

19._NHT_Bahasa_Indonesia.pdf

by

Submission date: 05-Apr-2023 07:26PM (UTC+0700)

Submission ID: 2056543393

File name: 19._NHT_Bahasa_Indonesia.pdf (1.07M)

Word count: 5368

Character count: 33062

Pengembangan Model Pembelajaran NHT (Numbered Heads Together) Terintegrasi Games Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

The Development of Games-Integrated Numbering Heads Together (NHT) Learning Model in Bahasa Indonesia Subject

Ica Novita Sari¹ Edhy Rustan² Muhammad Ihsan³

^{1,2,3}Institut Agama Islam Negeri Palopo

¹icanovita.s@gmail.com; ²edhyrus@gmail.com; ³ihsanmuhammad@gmail.com

Abstract

Learning is a process of delivering knowledge carried out by the teacher. In the The objective of this developing approach is to understand the description of the needs analysis of the games-integrated Numbered Heads Together (NHT) learning model in Bahasa Indonesia subject, how to design games-integrated Numbered Heads Together (NHT) learning model in Bahasa Indonesia subject, and to measure the validity of games-integrated Numbered Heads Together (NHT) learning model. The type of this research is R&D and was developed using the ADDIE model which consists of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The data collection technique was carried out using interview guidelines given to fifth grade teachers to find out the curriculum used, and the problems experienced by the teacher during the learning process. As for the use of questionnaires and student knowledge tests, they were given to fifth grade students of SDN 9 Matekko as subjects to measure the level of understanding, knowledge and learning abilities of students. Needs analysis using tests showed that students lack of understanding of the essay material resulted in a score below the Cut Score Grading (KKM), and student questionnaires showed that students liked the learning model that was carried out in groups and integrated with games. The design of the games-integrated NHT learning model is in the form of a guidebook that contains detailed syntax according to the learning objectives. The validity of the games-integrated NHT learning model showed valid result with a score of 79% for design validation, and very valid with a score of 90% for language validation, and 91% for validation of the learning model implementation.

Keyword: Learning Model, Numbered Heads Together, Games

Abstrak

Tujuan dilakukannya pengembangan ini adalah untuk mengetahui deskripsi analisis kebutuhan model pembelajaran NHT (Numbered Heads Together) terintegrasi games pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, mengetahui perancangan model pembelajaran NHT (Numbered Heads Together) terintegrasi games, dan mengetahui tingkat kevalidan model pembelajaran NHT (Number Heads Together) terintegrasi games. Jenis penelitian ini adalah R&D dan dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari

1 Oleh: Ica Novita Sari, Edhy Rustan, dan Muhammad Ihsan³

tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara yang diberikan kepada guru kelas V guna mengetahui kurikulum yang digunakan, dan masalah-masalah yang dialami guru selama proses pembelajaran. Adapun penggunaan angket dan tes pengetahuan siswa, diberikan kepada siswa kelas V SDN 9 Matekko sebagai subyek untuk mengukur tingkat pemahaman, pengetahuan dan kemampuan belajar siswa. Analisis kebutuhan menggunakan tes menunjukkan hasil bahwa kurangnya pemahaman siswa mengenai materi karangan sehingga diperoleh nilai dibawah KKM, dan angket siswa diperoleh hasil bahwa siswa menyukai model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok dan diintegrasikan dengan games. Perancangan model pembelajaran NHT terintegrasi games berupa buku panduan yaitu berisi sintaks yang dirinci sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kevalidan model pembelajaran NHT terintegrasi games menunjukkan hasil valid dengan perolehan skor 79% untuk validasi desain, dan sangat valid dengan perolehan skor 90% untuk validasi bahasa, dan 91% untuk validasi penerapan model pembelajaran.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Numbered Heads Together, Games

Pendahuluan

Pembelajaran³ yang bermakna merupakan suatu pembelajaran yang² diharapkan pada setiap kegiatan belajar. Hal tersebut dapat diciptakan dengan menggunakan beberapa cara, salah satu diantaranya dengan mengaplikasikan atau menerapkan model pembelajaran¹ NHT (*Numbered Heads Together*). Pada dasarnya model pembelajaran adalah³ suatu bentuk rancangan atau desain yang diaplikasikan pada sebuah kurikulum pembelajaran dan disajikan¹ khas oleh guru mulai dari awal hingga akhir pembelajaran. Adapun sebuah bingkai dari pengaplikasian suatu

