuliah bahasa, peminatan kata.

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 09 Desember 2020

Validator

Dr. Andi Muh. Ajiogena, M. Pd
NIP. 19610111 201903 1 010

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODEL
PEMBELAJARAN NHT (*Numbered Heads Together*) TERINTEGRASI
GAMES PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS V SDN 09 MATEKKO

Kompetensi Dasar : Menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan.
Indikator : 4.1.3 mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan yang utuh dan padu serta penggunaan ejaan yang benar.
Nama Validator : Dr. Andi Muh. Ajigoena, M. Pd
Pekerjaan : Dosen PGMI
Alamat :
Nomor HP :

Petunjuk :

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 09 Matekko”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket untuk analisis kebutuhan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games*.

Peneliti meminta kesediaan Bapak/ Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/ Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games*.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/ Ibu untuk memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/ Ibu.

3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/ Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/ Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/ Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/ Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/ Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- Angka 1 berarti “kurang relevan”
- Angka 2 berarti “cukup relevan”
- Angka 3 berarti “relevan”
- Angka 4 berarti “sangat relevan”

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Petunjuk pengisian soal jelas dan mudah dipahami					
2.	Setiap butir soal jelas dan mudah dipahami					
3.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami siswa					
4.	Pertanyaan berkaitan dengan indikator penelitian					
5.	Memungkinkan pengungkapan informasi tentang kendala yang dialami siswa					
6.	Penulisan sesuai dengan EYD					

Jika Bapak/ Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

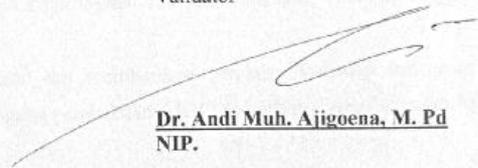
1. Sebaiknya an belan.
2. Hurbulan Gekur pol julabur 3,01

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 14 Desember 2020

Validator



Dr. Andi Muh. Ajigoena, M. Pd
NIP.

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA
ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MODEL
PEMBELAJARAN NHT (*Numbered Heads Together*) TERINTEGRASI
GAMES PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS V SDN 09 MATEKKO**

- Kompetensi Dasar** : Menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan.
- Indikator** : 4.1.3 mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan yang utuh dan padu serta penggunaan ejaan yang benar.
- Nama Validator** : Dr. Andi Muh. Ajigoena, M. Pd
- Pekerjaan** : Dosen PGMI
- Alamat** :
- Nomor HP** :

Petunjuk :

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 09 Matekko”. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa wawancara untuk analisis kebutuhan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games*.

Peneliti meminta kesediaan Bapak/ Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/ Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games*.
2. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/ Ibu untuk memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penilaian sesuai dengan hasil penilaian Bapak/ Ibu.

3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak/ Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak/ Ibu.
4. Untuk saran revisi, Bapak/ Ibu dapat langsung menuliskannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/ Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/ Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- Angka 1 berarti "kurang relevan"
- Angka 2 berarti "cukup relevan"
- Angka 3 berarti "relevan"
- Angka 4 berarti "sangat relevan"

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
1.	Informasi yang diperoleh sangat memungkinkan untuk dapat mengembangkan model pembelajaran NHT terintegrasi <i>games</i>			✓		
2.	Memungkinkan pengungkapan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan			✓		
3.	Informasi yang akan dikumpulkan telah diberikan kepada narasumber yang tepat untuk menjawabnya				✓	
4.	Tidak ada butir pedoman wawancara yang kandungan informasinya ditanyakan				✓	

	kepada narasumber yang kurang tepat menjawabnya					
5.	Informasi yang diperoleh memungkinkan pengungkapan tentang kebutuhan segala hal yang dibutuhkan dalam pembelajaran			✓		
6.	Pengumpulan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan hal-hal yang akan dikembangkan				✓	
7.	Secara keseluruhan informasi yang akan diperoleh sudah sesuai dan memadai untuk kebutuhan pembelajaran yang akan dikembangkan			✓		

Jika Bapak/ Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

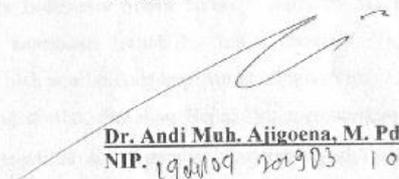
- kisi-kisi instrumen.
- fokus pengajaran dipertahankan!!

Penilaian umum :

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan
- Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- Angka 3 dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 berarti dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, 14 Desember 2020

Validator


Dr. Andi Muh. Ajigoena, M. Pd

NIP. 196109 201903 1010

Sampul depan buku panduan



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan selalu kepada Allah Yang Maha Esa atas Taufiq, Rahmat, dan Hidayahnya yang telah diberikan kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan buku panduan dan pegangan guru yang berjudul “Model Pembelajaran NHT Terintegrasi *Games*”. Maksud dan tujuan dibuatnya buku ini yaitu agar dijadikan sebagai buku panduan atau pegangan guru dalam mencari inovasi-inovasi baru dalam kegiatan belajar. Selain itu, agar dapat dijadikan sebagai referensi untuk menambah keterampilan guru dalam mengajar. Sehingga dapat mempengaruhi minat maupun keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Penulis sadar bahwa penulisan buku ini bukanlah buah hasil dari kerja keras penulis sendiri, melainkan ada banyak pihak yang sudah berjasa di dalamnya baik dari segi wawasan maupun bimbingan, sehingga akhirnya buku panduan model pembelajaran ini dapat diselesaikan. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak-pihak yang ikut berperan penting dalam pembuatan buku panduan ini.

Palopo, Juni 2021

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	1
Daftar Isi	2
A. Model Pembelajaran	3
Rasional	3
B. Komponen Model Pembelajaran	6
1. Fokus.....	7
2. Sintaks.....	8
3. Sistem Sosial	11
4. Prinsip Reaksi	11
5. Sistem Pendukung	12
6. Dampak Instruksional dan Pengiring.....	13
C. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia	14
D. Penerapan Model Pembelajaran <i>Numbered Heads</i>	
<i>Together Terintegrasi Games</i>	14
Penutup	22
Daftar Pustaka.....	23

A. Model Pembelajaran

Rasional

Pembelajaran yang bermakna merupakan suatu pembelajaran yang diharapkan pada setiap kegiatan belajar. Hal tersebut dapat diciptakan dengan menggunakan beberapa cara, salah satu di antaranya dengan mengaplikasikan atau menerapkan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT). Menurut Joyce dan Weil model pembelajaran merupakan rencana yang disusun agar dapat digunakan untuk merancang pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di dalam kelas.³⁶

Model NHT merupakan model pembelajaran yang dirancang khusus oleh yang mengembangkannya pertama kali yaitu Spancer Kagan untuk dapat melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah kembali bahan yang tercakup pada suatu pelajaran dan memeriksa pemahaman siswa mengenai isi pelajaran tersebut.³⁷ Menurut Hikmah Wiji Hastuti model pembelajaran NHT adalah suatu model pembelajaran yang mengacu pada belajar kelompok siswa, dan setiap siswa memiliki tugas masing-masing, dan memiliki nomor yang berbeda-beda.³⁸ Penggunaan model pembelajaran NHT diharapkan dapat membantu peran seorang

³⁶ Dadang Wino Hocky Oktavia, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Bacem Sutojayan Blitar," Skripsi, 15 Desember 2015, <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/2979/>.

