

---

# Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantuan Media *Game* Teka Teki Silang Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Saiful Anam, Sekar Dwi Ardianti, dan Much Arsyad Fardani

Universitas Muria Kudus  
Email: saifulanamsaiful@gmail.com

---

## Info Artikel

---

**Sejarah Artikel:**  
Diserahkan 08 September 2022  
Direvisi 24 Mei 2023  
Disetujui 25 Mei 2023

---

**Keywords:**  
*learning outcomes,*  
*number head together,*  
*media crosswords*

---

## Abstract

---

*The purpose of this study is to analyze the application of the Numbered Head Together learning model assisted by Crossword Game media in improving student learning outcomes.*

*The research method used is classroom action research (CAR). The research was carried out from March 21 2022 to March 28 2022 in class IV SD 1 Gulang Mejobo Kudus. Data collection techniques used are tests, documentation, and observation. Data validation uses the opinion of experts (Experts Judgment) by Ms. Sekar Dwi Ardianti, S.Pd., M.Pd., and Mr. Much. Arsyad Fardani, S.Pd., M.Pd. Data analysis in this study used quantitative and qualitative data.*

*The results showed that the learning outcomes of students' knowledge domain increased significantly between the first cycle of 70.29% and the second cycle of 74.70%. This proves that the application of the Numbered Head Together learning model assisted by the Crossword Puzzle Game media can improve the learning outcomes of fourth grade students at SD 1 Gulang.*

## Abstrak

---

Tujuan penelitian ini yaitu menganalisis penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Game* Teka-Teki Silang dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode penelitian yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan mulai 21 Maret 2022 sampai dengan 28 Maret 2022 di kelas IV SD 1 Gulang Mejobo Kudus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, dokumentasi, dan observasi. Validasi data menggunakan pendapat para ahli (*Experts Judgment*) oleh Ibu Sekar Dwi Ardianti, S.Pd., M.Pd., dan Bapak Much. Arsyad Fardani, S.Pd., M.Pd. Analisis data penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar ranah pengetahuan siswa meningkat cukup signifikan antara siklus I 70,29% dan siklus II 74,70%. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Game* Teka-Teki Silang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 1 Gulang

© 2023 Universitas Muria Kudus

---

## PENDAHULUAN

Saat ini pendidikan di Indonesia tengah menganut kurikulum 2013. Pembelajaran kurikulum 2013 menurut Shafa (2014) lebih menekankan pada keaktifan siswa belajar secara mandiri guna membangun pengetahuan mereka sendiri. Artinya pembelajaran kurikulum 2013 lebih mengutamakan keseimbangan *softskill* dan *hardskill* yang aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Aspek yang dikembangkan dalam kurikulum 2013 meliputi aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Ketiga aspek tersebut merupakan hasil belajar yang akan dicapai pada pembelajaran. Hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan.

Dalam upaya pencapaian hasil belajar yang maksimal serta optimal maka perlu adanya langkah terencana dan efektif dalam rangka mencerdaskan bangsa sebagai sumber daya dalam pembangunan nasional. Hal yang paling operasional dalam mencerdaskan bangsa salah satunya yaitu peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar ini diperlukan peran guru kreatif yang menciptakan pembelajaran menarik dan disukai oleh peserta didik.

Pembelajaran menarik dan disukai oleh peserta didik bisa terwujud ketika guru menggunakan model pembelajaran kooperatif. Murtono (2017) menyebut bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan tanggal 9 Agustus 2021 pada pembelajaran kelas IV SD 1 Gulang Kecamatan Mejubo Kabupaten Kudus diketahui bahwa hasil belajar siswa masih rendah dalam penguasaan materi muatan Bahasa Indonesia. Hanya 44% siswa yang tuntas sedangkan yang tidak tuntas mencapai 56%. Lebih lanjut pada muatan IPA, diketahui hanya 29% siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas mencapai 61%. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas juga diketahui bahwa terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran yakni sumber belajar yang kurang bervariasi, pemahaman konsep siswa yang berbeda-beda sehingga memerlukan berbagai macam teknik yang disesuaikan dengan siswa, pembelajaran yang cenderung konvensional, sehingga siswa belum menjadi subjek belajar.

Berdasarkan pada wawancara tersebut maka guru perlu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menarik serta kerja sama antar siswa. Salah satu kemasannya pembelajaran

yang memiliki aspek kerjasama dan kreatif yaitu kemasannya pembelajaran berorientasi model belajar kooperatif. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan menjadi beberapa tipe, salah satu diantaranya yaitu kooperatif *Numbered Head Together* (NHT).