1 teknik, pendekatan dan metode disebut juga dengan model pembelajaran, yang dalam pemilihan dan penggunaannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Model pembelajaran adalah suatu¹ rencana yang sengaja disusun agar terbentuk suatu kurikulum pembelajaran dalam jangka panjang, merencanakan pelaksanaan pembelajaran, serta membimbing proses pembelajaran di dalam kelas.¹

Model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) merupakan suatu model pembelajaran yang mengacu pada kelompok belajar siswa, dan setiap siswa memiliki tugas

1 3217113021 Dadang Wino Hocky Oktavia, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V MI el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education Volume 4, Nomor 1, March 2022

Miftahul Huda Bacem Sutojayan Blitar," Skripsi, 15 Desember 2015, <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/2979/>.

tersendiri, serta mempunyai nomor yang berbeda dalam setiap kelompok. Model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) merupakan suatu bentuk pembelajaran kooperatif yang di dalamnya melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar bekerjasama dan melatih sikap tanggung jawab siswa. Model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) digunakan untuk menarik perhatian dan minat siswa agar lebih memperhatikan pembelajaran dan meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran, sehingga diperoleh kualitas akademik yang lebih baik.² Penggunaan model pembelajaran NHT yang diintegrasikan dengan *games* dapat memberikan kesan berbeda dan lebih menyenangkan, serta membuat siswa lebih aktif di dalam kelas. Menurut Sadiman dalam Yumarlin *games* merupakan suatu aktivitas permainan yang penggunaannya bertujuan untuk memperoleh partisipasi aktif siswa dengan hal-hal yang menghibur dan menyenangkan.³

Penggunaan model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tujuan yang ingin dicapai. Model pembelajaran yang tidak sesuai dapat memengaruhi banyak aspek, termasuk keaktifan, interaksi siswa maupun minat belajar pada siswa. Hal inilah yang kemudian dirasakan oleh siswa kelas V di SDN 09 Matekko. Berdasarkan hasil awal observasi yang dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2019 menunjukkan bahwa ada beberapa kendala yang dialami oleh siswa dalam hal kurangnya minat belajar, terutama untuk menulis sebuah karangan. Adapun penyebab utama terjadinya permasalahan tersebut adalah karena penggunaan model pembelajaran yang tidak disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tidak disesuaikan pula dengan tujuan pembelajaran. Ada berbagai solusi untuk mengatasinya, termasuk satu diantara upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games*. Diharapkan dengan

² Iim Marfiah, Mardiyana Mardiyana, dan Tri Mojo 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>.
³ M. Z. Yumarlin, "Pengembangan Permainan Karang Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar," *Jurnal Teknik* 3, no. 1 (2013): 75-84.

¹ adanya pengembangan ini dapat meningkatkan keaktifan, interaksi dan minat siswa dalam belajar.

Penelitian mengenai model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) ini bukanlah yang pertama kali dilakukan. Sebelum ini ada beberapa peneliti yang juga meneliti tentang model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*). Adapun beberapa penelitian tersebut yaitu: Penelitian dengan judul "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study Dengan Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA Di SD" yang dilakukan oleh Joko Susanto,⁴ dan penelitian tentang "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas XI MAN 3 Medan TA 2017/2018" yang dilakukan oleh Darlya Ika Putri,⁵ dan penelitian dengan judul "Penerapan Model Kooperatif tipe NHT

¹ Dalam Meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SDN 3 Tonggolobibi" yang dilakukan oleh I Gede Budi Astrawan.⁶

Adapun dilakukannya penelitian pengembangan ini yaitu untuk: Mengetahui deskripsi analisis kebutuhan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi games; mengetahui perancangan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi games dan mengetahui tingkat kevalidan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi games.