³⁷ Ibid

³⁸ Hikmah Wiji Hastuti, Sunan Baedowi, dan Qoriati Mushafanah, "Keefektifan Model Pembelajaran Numbered Heads Together Berbantu Media Panelpa (Papan Flanel IPA) Terhadap Hasil Belajar," *International Journal of Elementary Education* 3, no. 2 (16 Juli 2019): 108–15, <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18513>.

guru dalam menjalankan tugasnya untuk menghadirkan suatu pembelajaran yang bermakna.

Penggunaan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) juga diharapkan bisa membantu seorang guru dalam menciptakan suatu pembelajaran yang berpengaruh terhadap cara siswa berinteraksi, serta bertujuan untuk dapat menunjang dan meningkatkan penguasaan siswa dalam bidang akademik. Model NHT memberikan dampak positif kepada siswa yaitu mempengaruhi keaktifan, interpersonal dan keterampilan kelompok kecil yang dapat dilihat dari siswa yang saling berinteraksi, berkomunikasi, menyampaikan pendapat, bekerjasama untuk menyelesaikan tugas, dan memberikan perhatian lebih terhadap siswa lainnya yang belum paham, dan tentunya untuk mendapatkan umpan balik mengenai tingkat pemahaman dan tingkat pengetahuan siswa tentang isi pelajaran tersebut.

Dampak positif selanjutnya yaitu penggunaan model NHT dapat menciptakan hubungan yang semakin erat sesama siswa, terdapat ketergantungan positif sesama siswa untuk sama-sama menguasai materi dan menguasai hasil kegiatan belajar kelompok dan tentunya penguasaan akademik yang akan meningkat. Adapun teori yang mendukung pernyataan tersebut di atas adalah Iksan, yang berpendapat bahwa dalam model NHT ada hubungan saling ketergantungan positif antar siswa, ada tanggung jawab perseorangan, dan komunikasi antar anggota kelompok.³⁹ Lebih lanjut menurut Faridatul Rafiqoh dkk, model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) merupakan salah satu bentuk

³⁹ Iksan Iksan, "Penerapan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Untuk Pengembangan Kosakata English For Business," *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan* 16, no. 1 (13 April 2019): 304, <https://doi.org/10.30863/ekspose.v16i1.93>.

pembelajaran kooperatif yang khusus dirancang untuk dapat mempengaruhi cara siswa dalam berinteraksi dan dapat berpengaruh terhadap struktur kelas tradisional.⁴⁰

Berdasarkan penjelasan sebagaimana terurai di atas, seorang guru akan memperoleh banyaknya manfaat tersebut dengan hanya menggunakan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) pada kegiatan pembelajaran dan melaksanakan 4 komponen utamanya, yaitu: (a) penomoran, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 siswa, kemudian diberikan nomor kepala, (b) mengajukan pertanyaan, siswa diberikan pertanyaan oleh guru, (c) berpikir bersama, siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya, (d) menjawab, guru menyebut salah satu siswa dengan nomor kepala tertentu untuk memberikan jawabannya.⁴¹

Terlebih dalam hal ini, model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) diintegrasikan dengan *games*, dapat digunakan oleh seorang guru untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih maksimal. *Games* ialah sebuah aktivitas sukarela, yang mana setiap pemainnya mengikuti peraturan yang telah dibuat. Penggunaan *games* sebagai sarana pendidikan adalah salah satu hal yang menghibur dan menyenangkan. Menurut Sadiman dalam M. Z. Yumarlin *games*

⁴⁰ Faridatul Rafiqoh, Ketut Mahardika, dan Yushardi, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Disertai Media Monopoli Games Terintegrasi Pendekatan Problem Solving Pada Pembelajaran Fisika Di SMA | Jurnal Pembelajaran Fisika," diakses 3 Oktober 2021, <http://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/2637>.

⁴¹ Dian Ratih Pradana, "Penerapan pembelajaran kooperatif dengan teknik NHT (numbered head together) disertai multimedia untuk meningkatkan hasil belajar Biologi di SMP Negeri I Sukoharjo," 2010, <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/12646/Penerapan-pembelajaran-kooperatif-dengan-teknik-NHT-numbered-head-together-disertai-multimedia-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-Biologi-di-SMP-Negeri-I-Sukoharjo>.

adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur, *games* juga memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.⁴² Sesuai dengan hal tersebut, menurut Entit Usdiati dalam Ranti Purnanindya dan Muhammad Munir, manusia secara psikologi lebih menyukai bermain daripada belajar serius. Pembelajaran dengan praktek (*learning by doing*) atau pendidikan lewat praktek dapat diperoleh lewat sebuah *games*. Dalam sebuah *game* manusia secara tidak langsung dididik melalui hal-hal yang dikerjakan, dan hal tersebut dapat berpengaruh terhadap cara mereka berpikir dan bertindak.⁴³

Adapun *games* yang akan dimainkan oleh siswa dalam hal ini adalah *games* “*Puzzle*”. Setiap kelompok akan diberikan sebuah karangan utuh yang telah dipotong menjadi beberapa bagian, selanjutnya siswa akan menyusun potongan kata dan kalimat tersebut menjadi sebuah karangan yang utuh kembali. Kemudian guru akan menyebutkan nomor salah satu siswa disetiap kelompok untuk dapat menyusun *puzzle* tersebut . Guru akan memanggil nomor kepala yang dimiliki oleh masing-masing siswa secara bergantian, sehingga siswa bisa secara bergantian mengerjakan tugas menyusun *puzzle*, hingga *puzzle* tersebut selesai.

B. Komponen Model Pembelajaran

Komponen model pembelajaran diantaranya; (1) fokus, yaitu memberikan gambaran tentang tujuan belajar siswa khususnya pada materi menulis karangan, (2) sintaks, yaitu memberikan gambaran tentang tahapan-tahapan pembelajaran

⁴² M. Z. Yumarlin, “Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar,” *Jurnal Teknik* 3, no. 1 (2013): 75–84.

