

**PENERAPAN MODEL *NUMBERED HEAD TOGETHER* (NHT)
DENGAN MEDIA “SIM CARD” UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPA**

(Penelitian Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Bengkal Kecamatan
Kranggan Kabupaten Temanggung)

SKRIPSI



Oleh :

Naila Nurchasanah
16.0305.0097

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2021**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang penting dalam pendidikan, dikarenakan dapat membantu siswa mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. IPA juga merupakan salah satu disiplin ilmu yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya tentang penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja akan tetapi juga merupakan suatu proses penemuan dan memiliki sifat ilmiah. Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan pemahaman untuk mengembangkan kompetensi siswa agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Oleh sebab itu, diperlukan beberapa cara pembelajaran yang dapat menyiapkan siswa agar memiliki kemampuan yang baik dalam memahami pembelajaran. Dalam hal ini, IPA diajarkan oleh guru secara professional untuk mengembangkan potensi sains siswa secara optimal, karena siswa secara intrinsik terdorong ingin mengerti dan menelusuri yang berkaitan dengan IPA. Siswa akan merasa terusik dengan rasa ingin tahu terhadap fenomena-fenomena alam yang terjadi. Dalam kegiatan sehari-hari anak akan berhadapan langsung dengan dunia IPA yang sederhana sampai yang membutuhkan pemikiran yang lebih kompleks. Dengan pemikiran anak yang selalu ingin tahu dan terus mencari tahu tentang

IPA, akan mengakibatkan anak terus belajar dan ingin mempunyai hasil yang lebih baik.

Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa setelah mereka melalui proses pembelajaran terlebih dahulu dengan membawa suatu perubahan. Hasil belajar memiliki peran yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan tolok ukur keberhasilan suatu proses keberhasilan. Hasil belajar dapat berupa perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Biasanya hasil belajar dituangkan dalam bentuk angka. Dengan hasil belajar, guru dapat mengetahui apakah siswa sudah mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan. Maka dengan ini hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan perubahan tingkah laku yang dapat diamati setelah mengikuti proses pembelajaran dalam bentuk tingkat penguasaan siswa terhadap pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian, hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) harus dikaitkan dengan tujuan pendidikan IPA yang telah tercantum dalam kurikulum dengan tidak melupakan hakikat IPA itu sendiri.

Permasalahan yang sering dihadapi siswa dalam pembelajaran IPA merupakan mata pembelajaran yang mempunyai cakupan yang cukup luas. Guru diharuskan menyelesaikan ketuntasan belajar siswa, sehingga perlu perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model, media dan strategi belajar yang tepat. Guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, selain menggunakan model, media dan strategi

yang tepat guru juga harus mampu memahami karakteristik siswa. IPA untuk siswa SD, ide-ide dan konsep-konsep harus disederhanakan sesuai dengan peristiwa yang di betul-betul terjadi atau sudah pernah dialami. Siswa mendapatkan pengetahuan melalui praktek, meneliti secara langsung, dan bereksperimen terhadap objek-objek yang akan dipelajari, sehingga pembelajaran akan lebih bermanfaat dan efektif.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 03 Agustus 2020 bahwa pembelajaran IPA di SD Negeri 1 Bengkal masih dititikberatkan pada penguasaan konsep saja. Proses belajar di kelas kurang meningkatkan kreativitas siswa, terutama dalam pembelajaran IPA. Guru masih menggunakan metode konvensional, metode ini merupakan cara pembelajaran tradisional, dimana guru hanya melakukan ceramah, sehingga suasana belajar terkesan kaku dan didominasi oleh guru saja atau biasa disebut *teacher center*. Proses pembelajaran yang dilakukan masih terpusat pada capaian materi kurikulum dan lebih mementingkan pada penghafalan konsep bukan pada pemahaman. Guru menyampaikan materi dengan metode ceramah, dimana siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru kelas, sehingga ketika siswa diminta untuk bertanya oleh guru siswa akan cenderung diam saja. Hal ini karena siswa kurang termotivasi untuk lebih aktif menyampaikan ide atau gagasannya serta kesulitan-kesulitan maupun hal-hal yang belum dipahaminya. Dengan ini suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif, minat belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA masih sangat kurang, sehingga proses dan

hasil belajar juga akan cenderung menurun. Proses pembelajaran dan hasil belajar IPA yang sangat rendah merupakan suatu permasalahan yang harus sesegera mungkin diatasi.

Upaya yang dilakukan peneliti untuk mengatasi kelemahan sekolah tersebut adalah dengan melakukan inovasi pada kegiatan belajar mengajar. Inovasi yang dilakukan berupa model dan media pembelajaran yang akan diaplikasikan pada kegiatan belajar siswa, sehingga diharapkan siswa mampu menguasai materi dengan tepat sasaran. Tujuan dari inovasi ini adalah siswa dapat memahami materi dengan baik dan siswa mampu menjadi lebih aktif. Inovasi yang akan diaplikasikan pada kegiatan belajar siswa diharapkan dapat mengatasi masalah yang dihadapi siswa yaitu hasil belajar yang masih tergolong rendah.

Masalah yang dihadapi siswa dalam memahami materi IPA membuat peneliti menciptakan kegiatan pembelajaran yang dirasa efektif untuk dilakukan, yaitu penerapan metode *Numbered Head Together* (NHT) dengan media pembelajaran "Sim Card". Model dan media tersebut digunakan untuk membantu siswa dalam memahami konsep dari materi IPA khususnya pada materi simbiosis pada makhluk hidup. Dengan dibuatnya media dan model tersebut, diharapkan siswa dapat memahami materi dengan baik dan mencapai hasil belajar yang maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah di rancang sebelumnya.

Upaya tersebut dilakukan menggunakan dua komponen pembelajaran yaitu model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan media

pembelajaran Sim Card. Kedua komponen pembelajaran tersebut digunakan peneliti untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bersemangat dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Terkait dengan belum berhasilnya pembelajaran IPA khususnya pada materi simbiosis pada makhluk hidup di SD Negeri 1 Bengkal, peneliti berupaya untuk menerapkan kedua komponen pembelajaran tersebut sebagai salah satu pembelajaran bermakna yang berpusat pada kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan serta berpusat pada siswa.

Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dikembangkan oleh Spancer Kagan. Tipe model ini memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain itu, teknik ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerja sama mereka. Teknik ini bisa digunakan untuk semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Anita Lie (2007: 59) mengatakan bahwa model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Model pembelajaran ini dapat mendorong siswa untuk meningkatkan semangat dalam bekerja sama. Menurut Hamdani (2011:90) kelebihan dari model pembelajaran *Numered Head Together* (NHT) ini adalah siswa menjadi siap semua, saat diskusi siswa menjadi lebih bersungguh-sungguh, dan siswa yang lebih pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai. Selain model pembelajaran tersebut, peneliti menggunakan media

pembelajaran Sim Card untuk membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan diharapkan materi juga dapat tersampaikan dengan maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media ini dibuat peneliti sebagai alat bantu dalam proses penyampaian materi agar siswa lebih mudah dalam memahaminya. Kelebihan dari media ini adalah siswa dapat secara berkelompok menyusun kartu untuk menemukan jawaban dari setiap tulisan yang ada. Dengan media ini, siswa juga dapat memahami materi yang disampaikan guru sebelum mulai menyusun media pembelajaran Sim Card. Sehingga dalam hal ini, peneliti berharap model dan media tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu dan diharapkan hasil belajar siswa menjadi lebih meningkat.

Penelitian lain yang mendukung model pembelajaran *Numberd Head Togeteher* (NHT) dengan media pembelajaran adalah penelitian dari Akbarleni Afrina (2013:146) yang berjudul "Peningkatan Kualitas Pembelajaran Ipa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Dengan Media Powerpoint Pada Siswa Kelas III SDN Bringin 02". Hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru siklus I memperoleh skor 18 pada pertemuan 1 dan skor 22 pada pertemuan 2 dengan kriteria baik. Pada siklus II memperoleh skor 26 pada pertemuan 1 dan skor 29 pada pertemuan 2 dengan kriteria sangat baik. Aktivitas siswa siklus I memperoleh skor 13,6 pada pertemuan 1 dengan kriteria cukup dan skor 19,4 pada pertemuan 2 dengan kriteria baik. Siklus II meningkat dengan skor 24 pada pertemuan 1 dan skor

26 pada pertemuan 2 dengan kriteria sangat baik. Ketuntasan belajar klasikal siklus I adalah 67%, siklus II meningkat menjadi 87%.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menemukan permasalahan berupa hasil belajar siswa yang masih rendah atau rata-rata nilai mereka masih di bawah KKM yaitu 65. Dalam hal ini, masih banyak siswa kurang memahami materi dan mencari contoh-contoh dari simbiosis pada makhluk hidup. Untuk itu, sesuai dengan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti melakukan uji coba secara empiris terkait Penerapan Model *Numbered Head Together* (NHT) Dengan Media Sim Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran IPA di SD Negeri 1 Bengkal adalah sebagai berikut :

1. Siswa lambat dalam memahami mata pelajaran IPA terutama pada materi simbiosis pada makhluk hidup sehingga berdampak pada hasil belajarnya.
2. Belum maksimalnya penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran IPA.
3. Belum maksimalnya penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran IPA
4. Belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran IPA

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa lambat dalam memahami mata pelajaran IPA terutama pada materi simbiosis pada makhluk hidup sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.
2. Belum maksimalnya penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran IPA.
3. Belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran IPA.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut “Apakah Penerapan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Dengan Media Sim Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Bengkal Kecamatan Kranggan”?.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dengan media sim card untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas V SD Negeri 1 Bengkal Kecamatan Kranggan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan atau wawasan tentang materi simbiosis pada makhluk hidup.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat praktis untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat bermanfaat sebagai wawasan dalam rangka sekolah meningkatkan kualitas dan mutu dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang mencakup pemahaman materi simbiosis pada makhluk hidup didalamnya.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dimanfaatkan guru dengan menerapkan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) ini sebagai sarana mengajar materi simbiosis pada makhluk hidup. Selain itu guru dapat menggunakan penelitian ini sebagai contoh, dengan menerapkan media pembelajara Sim Card untuk memfasilitasi siswa dalam pemahaman materi tersebut.

c. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat untuk sarana meningkatkan pemahaman mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya materi simbiosis pada makhluk hidup dengan model dan media yang diterapkan oleh guru.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar IPA

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru. Dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Siswa mengalami proses mental dalam menghadapi bahan belajar. Bahan belajar tersebut berupa keadaan alam, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, dan bahan yang telah terhimpun dalam buku-buku pelajaran. Dari segi guru, proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang sesuatu hal. Belajar merupakan proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses belajar yang mengaktualisasikan ranah-ranah tersebut tertuju pada bahan belajar tertentu (Dimiyati, dkk 2015: 17-18).

Belajar merupakan aktivitas penting dalam kehidupan manusia dan setiap orang mengalami belajar dalam hidupnya. Setiap manusia perlu proses pendewasaan, baik pendewasaan secara fisik maupun psikis atau kejiwaan. Pendewasaan pada diri seseorang tidak bisa sempurna tanpa didukung dengan pengalaman berupa pelatihan, pembelajaran, serta proses belajar. Artinya, belajar dan pembelajaran merupakan poses penting bagi

seseorang untuk menjadi dewasa (Musfiqon, 2012:2). Belajar merupakan aktivitas terencana untuk mendapatkan pengetahuan dan wawasan, agar perilaku seseorang berubah menuju pada kedewasaan. Pemahaman yang telah didapat menjadi sumber nilai yang mempengaruhi seseorang dalam berpikir, bertindak, dan berperilaku (Musfiqon, 2012:6).

Menurut Sudjana (Dalam Rusman, 2014:1) belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.

Dari beberapa pernyataan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses internal yang kompleks, yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diterapkan dalam kehidupan manusia sebagai proses pendewasaan, baik secara fisik maupun psikis atau kejiwaan. Selain itu belajar juga mempengaruhi seseorang dalam berpikir, bertindak, dan berperilaku sebagai wujud untuk mendapatkan wawasan dan pengetahuan. Pada hakikatnya, belajar juga merupakan proses interaksi terhadap situasi yang ada disekitar individu yang akan diarahkan kepada sebuah tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman meliputi proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.

2. Pengertian IPA

Ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa inggris yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA).