Metode

Adapun model pengembangan yang digunakan kali ini yaitu ADDIE, dengan lima tahapan utama *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Namun, dalam penelitian pengembangan ini hanya digunakan 3 tahapan utama model pengembangan ADDIE, dikarenakan adanya pandemi yang melanda. Sehingga sekolah tidak

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>.

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/>.

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/JKT0/article/view/3080>.

memberlakukan pembelajaran tatap muka untuk sementara. Jenis pendekatan dalam penelitian kali ini *mixed method*, yaitu suatu pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang kemudian digabungkan untuk menghasilkan suatu produk. Pendekatan kualitatif digunakan dalam menganalisis kebutuhan, dan pendekatan kuantitatif digunakan dalam melakukan uji kelayakan produk yang dihasilkan.

Siswa yang menjadi subjek penelitian kali ini yaitu siswa kelas V SDN 9 Matekko yang berjumlah 28 siswa. Instrumen analisis kebutuhan yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu angket siswa, wawancara guru, dan tes pengetahuan siswa. Instrumen tersebut selanjutnya divalidasi oleh tiga pakar ahli yaitu ahli metode penelitian, ahli bahasa dan materi, dan ahli desain instrumen, sebelum akhirnya digunakan untuk menganalisis kebutuhan. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara yang diberikan kepada guru kelas guna mengetahui kurikulum yang digunakan, dan masalah-masalah yang dialami guru selama proses pembelajaran, selanjutnya menggunakan angket dan tes pengetahuan siswa untuk

mengukur tingkat pemahaman, pengetahuan dan kemampuan belajar siswa.

Analisis kebutuhan dilakukan guna mengetahui masalah-masalah mendasar yang dialami siswa termasuk dalam hal penggunaan suatu model pembelajaran, adapun untuk menganalisis kebutuhan, maka digunakan analisis siswa dan kurikulum, yaitu menggunakan angket siswa berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai hal-hal yang menarik menurut siswa maupun permasalahan selama proses pembelajaran, selanjutnya menggunakan tes pengetahuan siswa dengan memberikan siswa lembar kerja mengenai materi pelajaran Bahasa Indonesia, dan wawancara guru mengenai kurikulum pelajaran. Desain model pembelajaran meliputi beberapa langkah penting yaitu: (1) Pemilihan materi awal, mengenai sampul buku, isi sebuah buku panduan, serta penyusunan isi buku; (2) Penyusunan sintaks, dengan mengembangkan dan menambah sintaks model pembelajaran NHT yang ada tanpa merubah identitas dari model NHT itu sendiri; (3) Perancangan awal.

Buku panduan yang telah selesai dirancang, selanjutnya dilakukan validasi oleh tiga pakar ahli guna mengetahui tingkat kelayakan dari buku

panduan tersebut. Adapun tiga pakar ahli yang melakukan uji kelayakan yaitu ahli desain, ahli materi, dan ahli penerapan model pembelajaran dengan memberikan skor berdasarkan skala likert 1-4. Perolehan skor tersebut selanjutnya diolah dengan menggunakan rumus presentase guna mengetahui tingkat kelayakan dari sebuah buku panduan yang dikembangkan.⁷ Adapun kriteria validitas yang digunakan pada sebuah produk dapat dilihat pada tabel 1

Tabel 1 Kriteria Validitas⁸

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

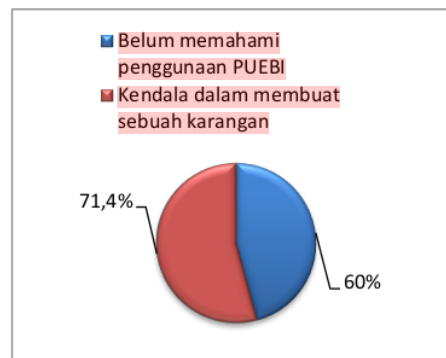
Temuan dan Pembahasan

Temuan Penelitian

Analisis Kebutuhan Model Pembelajaran NHT Terintegrasi Games

Analisis kebutuhan yang dilakukan dengan menggunakan wawancara guru diperoleh hasil mengenai permasalahan

yang dialami oleh siswa yaitu siswa belum memahami penggunaan PUEBI dan belum dapat menyusun kalimat dengan baik dan benar. Permasalahan ini dikarenakan pemilihan model pembelajaran yang digunakan tidak sesuai. Guru hanya menggunakan model ceramah dari awal sampai akhir proses pembelajaran, tanpa adanya umpan balik dari siswa. Untuk lebih jelas, dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1. Hasil Wawancara Guru