⁴³ Ranti Purnanindya dan Muhammad Munir, “Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran TIK Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta,” t.t., 5.

yang lebih terstruktur dengan menggunakan model pembelajaran NHT yang diintegrasikan *games*, (3) sistem sosial, yaitu memberikan gambaran tentang keterkaitan hubungan seorang siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran, (4) prinsip reaksi, yaitu memberikan gambaran kepada seorang guru mengenai perannya sebagai fasilitator maupun mediator yang terlibat langsung dengan proses kegiatan belajar, (5) sistem pendukung, memberikan gambaran mengenai hal-hal yang mendukung terjadinya suatu model, dan (6) dampak instruksional dan pengiring.

1. Fokus

Fokus pembelajaran menulis karangan, dirumuskan dengan melihat kompetensi dasar dan indikator sebagai berikut:

Kompetensi Dasar	Indikator
4.1 Menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan memperhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan.	1. Mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan yang utuh 2. Membuat sebuah karangan dengan memperhatikan pilhan kata serta penggunaan ejaan yang benar.

Berdasarkan kompetensi dasar sebagaimana terurai pada tabel di atas, adapun tujuan dari pembelajaran menulis karangan yaitu:

- a. Mampu menyusun kata menjadi sebuah kalimat dengan memperhatikan ejaan yang digunakan.

- b. Mampu menyusun sebuah kata menjadi kalimat yang dapat menjelaskan hubungan antar kalimat.
- c. Mampu menyesuaikan isi karangan dan tema karangan.
- d. Siswa mampu membuat sebuah karangan dengan memperhatikan pemilihan kata dan ejaan yang digunakan.
- e. Mampu menuangkan isi pikiran, perasaan dalam sebuah karangan.

Berdasarkan beberapa point sebagaimana terurai di atas, maka diperoleh fokus pembelajaran menulis karangan adalah siswa mampu membuat sebuah karangan, dan tentunya dengan memperhatikan pemilihan kata dengan menggunakan ejaan yang sesuai.

2. Sintaks

Sintaks adalah suatu rangkaian yang menggambarkan keseluruhan langkah-langkah dalam proses pembelajaran. Adapun sintaks pada kegiatan pembelajaran menulis karangan dengan menggunakan model pembelajaran NHT yang diintegrasikan *games* adalah:

No	Sintaks model pembelajaran NHT terintegrasi <i>games</i>	Kegiatan dalam model pembelajaran NHT terintegrasi <i>games</i>
1	Penomoran	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri atas 3-5 orang siswa b. Guru memberikan nomor kepala pada setiap siswa

2	Pemberian tugas	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan tugas kepada siswa b. Siswa diberikan penjelasan mengenai tugas yang harus diselesaikannya
3	Bermain <i>games</i>	<ul style="list-style-type: none"> a. <i>Games</i> dimulai setelah guru menyebutkan salah satu nomor siswa b. Selama <i>games</i> berjalan, setiap siswa dalam kelompok diberikan waktu untuk menyelesaikan tugas sesuai dengan arahan dari guru c. <i>Games</i> selesai setelah kesepakatan waktu yang diberikan habis atau salah satu kelompok sudah menyelesaikan tugas yang diberikan
4	Memaparkan hasil	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru menyebutkan salah satu nomor siswa secara acak b. Siswa dengan nomor yang disebut harus memaparkan hasil dari tugas yang telah diselesaikan

Model pembelajaran NHT terintegrasi *games*, *games* yang digunakan kali ini adalah *puzzle*. Berikut langkah-langkah pengaplikasian *games puzzle* di dalam model pembelajaran:

- a. Guru membentuk kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 3-5 siswa dalam setiap kelompok. Masing-masing siswa diberikan nomor kepala. Kemudian guru mengingatkan siswa untuk benar-benar mengingat nomor kepala yang telah diberikan.
- b. Setelah kelompok selesai dibentuk, guru membagikan *puzzle* yang telah diacak tersebut kepada setiap kelompok dan meminta setiap siswa untuk mempersiapkan diri mereka dalam menyusun *puzzle*.
- c. Selanjutnya, bermain *games*. Sebelum itu, guru menjelaskan kepada siswa cara kerja dari permainan *puzzle* tersebut:
 - 1) Setiap siswa harus menghafal nomor kepala yang telah diberikan oleh guru di awal pembagian kelompok.
 - 2) Siswa di dalam setiap kelompok tidak ada yang boleh menyusun *puzzle* kecuali nomor kepala siswa tersebut disebutkan oleh guru.
 - 3) Apabila ada nomor kepala yang disebut oleh guru maka masing-masing siswa dalam kelompok yang mempunyai nomor kepala tersebut harus langsung menyusun *puzzle* sebanyak mungkin sebelum akhirnya guru menyebutkan nomor kepala siswa lain.
 - 4) Apabila guru telah menyebutkan nomor kepala yang selanjutnya, maka secara otomatis siswa harus bergantian untuk menyusun *puzzle*.
 - 5) *Puzzle* akan terus disusun hingga waktu yang diberikan telah selesai.
- d. Setelah *games* selesai atau *puzzle* telah diselesaikan, kemudian salah satu siswa dengan nomor kepala tertentu dipanggil oleh guru untuk mempresentasikan hasil kerjasama dalam menyusun *puzzle*.

- e. Setelah semua rangkaian *games* selesai, langkah berikutnya adalah guru memberikan penilaian atau apresiasi kepada siswa berupa pujian ataupun hadiah kecil yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar secara berkelompok.
- f. Siswa selanjutnya diarahkan untuk membuat karangan. Hal ini dilakukan guna melihat pemahaman siswa mengenai aktivitas belajar yang baru saja dilakukan.
- g. Guru memberikan apresiasi kepada siswa dengan memberikan nilai tambahan.

3. Sistem Sosial

Sistem sosial model pembelajaran NHT terintegrasi *games* yaitu menggunakan permainan *puzzle* untuk dapat merubah suasana belajar. Bersifat kerja kelompok dan interaksi siswa dimunculkan. Berikut peran atau tugas seorang guru pada kegiatan pembelajaran:

- a. Memberikan pengalaman belajar yang dapat memungkinkan setiap siswa bertanggung jawab secara individu dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Memberikan berbagai macam kegiatan kepada siswa agar rasa keingintahuan siswa dapat meningkat selama proses pembelajaran.
- c. Mendorong interaksi antar siswa untuk saling mengekspresikan pendapatnya masing-masing.
- d. Mengawasi dan membimbing siswa dalam kegiatan belajar kelompok.⁴⁴

⁴⁴ Iim Marfuah, Mardiyana Mardiyana, dan Tri Atmojo Kusmayadi, "Pengembangan Model Pembelajaran NHT (Numbered Heads Together) Berbasis Outdoor Study Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMA Kelas X Pada Materi Pokok Sistem Persamaan Dan Pertidaksamaan,"

4. Perinsip Reaksi

Memberikan gambaran kepada seorang guru mengenai perannya sebagai fasilitator maupun mediator yang terlibat langsung dengan proses kegiatan belajar, tentang bagaimana seorang guru memberikan respons kepada siswa begitupun sebaliknya. Berikut peran dan tugas guru:

