

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (*Numbered Heads Together*)

a. Pengertian *Numbered Heads Together*

NHT (*Numbered Heads Together*) artinya pola belajar yakni tiap peserta didik mendapat *number* dan pendidik secara acak *random* menyebutkan number siswa. Cara ini menyerahkan kesempatan pada peserta didik untuk saling memberikan gagasan dalam menghasilkan gagasan yang benar menurut peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Marhadi (2015) yaitu “NHT yaitu sebuah model yang mementingkan terhadap rasa bertanggungjawab atas dirinya sendiri maupun kelompok guna mendalami materi yang diajarkan sehingga peserta didik rajin dalam belajar yang berdampak terhadap peningkatan hasil belajar”.

Istirani dalam Marhadi (2015) menjelaskan tentang NHT (*Numbered Heads Together*) yaitu : NHT yakni serangkaian penyampaian materi yang memerlukan kelompok sebagai tempat dalam menyatukan gagasan peserta didik dengan permintaan yang dibuat dari guru pada setiap kelompok terhadap pertanyaan yang diajukan atau diajukan dari guru. Model pembelajaran kolaboratif tipe NHT dengan fase adalah: pertama angka, kedua pertanyaan, ketiga berfikir bersama, keempat 4 jawaban.

b. Ciri-ciri Model NHT (*Numbered Head Together*) / Karakteristik.

Ciri-ciri model pendidikan *Numbered Head Together* (NHT) bagi Apriliani Dalam (et al., 2022), diisyaratkan yaitu:

- (1). pembuatan kelompok yang heterogen,
- (2). konsumsi nomor kepala yang berbeda buat masing-masing kelompok.
- (3). Berpikir bersama.

c. Tujuan *Numbered Head Together*

Ibrahim (Hurianti et al., 2018) menyatakan, tiga tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran kooperatif dengan tipe NHT yaitu:

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

d. Langkah-langkah dalam pembelajaran NHT

Langkah-langkah dalam pembelajaran NHT menurut Triatnto (Rahmawati, 2015) antara lain yaitu:

1. Langkah 1: Penomoran:

Guru membagi siswa ke dalam kelompok beranggotakan 3-5 orang dan setiap anggota kelompok diberi nomor 1-5.

2. Langkah 2: Mengajukan pertanyaan:

Guru mengajukan sebuah pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan dapat bervariasi. Pertanyaan dapat spesifik dan dalam bentuk kalimat tanya atau bentuk arahan

3. Langkah 3: Berpikir bersama.

Siswa menyatukan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan itu dan meyakinkan tiap anggota dalam timnya mengetahui jawaban itu.

4. Langkah 4: Menjawab.

Guru memanggil siswa dengan nomor tertentu, kemudian siswa yang nomornya sesuai mengacungkan tangannya dan mencoba untuk menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas.

2. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Kata “media” berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Jadi media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun *audio visual*, termasuk teknologi perangkat

kerasnya, media juga merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Arsyad (2020).

Media *audio visual* merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara penggabungan kedua unsur inilah yang memuat media *audio visual* memiliki kemampuan yang lebih baik. Media *audio visual* yaitu media pembelajaran yang memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan proyektor, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Sudrajat (2019: 14).

b. Manfaat media pembelajaran

Menurut Teni (2018) manfaat yang dapat dicapai dengan memanfaatkan media audio visual melalui segala bentuk kegiatan, sebagai berikut:

1). Membangkitkan Rasa Ingin Tahu

Dalam media audio visual dapat menimbulkan ketertarikan karena bentuknya yang menarik secara visual disertai dengan suara. Dengan demikian dapat membuat minat serta motivasi belajar peserta didik meningkat.

2). Tidak Membosankan

Seperti diketahui dari pengertian audio visual, khususnya gabungan antara media audio dan visual. Jadi siswa dapat membangkitkan semangat belajar, interaksi langsung antar siswa, sumber belajar, menarik perhatian siswa dalam menyampaikan materi bahan ajar.

a. Tujuan Media Audio Visual

Menurut Nurfadhillah, dkk (2021) media audio visual memiliki beberapa tujuan yang dapat menunjang pembelajaran diantaranya:

- 1) untuk mengajarkan pengetahuan tentang prinsip dan hukum tertentu;
- 2) untuk transmisi materi informasi yang paling efektif;
- 3) menunjukkan contoh perilaku yang berkaitan interaksi siswa;
- 4) menunjukkan contoh perilaku yang berkaitan interaksi siswa;

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

Menurut Parta (2022) media audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

1). Kelebihan Media Audio Visual

1). Terdapat beberapa kelebihan media audio visual, antara lain:

