

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Implementasi Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* dalam Pembelajaran IPA Kelas V

1. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Semua pernyataan tentang definisi model merupakan interpretasi dari ahli tertentu berdasarkan observasi dan pengukuran. Menurut Mills, model didefinisikan sebagai representasi dari proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang untuk bertindak berdasarkan model tersebut. Definisi Mills ini merupakan hasil interpretasi dari data yang dikumpulkan melalui observasi dan pengukuran terhadap suatu sistem tertentu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa definisi model menurut Mills adalah suatu representasi proses aktual yang dapat dijadikan panduan bertindak, yang diperoleh dari interpretasi data hasil observasi dan pengukuran pada suatu sistem. Definisi ini sejalan dengan pernyataan umum bahwa model merupakan interpretasi data observasi dan pengukuran beberapa sistem.¹

Joyce dan Well mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu pola atau rencana yang dapat diterapkan untuk merancang sumber-sumber belajar, menyusun kurikulum (perencanaan pembelajaran jangka panjang), serta membimbing proses pembelajaran di kelas maupun lingkungan belajar lainnya. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik untuk memilih model yang paling tepat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif.²

Model pembelajaran merupakan suatu pola atau pedoman yang berfungsi sebagai panduan dalam merancang

¹ Agus Suprijino, *Model-Model Pembelajaran Emansipatoris* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019).

² Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2017).

berbagai komponen pembelajaran di kelas. Komponen-komponen tersebut mencakup penyusunan kurikulum, penetapan tujuan pembelajaran, pemilihan kegiatan belajar, penentuan tahapan kegiatan pembelajaran, persiapan lingkungan belajar, serta pengelolaan kelas. Dengan demikian, model pembelajaran berperan sebagai acuan dalam mendesain seluruh aspek pembelajaran di dalam kelas agar proses belajar mengajar dapat terstruktur dan terarah untuk mencapai tujuan yang diharapkan.³ Model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merancang pengajaran di kelas.⁴

b. Fungsi Model Pembelajaran

Bagi guru, model pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi yang berguna. Konsep model pembelajaran khususnya Joyce dkk., yang mengkategorikan pendekatan pembelajaran yang berbeda berdasarkan sifat lingkungan belajar, tujuan pembelajaran, dan sintaksisnya. Hasil siswa yang ingin dicapai oleh model pembelajaran disebut sebagai tujuan instruksional. Guru dapat mencapai tujuan tertentu dengan bantuan model pembelajaran. Seluruh proses pembelajaran tercermin dalam susunan atau langkah-langkah model pembelajaran. Lingkungan belajar menegaskan bahwa semua aspek pembelajaran harus dilaksanakan, seperti teknik motivasi dan pengelolaan siswa. Model pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut:

- 1) *They help in guiding the teacher to select appropriate teaching techniques, strategies and methods for the effective utilization of the teaching situation and material for realizing the objectives.* (Membimbing guru dalam memilih teknik, strategi, dan metode pembelajaran yang sesuai dengan konteks situasi dan materi pembelajaran, bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif).

³ Agni Era Hapsari, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk This Study Aimed to Improve History Learning Achievement through the Implementation of Cooperative Learning Model NHT Assisted Interactive Media . The M," *Nusamedia Dan Nuansa* 07, no. 01 (2017): 1–9.

⁴ Agus Suprijino, *Model-Model Pembelajaran Emansipatoris*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019).

- 2) *They help in bringing about desirable changes in the behaviour of the learners.* (Menghasilkan perubahan dalam perilaku peserta didik sesuai dengan harapan).
- 3) *They help in finding out ways and means of creating favorable environmental situation for carrying out teaching process.* (Mendukung dalam menemukan metode yang bermakna untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung bagi pelaksanaan proses pembelajaran).
- 4) *They help in achieving desirable teacher-pupil interaction during teaching.* (Membantu mencapai interaksi belajar-mengajar yang diinginkan).
- 5) *They help in the proper selection of instruction material for teaching the prepared course or the curriculum.* (Mendukung dalam pemilihan bahan ajar yang tepat untuk pelajaran tersebut).
- 6) *They help in designing appropriate educational activities.* (Membantu merancang aktivitas/kegiatan pembelajaran yang sesuai).⁵

c. **Macam-Macam Model Pembelajaran**

Rumpun model pembelajaran secara garis besar dapat dibagi menjadi model pembelajaran yang berpusat pada guru, model pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan beberapa model pembelajaran aplikatif.