Shoimin (2014) menyatakan bahwa *Numbered Head Together* merupakan suatu model pembelajaran berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggungjawab atas tugas kelompoknya, sehingga tidak ada pemisah antara siswa yang satu dengan siswa yang lain dalam satu kelompok untuk saling memberi dan menerima antara satu dengan yang lainnya. Pembelajaran *Numbered Head Together* menuntut setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompok.

Pemilihan NHT sebagai model pembelajaran dalam penelitian perlu didukung penggunaan media untuk memaksimalkan kualitas pembelajaran yang kreatif dan menarik Hamzah (2011) menyebut bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Pemilihan NHT sebagai model pembelajaran dalam riset yang dilakukan senada dengan penelitian Musdalifa, Murtono, & Oktavianti (2015); Sumarni (2016); Devi, Pudjawan, & Suranata (2019) dan Nadhiroh, Relmasira, & Rahayu (2019). Penelitian Musdalifa, Murtono, & Oktavianti (2015) menyimpulkan bahwa model kooperatif tipe NHT dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa, yaitu nilai evaluasi siswa sebagai aspek kognitif, dan aktivitas belajar siswa, serta aktivitas guru dalam pembelajaran sebagai aspek afektif dan psikomotor.

Riset Sumarni (2016) menyimpulkan bahwa model pembelajaran Cooperative tipe NHT (*Numbered Heads Together*) pada mata pelajaran matematika sangat efektif membantu penulis dalam meningkatkan kinerja guru dalam setiap pembelajaran yang diberikan kepada siswa pada pembelajaran tematik khususnya pada pembelajaran matematika pokok bahasan pembagian bilangan dua angka. Penelitian Devi, Pudjawan, & Suranata (2019) terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan model pembelajaran (NHT) *Numbered Head Together* berbantuan kartu pertanyaan kontekstual dan kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan pembelajaran

konvensional pada siswa kelas III SD di Gugus I Kecamatan Buleleng. Hal ini ditunjukkan oleh  $t_{hitung}$  (6,09),  $p < 0,05$ . Selanjutnya, rata-rata skor hasil belajar IPA siswa menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan kartu pertanyaan kontekstual yaitu 28,13 lebih tinggi dari rata-rata hasil belajar IPA siswa menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu 17,50. Dengan demikian, model pembelajaran (NHT) *Numbered Head Together* berbantuan kartu pertanyaan kontekstual berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III SD di Gugus I Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng Tahun Pelajaran 2018/2019.

Sementara itu riset Nadhiroh, Relmasira, & Rahayu (2019) menemukan bahwa penerapan model NHT ternyata dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Adapun hasilnya siklus I Bahasa Indonesia mencapai 75% dan siklus II mencapai 89%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran NHT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Adapun media yang dipilih dalam penelitian yaitu *Game* Teka-Teki Silang. Media pembelajaran *Game* Teka-Teki Silang merupakan media pendidikan yang sangat menyenangkan dengan cara siswa menjawab soal yang ada di dalam *Game* Teka-Teki Silang, siswa yang benar menjawab akan mendapat poin, dan siswa dengan nilai tertinggi akan memperoleh penghargaan.

Berdasarkan paparan permasalahan diatas maka tujuan penelitian yang dilakukan yaitu untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Game* Teka-Teki Silang dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas (PTK) mengacu pada Penelitian Tindakan Kelas menurut John Elliot (Abdulhak & Suprayogi, 2013) dengan langkah sebagai berikut perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SD 1 Gulang yang berjumlah 34 orang yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

Penelitian dilaksanakan mulai 21 Maret 2022 sampai dengan 28 Maret 2022 di kelas IV SD 1 Gulang Mejobo Kudus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, dokumentasi, dan observasi. Validasi data menggunakan pendapat para ahli (*Experts Judgement*) oleh Ibu Sekar Dwi Ardianti, S.Pd.,

M.Pd., dan Bapak Much. Arsyad Fardani, S.Pd., M.Pd. Analisis data penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif.

Indikator pencapaian atau keberhasilan tindakan pada penelitian ini meningkatnya hasil belajar pada siswa kelas IV di SD 1 Gulang Mejobo jika mencapai kualifikasi baik dengan presentase  $\geq 75\%$ . Hasil belajar siswa meningkat yang semula nilai rata-rata kelas 64,05 meningkat menjadi  $\geq 70$  dari jumlah siswa 34 siswa belum sesuai KKM namun terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa.