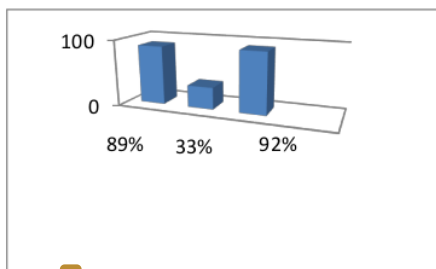
Fakta selanjutnya yaitu diperoleh dari angket siswa yang menunjukkan hasil bahwa siswa mengalami hambatan dalam membuat sebuah karangan dikarenakan kurangnya minat siswa untuk belajar materi karangan dan kurangnya pengetahuan siswa me-

⁷ Sudi Aji, Muhammad Nur Hudha, dan Astri Rismawati, ⁵ "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>.

⁸ el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education Volume 4, Nomor 1, March 2022

¹ ⁸ 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>.

1 mengenai penempatan tanda baca yang sesuai dengan diksi kalimatnya. Hal tersebut disebabkan karena pada proses pembelajaran guru tidak menjelaskan secara rinci materi yang diajarkan. Penyebab lainnya yaitu tidak ada penggunaan media pembelajaran, maupun model pembelajaran yang memungkinkan ketertarikan siswa untuk memperhatikan pelajaran dan menambah motivasi serta minat siswa dalam belajar. Fakta lain yang diperoleh dari angket siswa menunjukkan bahwa siswa yang menyukai bermain games selama pembelajaran sebanyak 92% dan siswa yang menyukai belajar yang dilakukan berkelompok sebanyak 89%. Pembelajaran dengan berkelompok lebih efektif, karena antusiasme siswa dalam belajar akan meningkat. Untuk lebih jelas, dapat dilihat pada gambar 2



6 Gambar 2. Hasil Angket Siswa

1 Hasil data lain juga diperoleh dari tes tertulis yang diberikan kepada siswa mengenai pengetahuan dasar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia serta

3 kemampuan dasar siswa dalam menulis karangan. Dari tes siswa tersebut, diperoleh 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 3



Gambar 3. Hasil Tes Pengetahuan Siswa
Design Model Pembelajaran NHT Terintegrasi Games

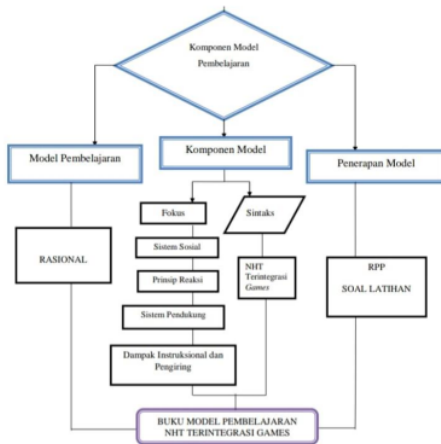
Beberapa hal yang dibutuhkan untuk merancang sebuah produk

1 Pengembangan Model Pembelajaran NHT (Numbered Heads Together) Terintegrasi Games Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

1 Oleh: Ica Novita Sari, Edhy Rustan, dan Muhammad Ihsan³

1 sehingga dapat digunakan yaitu pemilihan materi awal baik desain sampul maupun isi buku panduan model pembelajaran, penyusunan sintaks model pembelajaran NHT terintegrasi games, dan perancangan awal. Adapun penjabarannya dapat dilihat pada bagan 1

1 Buku panduan model pembelajaran NHT terintegrasi games ini membahas tentang teori-teori model pembelajaran NHT, games, sintaks model pembelajaran NHT terintegrasi games, serta langkah-langkah pembelajaran yang diaplikasikan melalui sebuah RPP.