- a). kombinasi teks dan gambar pada halaman cetak dapat menambah daya tarik dan menyederhanakan dalam memahami informasi yang disajikan dalam bentuk lisan dan visual; dan
- b). memberi siswa pengalaman dunia nyata dan kesempatan untuk mengembangkan kegiatan mereka sendiri; dan

2). Kekurangan Media Audio Visual

Adapun kekurangan media audio visual, antara lain:

- a). kecepatan perekaman dan pengaturan trek yang berbeda sehingga sulit untuk memutar ulang rekaman direkam pada perekam lain;

b). video atau film yang tersedia selalu dibutuhkan sesuai tujuan

pembelajaran yang diinginkan, selama tidak ada video atau film yang dijadwalkan dan dibuat secara khusus untuk kebutuhan siswa;

4. Kolaborasi Model NHT (*Numbred Head Together*) dengan Media Audio Visual

Model NHT (*Numbred Head Together*) adalah model yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Media audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui *audio-visual* adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapan melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

Kolaborasi Model NHT (*Numbred Head Together*) dengan media audio visual adalah gabungan proses pembelajaran berkelompok dengan berbantuan media audio visual, sehingga proses pembelajaran lebih terarah dan peserta didik mampu memahami materi pembelajaran secara konkrit. Dengan adanya gabungan model dan media pembelajaran proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik.

Langkah –langkah kolaborasi NHT dengan media *Audio Visual*

a. Pemahaman Materi: Guru memutar media audio-visual yang relevan untuk menyampaikan materi secara menarik. Menurut Kagan, hal ini membantu meningkatkan fokus siswa dan memberikan konteks visual yang mendukung pemahaman.

- b. Diskusi Kelompok: Setelah menyimak media, setiap kelompok mendiskusikan jawaban atas pertanyaan berdasarkan isi media tersebut. Diskusi ini mengoptimalkan kolaborasi dan berbagi pemahaman.
- c. Pengundian Jawaban: Guru memanggil nomor secara acak dari setiap kelompok, sehingga setiap anggota memiliki tanggung jawab untuk memahami dan menyampaikan jawaban.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian belajar

Hasil belajar adalah sebuah kemampuan atau pengetahuan dan perubahan perilaku yang didapatkan mahasiswa setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar terdiri dari dua rangkaian kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, hasil mempunyai makna akibat, kesudahan dari sebuah pertandingan, ujian dan sebagainya. (Sunardi, 2021:51) Sebagaimana pengertian yang telah diuraikan oleh Nawawi bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan mahasiswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil sebuah tes mengenai sejumlah mata pelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya.

b. Aspek-aspek hasil belajar

Menurut Prihartono dkk (Prihartono et al., 2021:1005) dalam jurnalnya menyatakan bahwa ada tiga aspek hasil belajar yaitu:

- 1) Ranah afektif; merupakan ranah yang mencakup mengenai sikap, minat, emosi, perasaan dan nilai.

- 2) Ranah kognitif; merupakan ranah yang mencakup aktivitas mental atau otak. Terdapat 6 jenjang pada ranah ini diantaranya pengetahuan, penerapan, pemahaman, sintesis, analisis, dan evaluasi.
 - 3) Ranah psikomotorik; merupakan ranah yang meliputi perilaku gerakan, keterampilan motorik atau kemampuan fisik individu.
- c. Faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Ngalim Purwanto (Arianto, 2019:96-97) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah:

1). Faktor Luar

- a) Lingkungan yang meliputi alam dan sosial.
- b). Instrumental yang meliputi kurikulum atau bahan pelajaran, guru atau pengajar, sarana dan fasilitas, serta administrasi dan manajemen.