## HASIL PENELITIAN

### a. Pra siklus

Berdasarkan data prasiklus yang dilakukan pada tanggal 09 Agustus 2021 diketahui bahwa terdapat permasalahan dalam pembelajaran di kelas IV SD 1 Gulang Mejobo. Adapun permasalahan tersebut yaitu siswa kurang senang dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena materinya sukar, sedangkan pada muatan IPA siswa kurang senang karena materinya sangat padat. Siswa jarang diminta untuk berdiskusi kelompok, siswa hanya menjadi pendengar dan bersikap pasif serta berdampak hasil belajar siswa yang rendah. Rendahnya hasil belajar siswa dibuktikan dengan rata-rata ketuntasan klasikal siswa sebesar 29,41% (10 siswa tuntas), sedangkan yang tidak tuntas sebesar 70,58% (24 siswa).

### b. Siklus I

Hasil belajar siswa aspek pengetahuan pada siklus I diperoleh persentase ketuntasan belajar mencapai 41,17% dan siswa yang tidak mencapai ketuntasan belajar mencapai 58,82%. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa aspek pengetahuan dari hasil prasiklus diperoleh data ketuntasan belajar sebesar 11,76%. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan di SD 1 Gulang Mejobo sebesar 75 dengan rata-rata persentase ketuntasan belajar sebesar 75%.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa aspek pengetahuan siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti sebesar 75%. Lebih lanjut diuraikan bahwa hasil belajar siswa aspek pengetahuan siklus I muatan Bahasa Indonesia dan IPA, sebanyak 6 siswa terdapat pada kategori naik-naik. 5 siswa terdapat pada kategori naik-turun. 16 siswa terdapat pada kategori turun-naik. 7 siswa terdapat pada kategori turun-turun. Rata-rata peserta didik belum mencapai nilai diatas KKM pada tema 7 Indahya Keberagaman di Negeriku. Hasil belajar siswa aspek pengetahuan siklus I jumlah siswa yang belum mencapai KKM ada 24 siswa.

Faktor yang mempengaruhi siswa yang tidak tuntas dalam muatan Bahasa Indonesia dan IPA yaitu karena siswa AZIR, AKN, AHH, ARS, AAF, DRP, DDP, FMRT, FAA, IF, MDA, MRAM, MAP, MWNP, MARA, NNR, NM, MI, PDR, SRH, SAA, ZZMS, ZR, AAP, selama proses pembelajaran siswa ini cenderung asik berbicara dengan temannya dan tidak memperhatikan materi yang dijelaskan dengan baik.

### c. Siklus II

Hasil belajar siswa aspek pengetahuan siklus II diperoleh persentase ketuntasan belajar mencapai 50% dan siswa yang tidak mencapai ketuntasan belajar mencapai 50%. Terjadi peningkatan hasil belajar siswa aspek pengetahuan dari hasil siklus I sebesar 8,83%. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan di SD 1 Gulang Mejobo sebesar 75 dengan rata-rata persentase ketuntasan belajar sebesar 75%. Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa aspek pengetahuan siklus II belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan peneliti sebesar 75%.

Lebih lanjut diuraikan bahwa hasil belajar siswa aspek pengetahuan siklus II muatan Bahasa Indonesia dan IPA, sebanyak 7 siswa terdapat pada kategori naik-naik. 5 siswa terdapat pada kategori naik-tetap. 10 siswa terdapat pada kategori naik-turun. 10 siswa terdapat pada kategori turun-naik. 2 siswa terdapat pada kategori turun-turun. Rata-rata peserta didik belum mencapai nilai diatas KKM. Hasil belajar siswa aspek pengetahuan siklus II jumlah siswa yang belum mencapai KKM ada 17 siswa.

Faktor yang mempengaruhi siswa yang tidak tuntas dalam muatan Bahasa Indonesia dan IPA yaitu karena siswa AKN, ARS, APP, DDP, MDA, MRAM, MWNP, NNR, MI, NAA, PDR, SRH, SAA, WNS, ZZMS, ZR, AAP selama proses pembelajaran siswa ini cenderung asyik berbicara dengan temannya dan tidak memperhatikan materi yang dijelaskan dengan baik.