Berhubungan dengan alam atau bersangkut paut dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau *science* itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Menurut Fowler (Dalam Usman Samatowa, 2016:3) bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan benda-benda yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen/sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku atau oleh seseorang atau beberapa orang dengan cara ekperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten.

IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang factual, baik berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab-akibatnya. Cabang ilmu yang termasuk anggota rumpun IPA saat ini antara lain Biologi, Fisika, IPA, Astronomi,/Astrofisika, dan Geologi. IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). Ada dua hal berkaitan yang tidak terpisahkan dengan IPA, yaitu IPA sebagai

produk, pengetahuan IPA yang berupa pengetahuan faktual, konseptual, procedural, dan metakognitif, dan IPA sebagai proses, yaitu kerja ilmiah (Asih Widi Wisudawati,dkk 2017: 22).

Dari beberapa pernyataan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan alam atau bersangkut paut dengan alam yang mempelajari peristiwa yang terjadi di alam ini, dan membahas tentang gejala-gejala alam yang di susun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan manusia. IPA juga memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang factual baik berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab akibatnya. IPA juga merupakan ilmu yang diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif).

3. Hasil Belajar IPA

Kegiatan akhir dalam pembelajaran adalah proses evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar yang telah diperoleh siswa (Sulihawati dkk, 2014:7). Hasil yang dimiliki adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman (Sudjana, 2012:22).

Hasil belajar adalah kemampuan dan pengalaman belajar yang di miliki siswa setelah melakukan aktivitas belajar yang mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Suyanto,dkk 2013:235). Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk

membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan, dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar.

Hasil belajar IPA adalah kegiatan akhir dalam pembelajaran yaitu proses evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa melalui kemampuan dan pengalaman yang dimiliki siswa setelah ia menerima aktivitas belajar yang mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini sesuai dengan Bloom (Sutikno, 2013:79) membagi tiga hasil belajar menjadi tiga kawasan yaitu:

a. Kognitif

Kawasan kognitif berkenaan dengan ingatan atau pengetahuan dan kemampuan intelektual serta keterampilan-keterampilan yang dimiliki pembelajar setelah melakukan progress pembelajaran. Kawasan kognitif dibagi atas enam macam kemampuan intelektual mengenai lingkungan yang disusun secara hirarkis dari yang paling sederhana sampai kepada yang paling kompleks, yaitu : Pengetahuan, Pemahaman, Penerapan, Analisis, Sintesis, dan Penilaian.

b. Afektif

Kawasan afektif menggambarkan sikap-sikap dan nilai. Dengan kata lain kawasan afektif adalah sikap peserta didik yang menunjuk kearah pertumbuhan secara batiniah dan hanya akan terjadi apabila peserta didik menerima dengan sadar sikap dan nilai yang diterimanya, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku dirinya sendiri.

c. Psikomotor

Kawasan psikomotor adalah kemampuan-kemampuan menggiatkan dan mengkoordinasikan gerak. Kawasan dengan hasil penelitian siswa lain dan mendiskusikannya apabila terdapat kekeliruan atau perbedaan dari hasil penelitian yang dilakukan.

Dapat ditarik kesimpulan, bahwa hasil belajar IPA merupakan hasil belajar yang dicapai siswa setelah mengikuti serangkaian proses belajar IPA yang diajarkan, yaitu melakukan pembelajaran dengan model *Numbered Head Together* (NHT) dengan media Sim Card dengan mengikuti tes tertulis tentang materi simbiosis pada makhluk hidup. Peneliti hanya menilai hasil belajar siswa dalam ranah kognitif saja. Ranah kognitif berisi tentang perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir, sehingga siswa yang diharapkan muncul setelah melakukan serangkaian kegiatan dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

B. Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan

Media Pembelajaran “Sim Card”

4. Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)

a. Pengertian Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)

Model pembelajaran kepala bernomor (*numbered heads*) dikembangkan oleh Spencer Kagan. Tipe model ini memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan

mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain itu, teknik ini bisa digunakan untuk semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. NHT adalah suatu model pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas siswa dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang akhirnya dipresentasikan di depan kelas. NHT pertama kali dikenalkan oleh Spencer Kagan, dkk. Model NHT adalah bagian dari model pembelajaran kooperatif structural, yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa (Muhammad Fathurrohman, 2015:82).

1) Langkah Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)

Berikut langkah-langkah metode NHT (Hamdani, 2011:90):

- a) Siswa dibagi dalam kelompok dan setiap siswa dalam setiap kelompok mendapatkan nomor.
- b) Guru memberikan tugas dan tiap tiap kelompok disuruh untuk mengerjakannya.
- c) Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok dapat mengerjakannya.
- d) Guru memanggil salah satu nomor siswa dan siswa yang nomornya dipanggil melaporkan hasil kerja sama mereka.
- e) Siswa lain diminta untuk memberikan tanggapan, kemudian guru menunjuk nomor lain.
- f) Kesimpulan

Berikut langkah-langkah metode NHT setelah divariasi ;

- a) Siswa dibagi dalam kelompok dan setiap siswa dalam setiap kelompok mendapatkan nomor.
 - b) Guru membagi media Sim Card dan memberi intruksi serta mendiskusikannya dengan kelompok.
 - c) Guru memberikan tugas pada tiap tiap kelompok dan disuruh untuk mengerjakannya.
 - d) Kelompok mendiskusikan dan menganalisis jawaban yang benar dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok dapat mengerjakannya.
 - e) Guru memanggil salah satu nomor siswa dan siswa yang nomornya dipanggil melaporkan hasil kerja sama mereka.
 - f) Siswa lain diminta untuk memberikan tanggapan, kemudian guru menunjuk nomor lain.
 - g) Kesimpulan
- 2) Kelebihan dan Kekurangan *Numbered Head Together* (NHT)

Kelebihan dan kekurangan metode NHT menurut Hamdani (2011:90).

Kelebihan metod NHT :

- a) Setiap siswa menjadi siap semua
- b) Siswa dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh
- c) Siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai.

Kekurangan metode NHT :

- a) Kemungkinan nomor yang dipanggil, akan dipanggil lagi oleh guru.
- b) Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru.