- a. Memberikan penyampaian tujuan serta mempersiapkan siswa agar lebih siap dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Memberikan penjelasan mengenai materi belajar
- c. Memberikan pelatihan awal, merencanakan dan membimbing latihan
- d. Membentuk kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 3-5 siswa dalam setiap kelompok dan masing-masing siswa diberikan nomor kepala.
- e. Melaksanakan kegiatan, mengawasi dan membimbing siswa dalam setiap kelompok selama pengerjaan tugas berlangsung untuk menghindari hal-hal mengganggu yang mungkin dapat terjadi.
- f. Melihat pemahaman siswa dan tingkat keberhasilan siswa dalam mengerjakan tugas
- g. Mempresentasikan hasil kegiatan, guru menyebutkan salah satu siswa dengan nomor kepala tertentu untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok yang telah diselesaikan.
- h. Mengapresiasi usaha maupun prestasi yang telah dicapai siswa dengan memberikann sesuatu dengan cara terbaik, baik dalam hal pengakuan maupun penghargaan.

5. Sistem Pendukung

Sistem pendukung adalah salah satu syarat yang harus dipenuhi agar dapat terlaksananya suatu model pembelajaran. Adapun yang dimaksud sistem pendukung dalam model pembelajaran ini adalah:

- a. Setting kelas, pada tahap ini kelas dirubah menjadi lingkungan fisik yang dapat digunakan oleh siswa untuk bergerak secara aktif, baik dalam hal bekerjasama di dalam kelompok ataupun menjalankan perannya sebagai anggota di dalam sebuah permainan *puzzle*.
- b. Perangkat pembelajaran, seperti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menyiapkan karangan utuh yang akan digunakan sebagai *games puzzle*.

6. Dampak Instruksional dan Pengiring

Dampak instruksional adalah suatu hasil dari cara yang ditempuh oleh seorang guru dalam mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Adapun dampak instruksional dari model pembelajaran ini adalah (a) siswa diharapkan mampu membuat karangan, (b) siswa mempunyai minat yang tinggi terhadap aktivitas membuat karangan, (c) siswa mampu menyusun karangan menjadi karangan yang utuh.

Adapun dampak pengiring adalah hasil lain yang diperoleh oleh siswa akibat dari suasana pembelajaran yang berbeda dari biasanya, yaitu (a) siswa mampu menyeimbangkan antara bersaing dan disiplin, (b) siswa mampu melakukan kerja sama meskipun terdiri dari berbagai latar belakang.

C. Karakteristik Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional dan bahasa resmi Negara Indonesia. Bahasa Indonesia adalah bahasa pemersatu bangsa yang harus dikuasai oleh setiap warga Negara Indonesia. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan dasar-dasar bahasa yang baik kepada siswa. Sekolah Dasar menjadi salah satu tonggak yang penting bagi keberlangsungan dan keberadaan Bahasa Indonesia, baik itu bahasa tulis maupun bahasa lisan. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu alat penting untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional, antara lain: (1) menanamkan, dan mengembangkan perasaan satu nusa, satu bangsa, dan satu bahasa, (2) mengembangkan kecakapan berbahasa Indonesia lisan dan tulisan, (3) mengembangkan kecakapan berfikir dinamis, rasional, dan praktis. Bahasa Indonesia sangat penting untuk dipelajari anak SD/MI, karena Bahasa Indonesia digunakan sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan lingkungan, sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak dan alat untuk mempelajari berbagai ilmu dan tingkatan pendidikan selanjutnya.

D. Penerapan Model Pembelajaran NHT Terintegrasi *Games*

Adapun bentuk penerapannya dapat dibagi menjadi dua, yaitu model pembelajaran NHT terintegrasi *games* akan diterapkan dalam bentuk RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan dalam bentuk soal-soal pilihan ganda dan esai.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 09 Matekko

Kelas/ Semester : 5 (lima)/ 2 (dua)

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

I. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

II. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.

III. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, mendengar, melihat, membaca, dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.

IV. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis, dalam karya yang estetis dan gerakan mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

Kompetensi Dasar : 4.1 Menulis karangan berdasarkan pengalaman dengan mempraktikkan pilihan kata dan penggunaan ejaan

C. INDIKATOR

Indikator : 4.1.1 Mengembangkan kerangka karangan menjadi karangan yang utuh

4.1.2 membuat sebuah karangan dengan memperhatikan pilihan kata dan penggunaan ejaan yang benar

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

- a. Mampu menyusun kata menjadi sebuah kalimat yang benar ejaan dan tanda bacanya.
- b. Mampu menyusun sebuah kalimat yang dapat menjelaskan hubungan antar kalimat.
- c. Mampu menyesuaikan isi dan tema karangan.
- d. Siswa mampu membuat sebuah karangan dengan baik

E. MATERI POKOK

1. Pengertian karangan
2. Ciri-ciri karangan yang baik
3. Menyusun kerangka karangan dan membuat sebuah karangan

F. PENDEKATAN DAN METODE

1. Pendekatan : berdiskusi, menanya, mencoba, dan mengkomunikasikan.
2. Metode : Model pembelajaran NHT, *games puzzle*, penugasan, diskusi.

G. KEGIATAN PEBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memasuki kelas dengan mengucapkan salam 2. Guru mengarahkan siswa untuk membaca doa secara bersama-sama. 3. Guru mengingatkan siswa dalam hal kedisiplinan, dan memberi tahu kepada siswa akan pentingnya kedisiplinan untuk mencapai cita-cita dimasa mendatang. 4. Guru membangun suasana pembelajaran dengan menanyakan kabar dan aktivitas siswa sebelum berangkat ke sekolah. 5. Guru melakukan absensi siswa serta memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada setiap siswa tentang kabarnya dan seputar aktivitas yang dilakukan sebelum berangkat ke sekolah. 6. Guru menyampaikan tujuan dalam kegiatan pembelajaran. 7. Guru meminta siswa untuk menyiapkan segala perlengkapan yang berhubungan 	10 menit

	dengan kegiatan pembelajaran.	
	8. Guru memberikan penjelasan kepada siswa mengenai materi belajar secara lisan.	
	Ayo Berdiskusi	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan pembagian siswa menjadi beberapa kelompok kecil dan disesuaikan dengan jumlah siswa yang berada dalam kelas. 2. Masing-masing siswa diberikan penomoran kepala. 3. Setelah kelompok selesai dibentuk, masing-masing siswa juga telah diberikan nomor kepala, selanjutnya guru membagikan <i>puzzle</i> kepada setiap kelompok. 4. Langkah selanjutnya, setiap siswa diminta untuk mengingat nomor kepalanya masing-masing. 5. Guru memulai diskusi yang terintegrasi dengan <i>games puzzle</i>. 6. Langkah pertama, guru menyebutkan salah satu nomor kepala. Selanjutnya siswa langsung secara otomatis melakukan penyusunan <i>puzzle</i> dengan benar. 	50 menit