Hasil penelitian yang dilakukan pada tanggal 21-23 Maret 2022 dan 24-28 Maret 2022 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan media game Teka-Teki Silang. Hasil belajar siswa aspek pengetahuan pada prasiklus diperoleh data ketuntasan sebesar 29,41% meningkat di siklus I sebesar 41,17% pada muatan Bahasa Indonesia dan IPA, meningkat lagi pada siklus II sebesar 50% pada muatan Bahasa Indonesia dan IPA.

Meskipun hasil penelitian belum mencapai indikator keberhasilan namun terjadi peningkatan mulai dari prasiklus hingga siklus II.

Model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media game Teka-Teki Silang menjadikan siswa tertarik akan pembelajaran sehingga siswa memahami materi yang disampaikan, siswa berdiskusi dengan sungguh-sungguh serta hasil belajar aspek siswa menjadi meningkat. Penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* bisa melatih siswa untuk berkerja sama dengan baik. Hal ini merupakan kelebihan model pembelajaran *Numbered Head Together* itu sendiri sesuai pendapat Hamdayana (2017) yakni (1) Melatih siswa untuk dapat berkerja sama dan menghargai orang lain, (2) Melatih siswa untuk bisa menjadi tutor sebaya, (3) Memupuk rasa kebersamaan (4) Membuat siswa menjadi terbiasa perbedaan. Penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* yang terbukti meningkatkan hasil belajar siswa ini.

Hasil penelitian yang dilaksanakan ini diperkuat oleh riset Artha, Kanzunudin, & Purbasari (2021) yang menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Tema daerah Tempat Tinggalku muatan IPS dan Bahasa Indonesia kelas IV SD 3 Panjang dari nilai ratarata IPS 37, 5%, Bahasa Indonesia 43,75% sebelum diadakan penelitian menjadi nilai rata-rata IPS 62,5%, Bahasa Indonesia 56,3% pada siklus I dan meningkat lebih baik lagi pada siklus II dengan nilai rata-rata IPS 81,25%, Bahasa Indonesia 75% dari KKM 70. Lebih lanjut, penelitian Firdayanti, Fajrie, & Sumarwiyah (2021) menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Numbered Heads Together* berbantu gambar ilustrasi dapat meningkatkan hasil belajar PKn materi globalisasi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan sudah sesuai indikator penelitian yang ditetapkan dan telah terjadi peningkatan meskipun belum mencapai indikator keberhasilan. Hasil belajar siswa aspek pengetahuan pada prasiklus diperoleh data ketuntasan sebesar 29,41% meningkat di siklus I sebesar 41,17% pada muatan Bahasa Indonesia dan IPA, meningkat lagi pada siklus II sebesar 50% pada muatan Bahasa Indonesia dan IPA.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Abdulhak, Ishak dan Suprayogi, Ugi. (2013). *Penelitian Tindakan Dalam Pendidikan Nonformal*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Artha, Merna Yunia., Kanzunudin, Mohammad., & Purbasari, Imaniar. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantu Permainan Ular Tangga Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 121-126
- Devi, Lisna., Pudjawan Ketut., & Suranata, Kadek . (2019). PENGARUH Model Nhtberbantuan Kartu Pertanyaan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III. *Inopendas : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2).
- Firdayanti, Runita., Fajrie, Nur., & Sumarwiyah. (2021) Penerapan Model Numbered Head Together Berbantu Gambar Ilustrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa SD. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2),68-73
- Hamdayana, Jumanta. (2017). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Murtono. (2017). *Merencanakan dan Mengelola Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ponorogo: Wade Group.
- Murtono. (2017). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ponorogo: Wade Group.
- Musdalifa, Naella Ichdatul., Murtono., & Oktavianti, Ika. (2015). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Kooperatif Tipe NHT Siswa Kelas V SDN 5 Ngembalrejo. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1).
- Nadhiroh, Ro'sin., Relmasira, Stefanus C., & Rahayu, Tri Nur Ana. (2019). Penerapan model NHT melalui pendekatan saintifik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar tematik siswa. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan* Volume 2 Nomor 1 (Januari) 2019, Hal. 184-193
- Shafa, S. (2014). Karakteristik Proses Pembelajaran Kurikulum 2013. *Dinamika Ilmu*, 14(1), 81-96. <https://doi.org/10.21093/di.v14i1.9>
- Shoimin, Aris. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-ruz Media.
- Sumarni. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Penerapan Model Pembelajaran Numbered Heads Together Dengan Pemanfaatan Alat Peraga Sederhana Materi Pembagian Siswa Kelas II. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 61-68.