5. Media “Sim Card”

Munadi (2010:7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Menurut Arsyad (2011:3) mendeskripsikan “secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alatalat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau menghantarkan pesan-pesan pembelajaran”

Kustandi,dkk (2011:9) menyimpulkan “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara guru, siswa dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan merupakan isi

pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang disajikan oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

Dari beberapa pernyataan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan segala sesuatu sumber belajar dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media dibuat sebagai proses pembelajaran dan bertujuan untuk membantu memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan dengan lebih baik dan sempurna.

Media pembelajaran “Sim Card” merupakan alat bantu siswa dalam memahami materi simbiosis pada makhluk hidup. Media ini digunakan siswa dengan cara mencocokkan tulisan-tulisan, dimana dalam setiap kertas terdapat tulisan simbiosis dan makhluk hidup. Media ini akan sangat membantu siswa dalam mempelajari dan memahami materi IPA khususnya simbiosis pada makhluk hidup.

Kesimpulan model *Numbered Head Together* (NHT) dengan media Sim Card untuk meningkatkan hasil belajar IPA yaitu dapat memberikan kesempatan bagi siswa agar saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat, dengan menggunakan media Sim Card. Model dan media pembelajaran ini, dapat mendorong siswa meningkatkan semangat dalam bekerja sama untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar diperoleh setelah melakukan proses evaluasi melalui kemampuan dan pengalaman yang dimiliki siswa

setelah ia menerima aktivitas belajar yang mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

6. Penerapan model *Numbered Head Together* (NHT) dengan media pembelajaran “Sim Card” untuk meningkatkan hasil belajar IPA

Pembelajaran NHT merupakan pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran IPA khususnya materi simbiosis pada makhluk hidup. Dalam pembelajaran siswa dihadapkan kelebihan NHT diantaranya adalah setiap siswa menjadi siap semua, siswa dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh, siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai. Model ini bukan hanya memiliki kelebihan akan tetapi terdapat kekurangan diantaranya adalah kemungkinan nomor yang dipanggil, akan dipanggil lagi oleh guru dan tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru. Akan tetapi peneliti memadukan model NHT dengan media Sim Card untuk tercapainya hasil belajar IPA di SD Negeri 1 Bengkal. Pembelajaran IPA yang tadinya dilakukan dengan metode konvensional yang mengakibatkan siswa pasif dalam mengikuti pembelajaran dengan adanya penggunaan model pembelajaran NHT berbantuan media “Sim Card” yang dilakukan peneliti sehingga siswa diharapkan memiliki semangat dan hasil belajar siswa akan meningkat.

Tabel 1 Sintak Model *Numbered Head Together*

Sintaks	Perlakuan Guru	Perlakuan Siswa
Penomoran (<i>numbering</i>)	Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok atau tim yang beranggotakan 3-5 orang dengan kemampuan yang berbeda. Guru memberikan siswa nomor sehingga tiap siswa dalam tim memiliki nomor yang berbeda.	Siswa membagi diri menjadi beberapa kelompok kecil Siswa mengingat nomor yang diberikan.
Pengajuan Pertanyaan	Guru mengajukan pertanyaan dasar tentang materi yang akan disampaikan. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa.	Siswa mendengar pertanyaan yang disampaikan dan mulai mencari jawaban atas pertanyaan tersebut.
Berpikir Bersama	Guru memberikan pengarahan jalannya diskusi kelompok Guru membagikan dan menyampaikan cara bermain media Sim Card Guru membagikan LKS kepada setiap kelompok	Siswa mendengarkan arahan yang disampaikan oleh guru Siswa menyusun media Sim Card yang telah dibagikan Siswa melakukan diskusi dengan kelompoknya Siswa menjawab soal diskusi di LKS yang dibagikan oleh guru.
Pemberian Jawaban	Guru menyebutkan satu nomor secara acak dan meminta siswa dengan nomor tersebut untuk	Siswa dari setiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan dan mempersiapkan

menyebutkan jawaban pertanyaan yang telah diberikan.	jawaban untuk seluruh kelas.
Guru membagikan lembar soal kepada siswa untuk dikerjakan	Siswa mengerjakan soal mandiri yang dibagikan oleh guru

C. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Setyawati, 2017

Judul penelitian tentang “Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Pesawat Sederhana Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) Pada Siswa Kelas V Sd N 2 Kalinanas Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali Tahun 2017”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe NHT dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri 2 Kalinanas Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali tahun 2017. Peningkatan siswa yang tuntas belajar dari siklus I ke siklus II 27% dan siklus II 20%. Hal ini dapat dilihat perolehan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I 40% siswa tuntas belajar, siklus II 67% siswa tuntas belajar, dan siklus III 87% siswa tuntas belajar. Siswa yang belum tuntas belajar pada siklus III akan diberikan tindakan mandiri berupa latihan-latihan atau remediasi yang dipantau oleh guru sehingga diharapkan semua siswa dapat tuntas belajar.