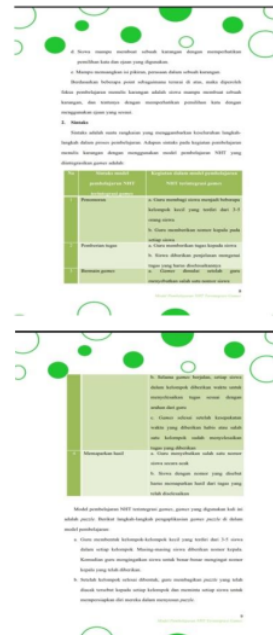


1 Bagan 1. Penjabaran Buku Panduan Model Pembelajaran NHT Terintegrasi

Games



Gambar 4. Sampul Buku Panduan Model Pembelajaran NHT Terintegrasi Games



1 Gambar 5. Sintaks Model Pembelajaran NHT Terintegrasi Gam





Gambar 6. RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Model Pembelajaran NHT Terintegrasi Games

Kevalidan Model Pembelajaran NHT Terintegrasi Games

Buku panduan model pembelajaran NHT terintegrasi games selanjutnya diuji validitas oleh tiga validator ahli. Adapun beberapa saran perbaikan yang diberikan oleh validator ahli yaitu: (1) Tambahkan identitas pada sampul buku; (2) Kesesuaian antara indikator dengan kompetensi dasar; (3) Sintaks harus lebih diperjelas lagi mengenai hal-hal yang dikembangkan dan ditambahkan; (4) Uraikan secara jelas komponen model pembelajaran; (5) Pada sampul belakang tambahkan tujuan pembuatan buku panduan. Setelah dilakukan perbaikan, selanjutnya dilakukan pengolahan data berdasarkan skor yang telah diberikan oleh para validator ahli, dengan menggunakan rumus

presentase untuk mengetahui tingkat kevalidannya.

Tabel 2 Hasil Uji Validitas

Ahli	Validitas
Desain Model pembelajaran	79%
Bahasa Model Pembelajaran	90%
Penerapan Model Pembelajaran	91%

Berdasarkan hasil validitas tersebut, diperoleh skor 79%-91% sehingga masuk pada kategori valid dan sangat valid. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa buku panduan model pembelajaran NHT terintegrasi games sudah layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pembahasan

Analisis 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, hal tersebut berguna untuk menghilangkan rasa jenuh akibat belajar yang terlalu serius. Siswa membutuhkan

¹ kegiatan bermain di dalam pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan siswa, yaitu memperoleh kesempatan dalam menyampaikan perasaan baik itu tegang maupun tertekan, sehingga membuat siswa menjadi lebih lega dan rileks.⁹ Kegiatan pembelajaran dengan pengalaman langsung mempunyai dampak besar dalam perkembangan keterampilan dan pengetahuan siswa, karena dalam hal ini siswa diarahkan untuk mendengarkan, melihat, melakukan dan juga mengalami langsung kegiatan belajar.¹⁰

Hasil lain menunjukkan model pembelajaran NHT lebih efektif dalam meningkatkan aktivitas siswa, keaktifan dan minat siswa dalam belajar daripada hanya sekedar memberi teori karena siswa dilibatkan langsung dalam kegiatan belajar. Selain itu, model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) juga dapat menambah

¹ motivasi belajar siswa, menambah interaksi yang terjalin antar siswa dan menambah intensitas komunikasi guru dan siswa. Sesuai dengan ini, dalam penelitian yang dilakukan oleh Andri dan Purwanti menjelaskan bahwa minat belajar siswa bertambah dengan menggunakan model pembelajaran NHT karena selain belajar siswa juga diajak untuk bermain.¹¹ Winarni menjelaskan bahwa digunakannya model NHT dapat menjadikan siswa lebih aktif dan menambah rasa tanggung jawab siswa, serta membuat siswa tidak mendominasi di dalam kelompok.¹² Didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ginting yang mengatakan bahwa meningkatnya motivasi siswa dan minat belajar, serta komunikasi guru dan siswa yang lebih baik dapat tercipta dengan menggunakan model pembelajaran NHT.¹³

⁹ 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>.