	<ol style="list-style-type: none">7. Siswa diberikan waktu dalam menyusun <i>puzzle</i> sebelum akhirnya guru melanjutkan permainan dengan menyebutkan nomor kepala lain, dan siswa sebelumnya harus secara otomatis berhenti dan bergantian.8. Guru melakukan pemanggilan nomor kepala secara terus bergantian hingga <i>puzzle</i> diselesaikan.9. Setiap kelompok terus dibimbing dan diawasi dalam menyusun <i>puzzle</i>.10. Apabila <i>puzzle</i> telah diselesaikan, selanjutnya salah satu siswa dengan nomor kepala tertentu dipanggil oleh guru dan diminta untuk mempresentasikan hasil kerjasama dalam menyusun <i>puzzle</i>.11. Setelah semua rangkaian <i>games</i> selesai, langkah berikutnya adalah guru memberikan penilaian atau apresiasi kepada siswa berupa pujian ataupun hadiah kecil yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar secara berkelompok.12. Siswa selanjutnya diarahkan untuk membuat karangan. Hal ini dilakukan guna melihat	
--	--	--

	<p>pemahaman siswa mengenai aktivitas belajar yang baru saja dilakukan.</p> <p>13. Guru memberikan apresiasi kepada siswa dengan memberikan nilai tambahan.</p>	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<p>1. Guru memberikan beberapa pertanyaan refleksi sebelum kegiatan pembelajaran ditutup</p> <p>a. Apakah ada kegiatan pembelajaran yang menurut kalian sulit/mudah ?</p> <p>b. Apa yang kalian rasakan setelah mengikuti pembelajaran pada hari ini?</p> <p>c. Apakah ada kegiatan dalam pembelajaran yang menurut kalian menyenangkan?</p> <p>2. Setelah melakukan refleksi, siswa diminta untuk membaca doa secara bersama-sama.</p> <p>3. Siswa dipersilakan untuk pulang.</p>	<p>10 Menit</p>

H. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku pedoman guru tema 1 kelas 5.
2. Buku siswa
3. *Puzzle* karangan

I. PENILAIAN

Penilaian digunakan oleh seorang guru sebagai tolak ukur untuk dapat melihat pencapaian siswa dalam sebuah kompetensi. Adapun penilaian tersebut yaitu, penilaian sikap, baik dalam hal spiritual maupun sosial. Selain itu, ada penilaian pengetahuan dan keterampilan.

1. Penilaian Keterampilan

- a. Terampil dalam menyeimbangkan tema dengan isi
- b. Mampu membuat karangan dengan memperhatikan pilihan kata
- c. Mampu menyusun karangan dengan utuh

2. Penilaian Pengetahuan

- a. Memberikan tes tulisan dalam bentuk soal-soal pilihan ganda dan esai
- b. Memberikan tes secara lisan dalam bentuk pujian

Palopo, Juni 2021

Mengetahui,

Kepala Sekolah

NIP

Guru Kelas V

NIP

LATIHAN SOAL

- a. Sebelum menjawab soal, mohon baca dan periksalah dengan saksama!
 - b. Pilihlah salah satu huruf a, b, c atau d pada lembar jawaban dan berikan tanda silang (x) pada jawaban yang menurut Anda paling benar!
 - c. Jawablah soal Essai sesuai jawaban yang benar menurut Anda!
1. Ada beberapa langkah untuk menyusun sebuah karangan. Di bawah ini, langkah-langkah yang tidak dapat digunakan dalam menyusun karangan adalah....
 - a. Menentukan tema dan judul
 - b. Mengumpulkan bahan dan menyeleksi bahan informasi
 - c. Membuat daftar isi
 - d. Menyusun kerangka karangan
 2. Berikut beberapa kata yang menggunakan ejaan yang benar adalah, kecuali...
 - a. Silakan, Telanjur, Saksama
 - b. Silahkan, Terlanjur, Seksama
 - c. Silakan, Jumat, Khusus
 - d. Telanjur, Telantar, Saksama
 3. Kalimat dengan ejaan dan penggunaan tanda baca yang benar adalah...
 - a. Ibu membeli buku, pensil, baju, celana, dan kaus di pasar pada hari jum'at.
 - b. Ayah membeli buku, celana, dan baju di pasar pada hari kamis.
 - c. Ibu membeli buku, pensil, baju, celana, dan kaos di pasar pada hari jumat.
 - d. Ayah membeli buku, celana, dan baju. di pasar. pada hari kamis.
 4. Tuliskan beberapa langkah untuk menyusun sebuah karangan!
 5. Buatlah sebuah karangan dengan menggunakan ejaan yang benar!

PENUTUP

Buku pegangan atau panduan merupakan sebuah buku yang memberikan informasi atau memberikan panduan kepada pembaca agar mengikuti langkah-langkah yang telah diarahkan. Keberhasilan buku panduan dapat dilihat dari cara pembaca dalam mengikuti petunjuk atau panduan yang diberikan, terlebih jika petunjuk tersebut dapat diaplikasikan dengan baik oleh pembaca. Buku panduan “Model Pembelajaran NHT Terintegrasi *Games*” ini dimaksudkan untuk memberikan wawasan dan pandangan lebih kepada seorang guru tentang cara berpikir dan bertindak di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung . Penulis mengharapkan kehadiran buku pegangan atau panduan ini bisa membantu seorang guru dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas, serta dapat memberikan hal-hal baru di dalam proses pembelajaran.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa buku panduan “Model Pembelajaran NHT Terintegrasi *Games*” ini tentu masih banyak kekurangannya. Dengan adanya hal tersebut, penulis sangat mengharapkan kritik maupun saran dari pembaca yang sekiranya ada kaitannya dengan perbaikan dan penyempurnaan buku panduan ini. Penulis akan mempertimbangkan kritik dan saran tersebut, guna menyempurnakan buku panduan ini untuk edisi berikutnya. Semoga buku panduan ini bermanfaat bagi setiap guru, calon guru, dan semua pembacanya.