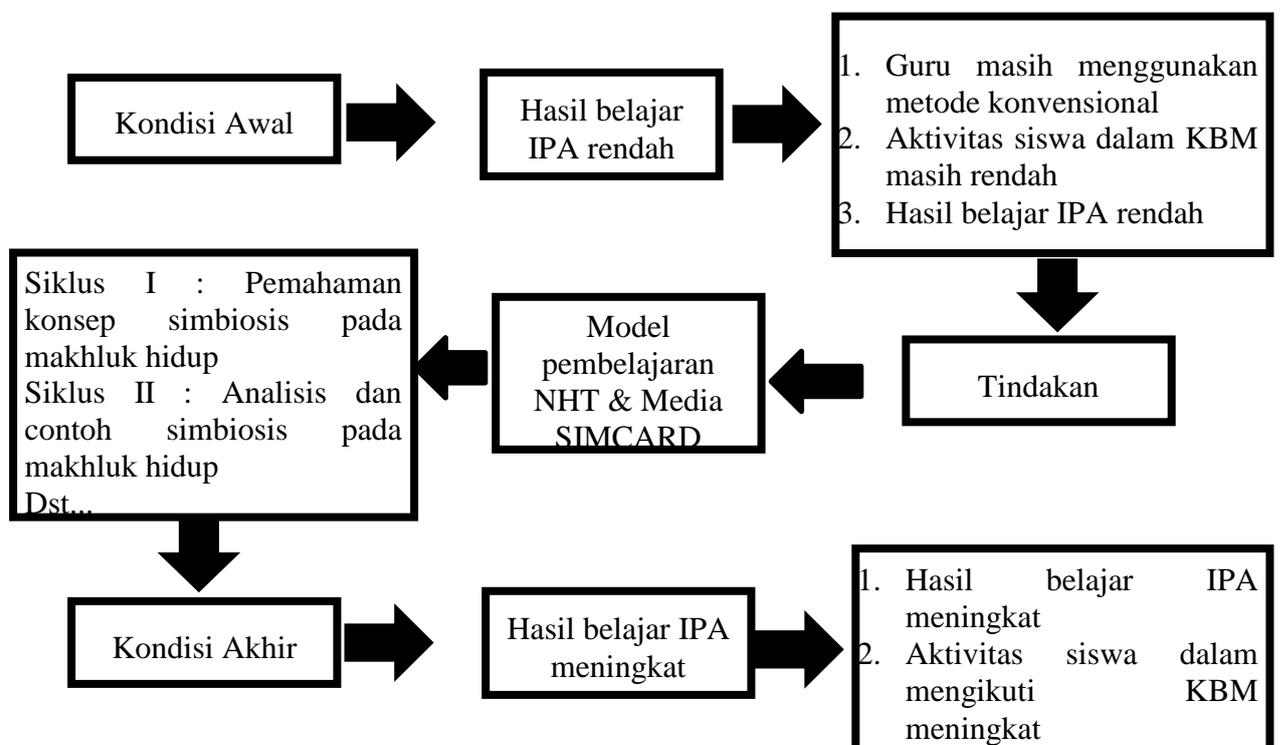
2. Penelitian yang dilakukan oleh Afrina Akbarleni, 2013

Judul penelitian tentang “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif NHT Dengan Medi Powerpoint Pada Siswa Kelas III SDN Bringin 02”. Hasil penelitian menunjukkan keterampilan guru siklus I memperoleh skor 18 pada pertemuan 1 dan skor 22 pada pertemuan 2 dengan kriteria baik. Pada siklus II memperoleh skor 26 pada pertemuan 1 dan skor 29 pada pertemuan 2 dengan kriteria sangat baik. Aktivitas siswa siklus 1 memperoleh skor 13,6 pada pertemuan 1 dengan kriteria cukup dan skor 19,4 pada pertemuan 2 dengan kriteria baik. Siklus II meningkat dengan skor 24 pada pertemuan I dan skor 26 pada pertemuan 2 dengan kriteria sangat baik. Ketuntasan belajar klasikal siklus I adalah 67%, siklus II meningkat menjadi 87%.

D. Kerangka Pemikiran

Proses pembelajaran tidak selalu berjalan dengan baik, banyak kendala yang dihadapi baik oleh guru maupun siswa, kendala yang dihadapi guru antara lain adalah penggunaan strategi, metode, media, dan pendekatan yang kurang sesuai dengan kondisi siswa dan keadaan kelas. Apabila penggunaan tersebut kurang tepat maka yang akan terjadi adalah siswa menjadi kurang antusias mengikuti pembelajaran, mengabtuk, bosan, sibuk sendiri dan tidak memperhatikan pelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal.

Pemahaman materi simbiosis pada makhluk hidup pada siswa kelas V SD Negeri 1 Bengkal rata-rata masih lambat dalam menguasai materi tersebut. Siswa masih kurang dalam memahami materi tentang bagaimana setiap makhluk hidup membutuhkan makhluk hidup lain, baik secara langsung maupun tidak langsung. Siswa masih kurang pengetahuan tentang contoh, contoh dari simbiosis pada makhluk hidup . Untuk memecahkan masalah tersebut, dapat dilaksanakan penelitian PTK dengan menerapkan model *Numbered Head Together* berbantuan media “Sim Card” pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruh positif dari penerapan model tersebut dengan bantuan media yang digunakan terhadap hasil belajar pada materi simbiosis pada makhluk hidup siswa kelas IV SD Negeri 1 Bengkal.



Gambar 1 Kerangka Berpikir

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis tindakan merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2012:90).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah penerapan Model *Numbered Head Together* dengan Media Sim Card dapat meningkatkan hasil belajar IPA.

BAB III

METODE PENELITIAN

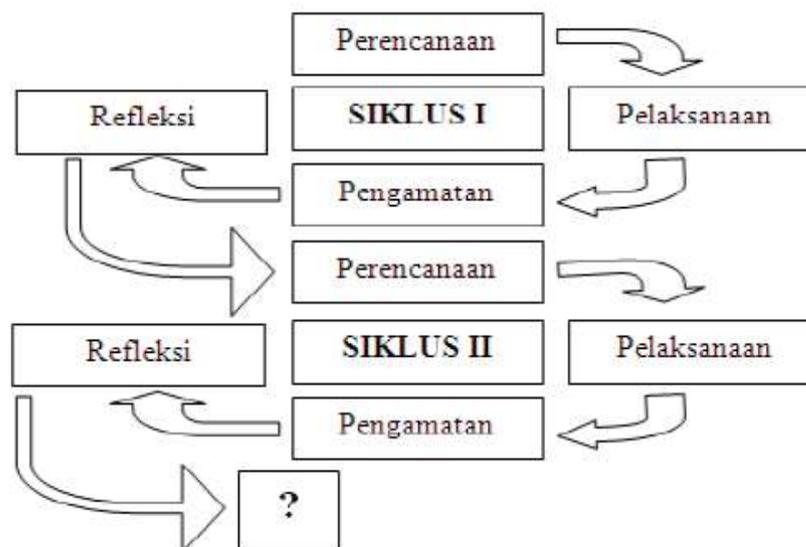
A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berfokus pada situasi kelas dan bertujuan untuk memperbaiki proses belajar mengajar. Ada tiga pengertian yang dapat diterangkan mengenai penelitian tindakan kelas (Arikunto, 2015:2), yaitu :

1. Penelitian menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan menunjuk pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa.
3. Kelas dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi mempunyai makna yang lain. Seperti yang sudah lama dikenal sejak zamannya, pendidik Johann Amos Comenius pada abad ke 18, yang dimaksud dengan “kelas” dengan konsep pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah *kelas* adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Arikunto, dkk (2014: 16) mengemukakan empat tahapan dalam pelaksanaan PTK, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan,

dan (4) refleksi. Tahapan tersebut dapat ditampilkan pada gambar dibawah ini.