¹⁰ A Wiratman, M Mustaji, dan W Widodo, "The Effect Of Activity Sheet Based On Outdoor Learning On Student's Science Process Skills," *Journal of Physics: Conference Series* 1157 (Februari 2019): 022007, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/2/022007>.

¹¹ Andri Andri dan Ratih Sarni Purwanti, "Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dengan 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>.

¹² Dyah Setyanigrum Winarni, Janatun Naimah, dan Yeni Widiyawati, "Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 7, no. 2 (2019): 91-100, <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>.

¹³ 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 el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education* Volume 4, Nomor 1, March 2022

Hasil lain yang diperoleh dari penggunaan model NHT yaitu meningkatnya nilai akademis siswa. Sesuai dengan itu, dalam penelitian lain dijelaskan bahwa penggunaan model NHT menyebabkan meningkatnya hasil belajar siswa.¹⁴ Digunakannya model NHT berpengaruh terhadap partisipasi aktif siswa, meningkatnya hasil belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.¹⁵ Hasil lainnya yaitu siswa menyukai belajar secara berkelompok, karena dianggap lebih menyenangkan dan lebih mudah dalam menyelesaikan sesuatu. Didukung oleh pendapat Ernawati yang menyatakan antusiasme dan aktivitas siswa meningkat dengan belajar secara berkelompok.¹⁶ Adapun penelitian lain mengungkapkan bahwa kegiatan belajar secara berkelompok perlu dilakukan guna menghindari sikap siswa yang egois.¹⁷

¹ Handayani PGSD FIP UNIMED 1, no. 1 (4 September 2014), <https://doi.org/10.24114/jh.v1i1.1257>.

¹⁴ 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>.

¹⁵ 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):

Perancangan Model Pembelajaran NHT Terintegrasi Games

Bahan ajar yang dikembangkan adalah sebuah buku panduan model pembelajaran NHT terintegrasi games pada materi karangan di kelas V SDN 9 Matekko. Pengembangan produk ini dibuat dalam bentuk cetak dengan halaman sebanyak 24 halaman, yang di dalamnya membahas tentang sintaks atau langkah-langkah pembelajaran model NHT yang diintegrasikan dengan games. Digunakan kertas ukuran A5, disusun dan dibuat dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh pembaca. Nila Saidah dkk menjelaskan bahwa bahan ajar yang penyajiannya menarik, mudah untuk dipahami, dan menggunakan bahasa

¹ 108-15, <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18513>.

¹⁶ 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/JKT0/article/view/2518>.

¹⁷ 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>.

¹ buku merupakan suatu bahan ajar yang baik.¹⁸

Adapun isi dari buku panduan model pembelajaran NHT terintegrasi *games* yaitu berisi tentang model pembelajaran, komponen model serta penerapan model pembelajaran. Ketiga hal tersebut menjadi faktor penting pembuatan buku panduan model pembelajaran termasuk sampul buku, maupun isi yang membahas tentang teori-teori model NHT dan *games*. Komponen model berupa fokus dan sintaks yaitu fokus materi dan setiap tahapan yang akan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran yang menentukan bentuk rancangan model pembelajaran NHT terintegrasi *games*, kemudian diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran yang dirinci melalui RPP. Hal ini perlu dilakukan agar isi buku panduan model NHT terintegrasi *games* sesuai dengan tujuan awal pembuatan buku panduan tersebut. Materi yang disesuaikan dengan fokus pembelajaran dapat membantu serta memudahkan siswa dalam belajar dan berkembang

dengan penuh percaya diri.¹⁹ Sehingga pada akhirnya menghasilkan bentuk akhir sintaks model NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games* yang memiliki empat point utama yaitu: (1)) penomoran; (2)) pemberian tugas; (3)) bermain *games*; (4)) memaparkan hasil.

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. Adapun beberapa butir penilaian kevalidan desain model 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%. Penilaian kevalidan bahasa dan materi yaitu meliputi bahasa yang mudah dipahami, petunjuk penggunaan mudah dipahami, peng-

¹⁸ 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/10.15211/usej.v3i2.3357>.