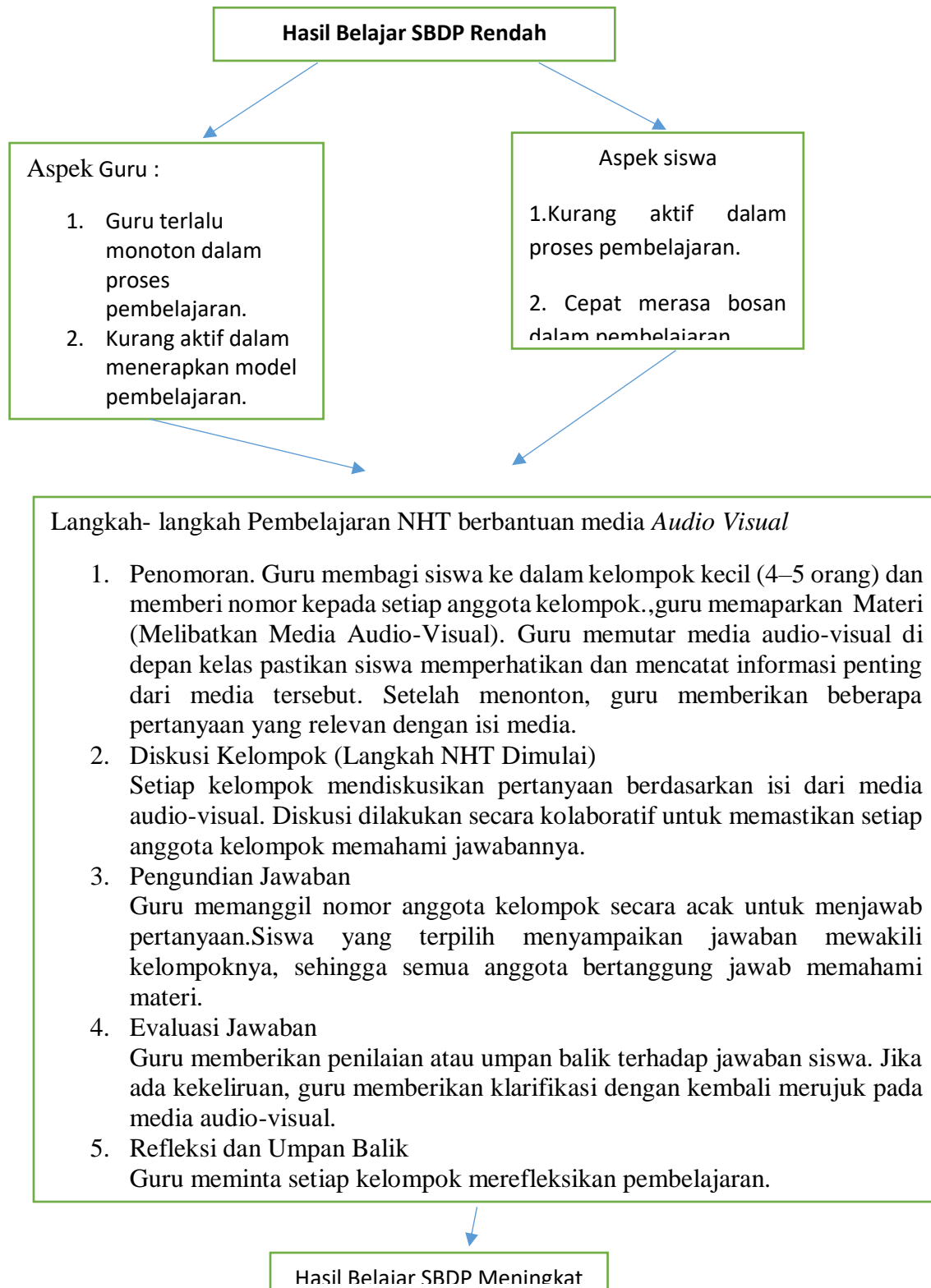
2). Faktor Dalam

- a). Fisiologi yang meliputi kondisi fisik dan kondisi panca indera.
- b). Psikologi yang meliputi bakat, minat, kecerdasan, motivasi dan kemampuan kognitif.

B. Kerangka Pikir

cooperative learning tipe *Numbered Head Together* (NHT) peserta didik akan terbentuk menjadi sebuah grup bernomor kepala yang saling berkolaborasi dalam proses pembelajaran. Dimana tanggungjawab masing-masing individu yang tergabung dalam kelompok menjadi titik tolak keberhasilan dalam kelompoknya. Dengan demikian nilai masing-masing individu merupakan sumbangan bagi kelompoknya.

Peneliti akan menerapkan metode *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media audio visual dalam proses pembelajaran SBDP. Dari tindakan yang dilaksanakan peneliti, diharapkan mencapai kondisi akhir, yaitu hasil belajar SBDP siswa kelas V UPT SDN 4 Malimbong Balepe' semester II tahun pelajaran 2024/2025 dapat meningkat. Melalui *metode Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media *audio visual*, diharapkan siswa lebih antusias untuk belajar SBDP. Oleh karena itu, guru diharapkan tidak hanya menggunakan metode pembelajaran yang selama ini digunakan tetapi diharapkan mampu menggunakan metode pembelajaran yang dapat membuat siswa terlibat secara aktif.



Gambar 2.1 kerangka pikir Kagen (201

B. HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan tujuan pustaka dan kerangka pikir, dapat dirumuskan hipotesis: jika model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* berbantuan *Audio Visual* maka hasil belajar SBDP siswa kelas V UPT SDN 4 Malimbong Balepe' meningkat".

-