Gambar 2 Desain Penelitian

B. Variable Penelitian

Arikunto (2013:161) menyatakan “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Sementara itu Sugiyono (2014:64) menyatakan “Variabel penelitian merupakan atribut seserang atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang memiliki variasi antara satu orang dengan orang lain atau obyek satu dengan obyek lain yang ditetapkan untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan”. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel *Input*

Variabel *input* merupakan kondisi awal yang akan diubah. Adapun variabel *input* dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 1 Bengkal masih rendah.

2. Variable Proses

Variabel proses dalam penelitian ini adalah kegiatan pembelajaran menggunakan model Numbered Head Together dengan media “Sim Card” untuk meningkatkan hasil belajar IPA.

3. Variabel Output

Variabel output dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA mengalami peningkatan.

4. Variabel Pengganggu

Variabel pengganggu merupakan variabel yang mengganggu pengaruh atau hubungan antara variabel input, proses, dan output. Variabel pengganggu dalam penelitian ini adalah wali kelas V itu sendiri.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Model kooperatif tipe NHT berbantuan media “Sim Card”, merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat, dengan menggunakan media “Sim Card”. Model pembelajaran ini dapat mendorong siswa untuk meningkatkan semangat dalam bekerja sama. Pembelajaran dengan model NHT ini, dilakukan dengan sintak : 1) Fase 1

Penomoran, 2) Fase 2 Pengajuan pertanyaan, 3) Fase 3 Berpikir bersama, 4) Fase 4 Menjawab.

2. Hasil belajar IPA

Hasil belajar IPA merupakan alat ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa. Hasil belajar diperoleh setelah melakukan proses evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar IPA, hasil belajar yang diperoleh siswa melalui kemampuan dan pengalaman yang dimiliki siswa setelah ia menerima aktivitas belajar yang mencakup tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian ini hanya mencakup satu ranah saja yaitu ranah kognitif yang berisi tentang perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir, sehingga siswa yang diharapkan muncul setelah melakukan serangkaian kegiatan dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

D. Subyek Penelitian

SD Negeri 1 Bengkal Kabupaten Temanggung merupakan sekolah dasar dengan jumlah siswa keseluruhan pada tahun ajaran 2020/2021 sebanyak sekitar 84 siswa . Adapun subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V dengan jumlah jumlah siswa 15 siswa yaitu 7 siswa putra dan 8 siswa putri.

Keadaan sekolah yang cukup memadai siswa yang tidak terlalu banyak diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran. Namun dalam

pembelajaran IPA hasil belajar siswa kelas V masih tergolong rendah. Hal ini dilihat dari nilai siswa yang belum mencapai KKM yaitu 65.

E. Setting Penelitian

Setting dalam penelitian ini meliputi tempat penelitian, waktu penelitian dan siklus penelitian sebagai berikut:

1. Tempat Penelitian, Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Bengkal
2. Waktu Penelitian, penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021, pada bulan Januari 2021.
3. Siklus PTK, Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan melalui 2 siklus, guna mengamati peningkatan hasil belajar IPA menggunakan media “Sim Card” Setiap siklusnya dilaksanakan dengan mengikuti prosedur perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

F. Prosedur Penelitian

Menurut Daryanto (2011:4) PTK adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam untuk memperbaiki proses belajar mengajar, sehingga terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Sesuai dengan jenis penelitian yang akan dilakukan adalah suatu bentuk proses pengkajian berdaur siklus yang terdiri dari 4 tahapan dasar yang saling terkait dan ketergantungan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi.

Prosedur penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Persiapan penelitian

a. Persiapan materi dan waktu penelitian

Peneliti menyiapkan materi penelitian berupa rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam dua siklus. Penggunaan media “Sim Card” dalam meningkatkan hasil belajar IPA, kegiatan pembelajaran dilakukan pada kegiatan inti berdurasi 2x35 menit. Dalam pelaksanaannya peneliti bermitra kerja dengan guru kelas. Penelitian ini dilakukan pada semester I tahun ajaran 2020/2021. Materi yang perlu disisipkan adalah materi simbiosis pada makhluk hidup.

b. Pelaksanaan penelitian

Pelaksanaan tindakan pada hakikatnya merupakan realisasi dari suatu tindakan yang sebelumnya sudah direncanakan. Alur penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Dua siklus tersebut digunakan sebagai tolok ukur dalam mengatasi permasalahan yang akan diselesaikan. Siklus I terdiri dari 4 tahap : (1) Rencana Tindakan I, (2) Pelaksanaan Tindakan I, (3) Observasi I, (4) Refleksi I. Apabila dalam siklus I masalah belum teratasi maka akan dilanjutkan pada siklus II, yang terdiri dari 4 tahap : (1) Rencana Tindakan II, (2) Pelaksanaan tindakan II, (3) Observasi II, (4) Refleksi II dan seterusnya.

Berikut merupakan rencana untuk siklus dalam penelitian tindakan :

1) Siklus I

a) Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan merupakan bagian awal dari rancangan penelitian, tindakan berisi rencana tindakan yang akan dilaksanakan untuk menyelesaikan masalah. Pada tahap ini dipersiapkan beberapa rencana tindakan berupa pembuatan desain pembelajaran meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media pembelajaran Sim Card, dan menyiapkan instrumen observasi guru dan siswa serta lembar penilaian hasil belajar siswa.

b) Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan pada hakikatnya merupakan realisasi dari suatu tindakan yang sebelumnya sudah direncanakan. Tahap ini dilaksanakan pada saat kegiatan belajar mengajar yang sebelumnya telah dirancang mulai dari merancang strategi apa yang akan digunakan, materi apa yang akan diajarkan dan sebagainya.

c) Pengamatan (*Observasi*)

Pengamatan dilakukan oleh pengamat. Pelaksanaan pengamatan ini melibatkan beberapa pihak mulai dari guru, peneliti, dan teman sejawat. Pengamatan dilakukan pada saat tindakan sedang berjalan. Peneliti melaksanakan penelitian ini bertahap, mulai dari pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran

yang sedang berlangsung di dalam kelas yang terfokus pada sasaran dan mendokumentasikan proses pembelajaran yang berlangsung. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan yang sudah dilakukan agar dapat dievaluasi dan dijadikan sebagai landasan bagi pengamat untuk melakukan tahap refleksi.

d) Refleksi (*Reflekting*)

Tahap akhir dari penelitian ini adalah refleksi. Refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Pada tahap ini, peneliti bersama guru mengadakan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai. Disini peneliti bertindak sebagai pengajar sedangkan guru bertindak sebagai pengamat.