¹⁹ el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education Volume 4, Nomor 1, March 2022

¹⁹ 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>.

gunaan 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 pendapat Wardianti dan Jayati yang mengungkapkan bahwa bahan ajar yang valid yaitu terpenuhinya standar validitas penilaian oleh validator ahli dan semua validator ahli telah menyatakan kevalidannya.²⁰ Diperkuat dengan penelitian lain yang menyatakan bahwa

kevalidan bahan ajar diperoleh dengan melakukan validasi ahli bahasa, ahli desain dan prativasi sehingga diperoleh nilai validitas.²¹

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, maka dapat disimpulkan bahwa siswa di kelas V SDN 9 Matekko lebih cenderung menyukai belajar yang dilakukan secara berkelompok dan bermain *games*. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) terintegrasi *games*, dan telah melalui tahap validasi yang dilakukan oleh para validator ahli baik dalam hal desain, bahasa dan materi, maupun penerapan model pembelajaran dan telah dinyatakan valid.

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>.

²⁰ 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>.

²¹ 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 Akutansi (JPAK)* 5, no. 2 (9 Agustus 2017), <https://ejournal.unesa.ac.id>.

- Andri, Andri, dan Ratih Sarni Purwanti. "Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Number Heads Together (NHT) Pada Mata Pelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (9 Mei 2019): 26-37. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v1i1.407>.
- Angraini, Anita, dan Johan Syahbrudin. "Pentingnya Pengembangan Buku Ajar Statistika Berbasis Praktikum dalam Menyelesaikan 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 Dn 3 Tonggolobibi." *Jurnal Kreatif Online* 3, no. 4 (10 Oktober 2014). <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3080>.
- 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, 217113021. "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 (30 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>.
- 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>.
- 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).

- Oleh: Ica Novita Sari, Edhy Rustan, dan Muhammad Ihsan³
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/s2math/article/view/4536>.
- 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/>.
- Saidin, Naila, Parmin Parmin, dan Novi Ratna Dewi. "Pengembangan LKS IPA Terpadu Berbasis Problem Based Learning Melalui Lesson Study Tema Ekosistem Dan Kesejahteraan Lingkungan." *Unnes Science Education Journal* 3, no. 2 (1 Juli 2014): <https://doi.org/10.15294/usej.v3i2.3357>.
- 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>.
- 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>.
- 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 Akutansi (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): 136-142. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v1i2.366>.
- Winarni, Dyah Setyanigrum, Janatun Naimah, dan Yeni Widiyawati. "Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 7, no. 2 (2019): 91-100. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>.
- Wiratman, A, M Mustaji, dan W Widodo. "The Effect Of Activity Sheet Based On Outdoor Learning On Student's Science Process Skills." *Journal of Physics: Conference Series* 1157 (Februari 2019): 022007. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/2/022007>.
- Yumarlin, M. Z. "Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar." *Jurnal Teknik* 3, no. 1 (2013): 75-84.

ORIGINALITY REPORT

86%

SIMILARITY INDEX

84%

INTERNET SOURCES

86%

PUBLICATIONS

9%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ejournal.iai-tribakti.ac.id

Internet Source

79%

2

repository.iainpalopo.ac.id

Internet Source

3%

3

Ica Novita Sari, Edhy Rustan, Muhammad Ihsan. "Pengembangan Model Pembelajaran NHT (Numbered Heads Together) Terintegrasi Games Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia", eL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education, 2022

Publication

3%

4

Tri Utami, Firosalia Kristin, Indri Anugraheni. "PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT) PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV", Justek : Jurnal Sains dan Teknologi, 2018

Publication

<1%

5

Internet Source

<1 %

6

id.scribd.com

Internet Source

<1 %

7

Priilya Shanty Andrianie, Rosita Yuniati,
Yustinus Joko Dwi Nugroho.

"PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN
EDUKATIF ULAR TANGGA UNTUK
MENSTIMULASI LIMA ASPEK PERKEMBANGAN
ANAK (BAHASA, MOTORIK KASAR, MOTORIK
HALUS, SOSIAL, DAN EMOSI)", Jurnal
Psikohumanika, 2018

Publication

<1 %

8

ejournal.undwi.ac.id

Internet Source

<1 %

9

es.scribd.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off