Palopo, Juni 2021

Penulis

DAFTAR PUSTAKA

- Dadang Wino Hocky Oktavia, 3217113021. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Bacem Sutojayan Blitar.” Skripsi, 15 Desember 2015. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/2979/>.
- Hastuti, Hikmah Wiji, Sunan Baedowi, dan Qoriati Mushafanah. “Keefektifan Model Pembelajaran Numbered Heads Together Berbantu Media Panelpa (Papan Flanel IPA) Terhadap Hasil Belajar.” *International Journal of Elementary Education* 3, no. 2 (16 Juli 2019): 108–15. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18513>.
- Iksan, Iksan. “Penerapan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Untuk Pengembangan Kosakata English For Business.” *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan* 16, no. 1 (13 April 2019): 304. <https://doi.org/10.30863/ekspose.v16i1.93>.
- Marfuah, Iim, Mardiyana Mardiyana, dan Tri Atmojo Kusmayadi. “Pengembangan Model Pembelajaran NHT (Numbered Heads Together) Berbasis Outdoor Study Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMA Kelas X Pada Materi Pokok Sistem Persamaan Dan Pertidaksamaan.” *Jurnal Pembelajaran Matematika* 2, no. 6 (19 Agustus 2014). <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/s2math/article/view/4536>.
- Pradana, Dian Ratih. “Penerapan pembelajaran kooperatif dengan teknik NHT (numbered head together) disertai multimedia untuk meningkatkan hasil belajar Biologi di SMP Negeri I Sukoharjo,” 2010. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/12646/Penerapan-pembelajaran-kooperatif-dengan-teknik-NHT-numbered-head-together-disertai-multimedia-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-Biologi-di-SMP-Negeri-I-Sukoharjo>.
- Purnanindya, Ranti, dan Muhammad Munir. “Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran TIK Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta,” t.t., 5.
- Rafiqoh, Faridatul, Ketut Mahardika, dan Yushardi. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Disertai Media Monopoli Games Terintegrasi Pendekatan Problem Solving Pada

Pembelajaran Fisika Di SMA | Jurnal Pembelajaran Fisika.” Diakses 3 Oktober 2021. <http://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/2637>.

Yumarlin, M. Z. “Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar.” *Jurnal Teknik* 3, no. 1 (2013): 75–84.

Sampul belakang buku panduan

Buku ini dirancang khusus sebagai buku panduan untuk guru dalam menjalankan suatu proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Selain itu, kehadiran buku ini dimaksudkan untuk memberikan wawasan dan pandangan lebih kepada seorang guru tentang cara berpikir dan bertindak di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung.

Buku ini juga dilengkapi dengan latihan soal yang dapat membantu guru untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan pengetahuan siswa.



LEMBAR VALIDASI

MODEL

Tema : 1 (Satu)
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Pokok Bahasan : Karangan
Kelas : V (Lima)
Nama Validator : Hj. Hamriani, S.Pd
Pekerjaan : Guru SDN 09 Matekko
Alamat dan Nomor Hp :

Petunjuk :

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Model Pembelajaran NHT (NUMBERED HEADS TOGETHER) Terintegrasi Games Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 09 Matekko**".

Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi Validator perangkat yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk dibawah ini :

1. Untuk *table* aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penelitian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Untuk penelitian umum, Dimohon Bpak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau penulisannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penelitian :

1. Berarti "Kurang Relevan"
2. Berarti "Cukup Relevan"
3. Berarti "Relevan"
4. Berarti "Sangat Relevan"

Uraian		Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Penerapan Model Pembelajaran NHT Terintegrasi Games	1. Penyelesaian tugas secara berkelompok				✓
	2. Tugas dapat diselesaikan tepat waktu			✓	
	3. Guru terampil dalam kegiatan pembelajaran				✓
	4. Menunjukkan minat dan antusias dalam kegiatan pembelajaran			✓	
	5. Siswa aktif dalam berkomunikasi				✓
	6. Menunjukkan hubungan yang erat antar sesama				✓

Jika Bapak/Tbu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

Penilaian umum :

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Agustus 2021

Validator


Hj. Hamriah, S.Pd

LEMBAR VALIDASI

MODEL

Tema	: 1 (Satu)
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Pokok Bahasan	: Karangan
Kelas	: V (Lima)
Nama Validator	: Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
Pekerjaan	: Dosen IAIN Palopo
Alamat dan Nomor Hp	:

Petunjuk :

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “ **Pengembangan Model Pembelajaran NHT (NUMBERED HEADS TOGETHER) Terintegrasi Games Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 09 Matekko**”. Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi Validator perangkat yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk dibawah ini :

1. Untuk *table* aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penelitian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Untuk penelitian umum, Dimohon Bpak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau penulisannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penelitian :

1. Berarti “Kurang Relevan”
2. Berarti “Cukup Relevan”
3. Berarti “Relevan”
4. Berarti “Sangat Relevan”

	Uraian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Bahasa Model Pembelajaran NHT Terintegrasi <i>Games</i>	1. Menggunakan bahasa yang komunikasi dan mudah dipahami				✓
	2. Arahan atau petunjuk yang digunakan jelas dan mudah dipahami			✓	
	3. Jenis dan ukuran huruf sesuai			✓	
	4. Menggunakan ejaan dan tanda baca yang sesuai dengan EYD				✓
	5. Urutan materi jelas			✓	
	6. Kejelasan pembagian materi			✓	
	7. Mengembangkan model pembelajaran terintegrasi <i>games</i>				✓
	8. Penomoran jelas				✓
	9. Sesuai dengan K13				✓
	10. Menggunakan istilah-istilah yang tepat dan mudah dipahami				✓

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

- Sintaks harus lebih jelas lagi
- Kesesuaian antara Kompetensi Dasar, Indikator dan PPP
- Usulkan secara jelas komponen model pembelajaran.

Penilaian umum :

- 1 Belum dapat digunakan
- 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
- 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
- 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Agustus 2021
Validator



Mirnawati, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 2003048501

LEMBAR VALIDASI

MODEL

Tema : 1 (Satu)
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Pokok Bahasan : Karangan
Kelas : V (Lima)
Nama Validator : Dr. Andi Muh. Ajigoena, M.Pd.
Pekerjaan : Dosen IAIN Palopo
Alamat dan Nomor Hp :

Petunjuk :

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Model Pembelajaran NHT (NUMBERED HEADS TOGETHER) Terintegrasi Games Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 09 Matekko**". Untuk itu peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi Validator perangkat yang dikembangkan oleh peneliti dengan petunjuk dibawah ini :

1. Untuk *table* aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom penelitian sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
2. Untuk penelitian umum, Dimohon Bpak/Tbu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau penulisannya pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penelitian :

1. Berarti "Kurang Relevan"
2. Berarti "Cukup Relevan"
3. Berarti "Relevan"
4. Berarti "Sangat Relevan"

Uraian		Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Kevalidan Desain Model Pembelajaran NHT Terintegrasi Games	1. Kejelasan petunjuk penggunaannya			/	
	2. Jenis dan ukuran huruf			/	
	3. Kejelasan isi dan pembagian materi			/	
	4. Informasi model pembelajaran jelas			/	
	5. Informasi <i>games</i> jelas			/	
	6. Penomoran jelas			/	

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom yang tersedia di bawah ini.