2) Siklus II

Siklus II dilakukan setelah dilaksanakannya refleksi pada siklus I. Apabila pada siklus I ditemukan kekurangan, maka perlu adanya rancangan ulang yang harus diperbaiki untuk melaksanakan siklus II. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan dua siklus terlebih dahulu dan apabila dengan menggunakan dua siklus sudah tercapai tingkat keberhasilannya maka penelitian akan berhenti di siklus II, namun apabila masih belum mengalami peningkatan maka akan dilakukan siklus selanjutnya.

G. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

1. Tes

Arikunto (2010:266) menjelaskan bahwa tes adalah latihan atau serentetan pertanyaan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu ataupun kelompok. Metode tes ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa kelas V tentang materi simbiosis pada makhluk hidup. Tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi dalam bentuk lisan maupun tulisan.

2. Observasi

Arikunto (2013:272) menjelaskan bahwa teknik observasi lebih efektif apabila dilengkapi dengan blangko pengamatan sebagai instrumen. Metode observasi ini digunakan untuk mengamati proses pembelajaran yang sedang berlangsung apakah sudah sesuai atau belum serta mengamati aktivitas siswa selama diberi perlakuan. Metode ini dilakukan sebagai suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu.

H. Instrumen Penelitian

Widoyoko (2012:51) menjelaskan bahwa “instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian

dengan cara melakukan pengukuran”. Instrument penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Instrument penelitian berupa pedoman wawancara tidak terstruktur, pedoman observasi dan dokumentasi. Pedoman wawancara tidak terstruktur digunakan untuk menemukan permasalahan, memperoleh informasi, dan data awal penelitian. Pedoman observasi digunakan untuk mengamati proses pembelajaran IPA yang dilakukan oleh guru kelas. Tes dilakukan untuk mengukur intensitas, pelaksanaan dan faktor pendukung penggunaan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan media “Sim Card” dalam mata pelajaran IPA simbiosis pada makhluk hidup pada kelas V SD Negeri 1 Bengkal.

1. Soal Tes

Soal tes ini berasal dari materi IPA, yaitu materi simbiosis pada makhluk hidup. Soal tes terdiri dari pilihan ganda dan lembar identifikasi tentang simbiosis pada makhluk hidup yang digunakan untuk menunjukkan hasil belajar yang dicapai pada setiap tindakan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui apakah media “Sim Card” dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tes yang dilakukan berupa tes tertulis.

Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Soal Tes

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif	No Soal	
3. 5	3.5.1	Menjelaskan	C2	8,11,13,15,22,23
Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-	pengertian simbiosis.			,25,27
	3.5.2	Menyebutkan jenis-jenis simbiosis	C1	1,7,10,17,18,20, 21,24
	3.5.3	Mengidentifikasi macam-		

jaring makanan di lingkungan sekitar .	macam simbiosis 3.5.4 Mengkategorikan macam-macam contoh simbiosis	C4 C6	2,3,4,5,6,9,12,14 ,16,19,26,29,30 28
--	--	--------------	--

2. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai pedoman untuk melakukan observasi/pengamatan guna memperoleh data yang diinginkan. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas siswa dan guru dalam pembelajaran. Observasi sangat penting dilakukan dan dilaksanakan dengan sangat hati-hati dan serius dengan tujuan data yang diperoleh merupakan data yang benar - benar terjadi dan akurat. Observasi ini untuk mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan metode discovery.

Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Aktivitas Siswa

No	Aspek yang diamati	Indikator	Nomor Butir Pernyataan
1.	Mendengarkan pendapat orang lain	Mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru	1
2.	Bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku	Antusias siswa dalam mengikuti KBM dengan menggunakan model NHT dan media Sim Card	2
3.	Kemampuan Berkomunikasi	Mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan materi	3
		Menarik kesimpulan tentang materi yang telah diajarkan	5
4.	Menghargai diri sendiri dan orang lain	Mengerjakan tugas sesuai dengan arahan	4

Sumber: Syamsul Bachri , Ani Minarni dan dimodifikasi (2010 : 159)

Berdasarkan tabel diatas yaitu lembar pengamatan aktivitas siswa. Peneliti mengisi lembar observasi sesuai dengan indikator yang sudah dibuat.

I. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Azwar (2015:66) Validitas adalah pertimbangan yang paling utama dalam mengevaluasi kualitas tes sebagai instrumen ukur. Konsep validitas mengacu kepada kelayakan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan inferensi tertentu yang dapat dibuat berdasarkan skor hasil tes yang bersangkutan.

Tabel 4 Validasi Soal Tes

No	r hitung	r tabel	ket
1.	0,646	0,3961	Valid
2.	0,117	0,3961	Tidak Valid
3.	0,736	0,3961	Valid
4.	0,760	0,3961	Valid
5.	0,935	0,3961	Valid
6.	0,766	0,3961	Valid
7.	0,446	0,3961	Valid
8.	0,561	0,3961	Valid
9.	0,099	0,3961	Tidak Valid
10.	0,077	0,3961	Tidak Valid
11.	0,766	0,3961	Valid
12.	0,935	0,3961	Valid
13.	0,802	0,3961	Valid
14.	0,859	0,3961	Valid
15.	0,076	0,3961	Tidak Valid
16.	0,752	0,3961	Valid
17.	0,617	0,3961	Valid
18.	0,646	0,3961	Valid
19.	0,489	0,3961	Valid
20.	0,736	0,3961	Valid

21.	0,489	0,3961	Valid
22.	0,571	0,3961	Valid
23.	0,503	0,3961	Valid
24.	0,030	0,3961	Tidak Valid
25.	0,935	0,3961	Valid
26.	0,013	0,3961	Tidak Valid
27.	0,859	0,3961	Valid
28.	0,058	0,3961	Tidak Valid
29.	0,099	0,3961	Tidak Valid
30.	0,449	0,3961	Valid

2. Reliabilitas

Hamdi (2014:74), reliabilitas atau *realibility* menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya. Reliabilitas mengacu pada konsistensi pengukuran hingga dimana hasilnya sama berdasarkan bentuk yang berbeda dari instrumen yang sama atau waktu pada saat pengumpulan data.

Sugiyono (2013:173) menyatakan bahwa instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Pengukuran reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan metode *Alpha Cronbach* dengan bantuan program SPSS dengan taraf signifikan 5% dengan r_{tabel} dengan ketentuan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti reliable dan $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak reliable dengan banyak siswa 15 orang. Berdasarkan perhitungan uji reliabilitas diperoleh koefisien alpha pada variabel pemahaman sebesar 0,910. Pernyataan soal tes dapat dikatakan reliable apabila nilai koefisien alpha $>$ r tabel. Hasil koefisien alpha yang

terdapat dalam tabel dinyatakan lebih besar dari r tabel ($0,910 > 0,3961$), sehingga soal tes dinyatakan reliable dan layak digunakan sebagai bahan penelitian. Berikut tabel uji reliabilitas yang disajikan dalam tabel... berikut ini:

Tabel 5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,946	,951	22

Berdasarkan Tabel 5 hasil nilai reliabilitas nilai alpha tergolong pada kategori sangat tinggi, terlihat bahwa instrumen baik dan layak digunakan sebagai penelitian.

J. Teknik Analisis Data

Wardani, dkk (2010:519) menjelaskan bahwa analisis data adalah upaya yang digunakan guru yang berperan sebagai peneliti untuk merangkum secara akurat data yang telah dikumpulkan dalam bentuk yang dapat dipercaya dan benar. Tujuan analisis data dalam penelitian tindakan kelas adalah untuk memperoleh bukti kepastian apakah terjadi perbaikan, peningkatan, atau perubahan sebagaimana yang diharapkan bukan untuk membuat generalisasi atau pengujian teori.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan kualitatif. Peneliti menganalisis data deskripsi kualitatif melalui lembar observasi dan deskripsi kuantitatif melalui tes. Penjabarannya sebagai berikut.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah nilai tes hasil belajar siswa tentang materi simbiosis pada makhluk hidup. Data ini dianalisis menggunakan deskripsi kuantitatif yaitu mencari nilai rata-rata. Rumus yang digunakan untuk mencari nilai rata-rata menurut Tulus Winarsunu (2009: 30) adalah sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M = Rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai dari seluruh siswa

N = Jumlah siswa

Mengetahuinya peningkatan hasil belajar siswa, dilakukan perbandingan nilai rata-rata siklus I dan siklus II. Apabila nilai rata-rata siklus II lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata siklus I maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan model *numbered head together* (NHT) dengan media Sim Card untuk meningkatkan hasil belajar IPA, dapat disimpulkan bahwa kebiasaan belajar itu perlu ditumbuhkembangkan pada setiap individu. Hal ini berdasarkan perkembangan arus informasi, seperti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin meningkat dengan sangat cepat..Media Sim Card merupakan alat bantu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan bentuk kartu yang berisi jenis-jenis simbiosis beserta contohnya yang kemudian akan disusun dalam sebuah papan dan dapat membantu siswa dalam memahami materi simbiosis pada makhluk hidup. Media Sim Card tidak hanya digunakan pada saat pembelajaran disekolah saja, tetapi orang tua juga dapat menggunakan media Sim Card ini untuk membantu siswa belajar di rumah dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Hasil belajar IPA siswa materi simbiosis pada makhluk hidup dengan menggunakan media pembelajaran Sim Card pada Siklus I diperoleh presentase ketuntasan sebesar 43% dan siklus II diperoleh 97,7%. Dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan model NHT dengan media Sim Card untuk meningkatkan hasil belajar IPA khususnya pada materi simbiosis pada makhluk hidup.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan di atas, maka peneliti menyarankan beberapa hal yakni:

1. Bagi Guru

Kepala sekolah diharapkan dapat membina guru dalam menyelenggarakan pembelajaran, berkaitan dengan model dan media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Pemilihan model dan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa hendaknya disesuaikan dengan karakteristik siswa.

3. Bagi Sekolah

Sebaiknya sekolah dapat mengembangkan konsep dari media pembelajaran Sim Card agar dapat digunakan untuk materi yang lainnya dan diaplikasikan di kelas tinggi maupun di kelas rendah.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan dapat melakukan penelitian lebih lanjut tentang aspek-aspek lain dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan media yang lebih menarik dan efektif dengan pokok bahasan yang berbeda, serta mendapatkan data-data yang belum terdapat dalam penelitian ini agar diperbaiki dan kedepannya akan diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbarleni , Afrina. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Dengan Media Powerpoint Pada Siswa Kelas III SD N Bringin 02, Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2013.
- Anita , Lie. *Kooperatif Leoperative Learning di Ruang-ruang Kelas*). Jakarta: Grasindo, 2007.
- Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- . *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta, 2010.
- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Arikunto, Suharsimi, and dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2014.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Azwar, S. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Daryanto. *Model Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011.
- Dimiyati, dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2015.
- Dr.H.M.Musfiqon,M.Pd. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT.Prestasi Pustakaraya, 2012.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Hamdi, Saepul E Asep, and Baharuddin. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublisher, 2015.
- Kustandi, Cecep, and Sutjipto Bambang. *Media Pembelajaran, Manual, dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran "Sebuah Pendekatan Baru"*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2010.

- Rusman. *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- Samatowa, Usman. (2010). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks
- Setyawati, Dewi. *Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Pesawat Sederhana Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Pada Siswa Kelas V SD N 2 Kalinanas Kecamatan Wonosegoro Kabupaten Boyolali*. Salatiga: IAIN, 2017.
- Sudjana, Nana. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sutikno, S,M. *Belajar dan Pembelajaran Upaya Kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang berhasil*. Lombok: Holistika, 2013.
- Suyanto, and A Jihad. *Menjadi Guru Profesional (Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global)*. Jakarta: Esensi Erlangga Group, 2013.
- Wardhani, Igak, and Wihardit Kuswaya. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.
- Widoyoko, and Putro Eko. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Wisudawati, Asih Widi, and Eka Sulistyowati. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara, 2014.