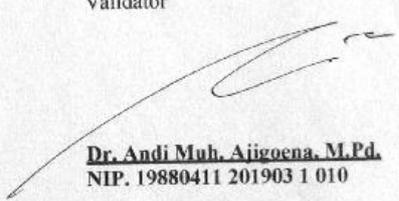
1. Ubah parameter audit dengan menggunakan 'Tani - tani Palopo'
2. Sifatnya : Seclerhanakan
3.

Penilaian umum :

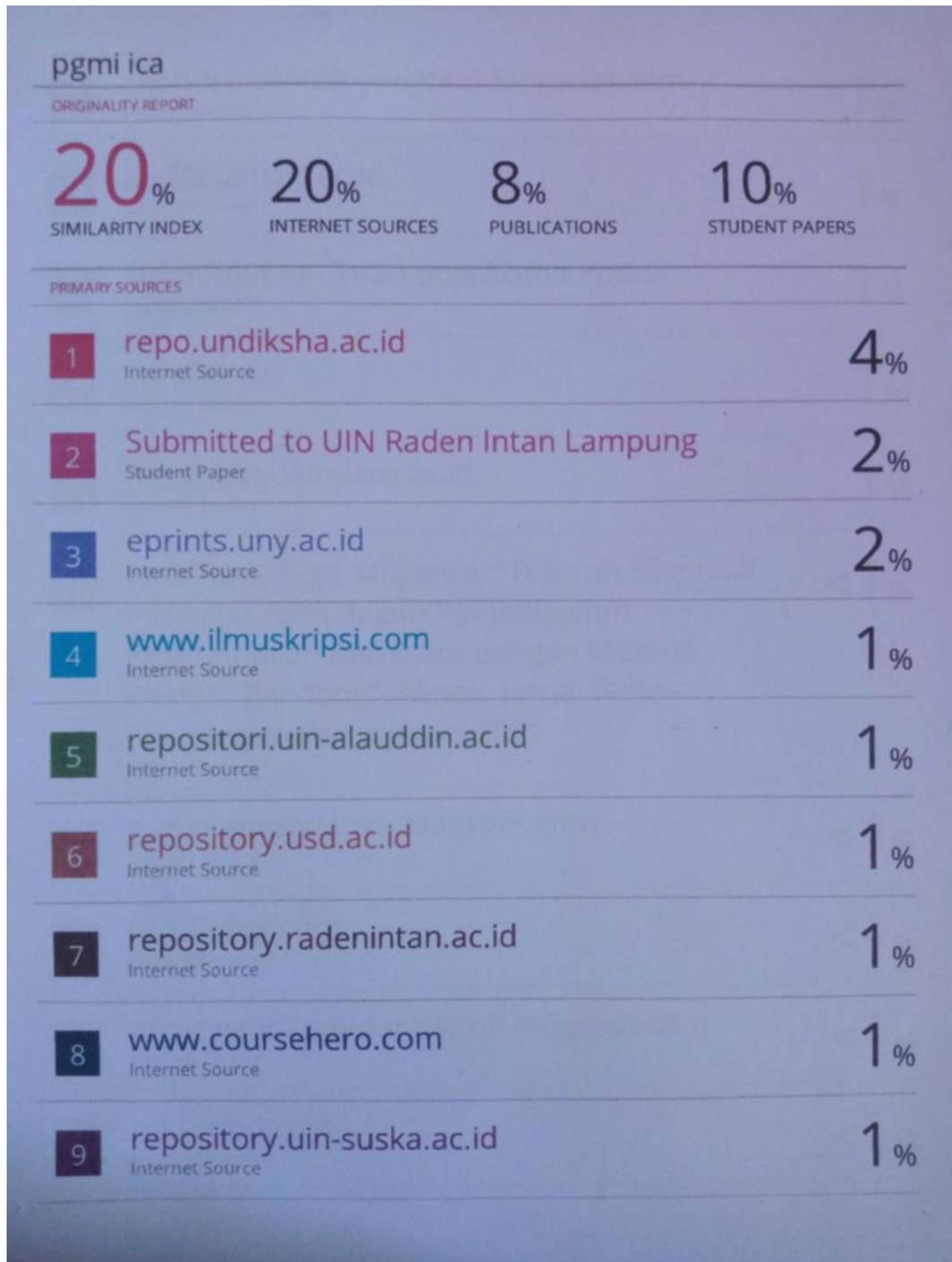
- 1 Belum dapat digunakan
 2 Dapat digunakan dengan revisi besar
 3 Dapat digunakan dengan revisi kecil
 4 Dapat digunakan tanpa revisi

Palopo, Agustus 2021

Validator


Dr. Andi Muh. Ajiogena, M.Pd.
NIP. 19880411 201903 1 010

Turnitin



10	chandra-contoh-proposal.blogspot.com Internet Source	1 %
11	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1 %
12	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	1 %
13	core.ac.uk Internet Source	1 %
14	repository.iainpare.ac.id Internet Source	1 %
15	Rudi Rudi, Gigit Mujiyanto. "Tuturan Ekspresif Pengajar BIPA dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara dengan Metode Dengar Pandang", Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran, 2021 Publication	<1 %
16	gudangmakalahku.blogspot.com Internet Source	<1 %
17	id.123dok.com Internet Source	<1 %
18	arrozyjabbaraqidahislam3.blogspot.com Internet Source	<1 %
19	ml.scribd.com Internet Source	<1 %

20	warsitoadjie.blogspot.com Internet Source	<1 %
21	auliatrisnasari.blogspot.com Internet Source	<1 %
22	diajengbalqisgha99.blogspot.com Internet Source	<1 %
23	luphitaandrade.blogspot.com Internet Source	<1 %
24	nurdinws.blogspot.com Internet Source	<1 %
25	eprints.ung.ac.id Internet Source	<1 %
26	guroe.blogspot.com Internet Source	<1 %
27	www.anekapendidikan.com Internet Source	<1 %
28	kelasnyaburimi.wordpress.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off Exclude matches Off
Exclude bibliography Off



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Alamat : Jl. K.H.M. Hasyim No.5 Kota Palopo - Sulawesi Selatan Telbon : (0471) 326048

ASLI

IZIN PENELITIAN
NOMOR : 69/IP/DPMTSP/II/2021

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan IPTEK,
2. Peraturan Mendagri Nomor 54 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian, sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Mendagri Nomor 7 Tahun 2014;
3. Peraturan Walikota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo;
4. Peraturan Walikota Palopo Nomor 34 Tahun 2019 tentang Pendelegasian Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Kota Palopo dan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Menjadi Urusan Pemerintah Yang Diberikan Pelimpahan Wewenang Walikota Palopo Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : ICA NOVITA SARI
Jenis Kelamin : Perempuan
Alamat : Jl. Agatis Kota palopo
Pekerjaan : Mahasiswa
NIM : 16 0205 0066

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN NHT (NUMBERED HEADS TOGETHER) TERINTEGRASI GAMES PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SDN 09 MATEKKO

Lokasi Penelitian : SD NEGERI 9 MATEKKO PALOPO

Lamanya Penelitian : 11 Februari 2021 s.d. 11 April 2021

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
 2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
 3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
 4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
 5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.
- Demikian Surat Izin Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 15 Februari 2021
a.n. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP
Kepala Bidang Pengkajian dan Pemrosesan Perizinan PTSP

ANDI AGUS MANDASINI, SE, M.AP
Pangkat : Penata
NIP : 19780805 201001 1 014

Tembusan :

1. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel;
2. Walikota Palopo
3. Dandim 1403 SWG
4. Kapolres Palopo
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SDN 9 Matekko

Nama : Fatmawati Suarti, S.Pd

NIP : 19690206 199107 2 001

Jabatan : Kepala Sekolah

Menyatakan Bahwa:

Nama : Ica Novita Sari

NIM : 16 0205 0066

Pekerjaan : Mahasiswa

Alamat : Jl. Agatis Kota Palopo

Telah melakukan penelitian di SDN 9 Matekko dalam rangka penyusunan karya tulis ilmiah (Skripsi) sebagai tugas akhirnya dengan judul "**Pengembangan Model Pembelajaran NHT (*NUMBERED HEADS TOGETHER*) Terintegrasi *Games* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 09 Matekko**" yang dimulai pada tanggal 25 Februari 2021 s/d 25 Maret 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Palopo, 2021

Kepala Sekolah

FATMAWATI SUARTI, S.Pd
NIP. 19690206 199107 2 001



IAIN PALOPO
SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
NOMOR : *063* TAHUN 2021

TENTANG
PENGANGKATAN TIM DOSEN PENGUJI SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM S1

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO

- Menimbang : a. bahwa demi kelancaran proses Pengujian Skripsi bagi mahasiswa Program S1, maka dipandang perlu dibentuk Tim Penguji Skripsi;
- b. bahwa untuk menjamin terlaksananya tugas Tim Dosen Penguji Skripsi sebagaimana dimaksud dalam butir a di atas, maka perlu ditetapkan melalui Surat Keputusan Dekan;
- c. bahwa yang tercantum namanya dalam Surat Keputusan ini dianggap memenuhi syarat untuk diangkat sebagai dosen Penguji Skripsi;
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang RI Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Presiden RI Nomor 141 Tahun 2014 tentang Perubahan STAIN Palopo menjadi IAIN Palopo;
5. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 5 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Palopo.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALOPO TENTANG PENGANGKATAN TIM DOSEN PENGUJI SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM S1
- Kesatu : Mengangkat mereka yang tersebut namanya pada lampiran Surat Keputusan ini sebagaimana Pemberian Kuasa dan Pendelegasian Wewenang Menandatangani Surat Penetapan Ketua Sidang, Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji Skripsi;
- Kedua : 1. Tugas Ketua Sidang adalah memimpin sidang dan mewakili Pimpinan Fakultas untuk melakukan Yudisium;
2. Tugas Tim Dosen Penguji Skripsi adalah: mengoreksi, mengarahkan, menilai/mengevaluasi dan menguji kompetensi dan kemampuan mahasiswa berdasarkan Skripsi yang diajukan serta memberi dan menyampaikan hasil keputusan atas pelaksanaan Ujian Skripsi mahasiswa berdasarkan pertimbangan tingkat penguasaan dan kualitas penulisan karya ilmiah dalam bentuk Skripsi;
- Ketiga : Surat Keputusan ini berlaku pada Ujian Seminar Hasil dan Ujian Munaqasyah Skripsi;
- Keempat : Segala biaya yang timbul sebagai akibat ditetapkannya Surat Keputusan ini dibebankan kepada DIPA IAIN Palopo Tahun Anggaran 2021;
- Kelima : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkannya dan berakhir setelah kegiatan Pengujian Skripsi selesai, dan akan diadakan perbaikan seperlunya jika terdapat kekeliruan di dalamnya;
- Keenam : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya.



Ditetapkan di : Palopo
Pada Tanggal : 19 Oktober 2021

Dekan,

Nurdin K. F.

Tembusan :

1. Rektor IAIN Palopo di Palopo;
2. Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah FTIK di Palopo;
3. Arsip.

LAMPIRAN : SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALOPO
NOMOR : 0969 TAHUN 2021
TANGGAL : 19 OKTOBER 2021
TENTANG : PENGANGKATAN TIM DOSEN PENGUJI SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM S1

- I. Nama Mahasiswa : Ica Novita Sari
NIM : 16 0205 0066
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
- II. Judul Skripsi : Pengembangan Model Pembelajaran NHT (Numbered Heads Together)
Terintegrasi Games pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V di
SDN 09 Matekko
- III. Tim Dosen Penguji :
- | | |
|-----------------|-------------------------------------|
| Ketua Sidang | : Dr. Edhy Rustan, M.Pd. |
| Penguji (I) | : Dr. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. |
| Penguji (II) | : Mirnawati, S.Pd., M.Pd. |
| Pembimbing (I) | : Dr. Edhy Rustan, M.Pd. |
| Pembimbing (II) | : Muhammad Ihsan, S.Pd., M.Pd. |

Dekan,



Nurdin K.

RIWAYAT HIDUP



Ica Novita Sari, lahir di Sukaraya pada tanggal 28 Februari 1999. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Subandi dan ibu Sukesmi. Pendidikan dasar penulis diselesaikan pada tahun 2010 di MI Nurul Ulum Sukaraya. Kemudian, di tahun yang sama menempuh pendidikan di MTs SA Nurul Ulum Sukaraya hingga tahun 2013. Kemudian, pada tahun 2013 melanjutkan pendidikan di MAS Al-Falah Lemahabang dan dinyatakan lulus pada tahun 2016.

Penulis melanjutkan pendidikan sampai ke jenjang perguruan tinggi. Penulis memilih untuk melanjutkan pendidikan di **INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALOPO** program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Sebelum menyelesaikan pendidikan, penulis membuat sebuah tugas akhir berupa skripsi dengan judul “*Pengembangan Model Pembelajaran NHT (Numbered Heads Together) Terintegrasi Games Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V di SDN 9 Matekko*” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada jenjang strata satu (S1). Demikianlah riwayat hidup pendidikan dari penulis yang dirangkum berdasarkan fakta yang ada. Penulis berharap semoga kedepannya penulis bisa menjadi tenaga pendidik yang profesional, melanjutkan pendidikan ditingkat selanjutnya, dan bisa menjadi kebanggaan bagi keluarga khususnya orang tua tercinta. Aamiin ya Robbal’alamin.