1) Rumpun model pembelajaran

Model pembelajaran menurut Joyce dan Weil, dikelompokkan dalam empat rumpun, yaitu model interaksi sosial, model pemrosesan informasi, model personal, dan model perilaku.

(a) Model interaksi sosial (*The Social Models of Teaching*)

Model ini berfokus pada upaya meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berinteraksi dengan orang lain, dengan tujuan membangun sikap demokratis pada peserta didik yang menghargai setiap perbedaan dalam kehidupan sosial. Model interaksi sosial adalah model yang menekankan

⁵ Agus Suprijono, *Model-Model Pembelajaran Emansipatoris* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2019).

pentingnya hubungan individu dengan masyarakat atau orang lain, serta berfokus pada proses yang dilihat sebagai negosiasi sosial berdasarkan realitas yang ada. Model ini menekankan hubungan personal dan sosial di antara peserta didik, dengan berfokus pada peningkatan kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain, terlibat dalam proses demokratis, dan bekerja secara produktif dalam masyarakat. Model ini mempunyai rumpun model penelitian kelompok, Inkuiri (penemuan social), Jurisundensial Inquiry, Bermain peran (*Role Playing*), Simulasi social.

(b) Model Pemrosesan Informasi (*Information Processing Models*)

Model ini menjelaskan cara individu merespons lingkungan dengan mengorganisasikan data, merumuskan masalah, membangun konsep dan rencana pemecahan masalah, serta menggunakan simbol-simbol verbal dan nonverbal.

Model pemrosesan informasi menekankan pada pengambilan, penguasaan, dan pemrosesan informasi, dengan fokus utama pada fungsi kognitif peserta didik. Model ini didasarkan pada teori belajar kognitif (Piaget) dan berorientasi pada kemampuan peserta didik dalam memproses informasi guna meningkatkan keterampilannya. Pemrosesan informasi merujuk pada cara mengumpulkan atau menerima rangsangan dari lingkungan, mengorganisasi data, memecahkan masalah, menemukan konsep, serta menggunakan simbol verbal dan visual. Model ini mempunyai rumpun diantaranya model berpikir induktif, model Latihan inkuiri, inkuiri ilmiah, penemuan konsep, pertumbuhan kognitif, model penata lanjutan, dan memori.

(c) Model Personal (*Personal Family*)

Model personal menekankan pada pengembangan konsep diri setiap individu, termasuk proses pengembangan pribadi serta membangun dan mengorganisasi diri. Model ini berfokus pada pembentukan konsep diri yang kuat dan realistis

untuk membantu membangun hubungan yang produktif dengan orang lain dan lingkungannya.

Model ini bertitik tolak dari teori Humanistik, yang berorientasi pada pengembangan individu. Fokus utamanya adalah pada aspek emosional peserta didik dalam mengembangkan hubungan yang produktif dengan lingkungannya. Model ini membantu peserta didik membentuk hubungan yang harmonis serta memproses informasi secara efektif. Model ini mempunyai rumpu diantaranya model pengerjaan non-direktif, Latihan kesadaran, sinektik, system-sistem konsseptual dan pertemuan kelas.

(d) Model Perilaku (Behavioral Model of Teaching)

Model behavioral menekankan pada perubahan perilaku yang terlihat dari peserta didik agar sesuai dengan konsep dirinya, sebagai bagian dari teori stimulus-respon. Model ini menekankan bahwa tugas-tugas harus diberikan dalam urutan yang kecil, berurutan, dan mengarah pada perilaku tertentu. Model ini berdasarkan teori belajar behavioristik yang bertujuan untuk mengembangkan sistem yang efisien dalam mengurutkan tugas-tugas pembelajaran dan membentuk perilaku dengan memanipulasi penguatan (reinforcement). Model ini lebih menekankan pada perubahan perilaku psikologis dan perilaku yang tidak dapat diamati. Karakteristik utama dari model ini adalah penjabaran tugas-tugas pembelajaran peserta didik secara lebih efisien dan berurutan. Model ini mempunyai rumpun diantaranya model manajemen kontingensi dan control diri, relaksasi santai dan pengurangan ketegangan, Latihan asertif desensitasi Latihan langsung.

2) Model pembelajaran yang berpusat pada guru

Model pembelajaran ini didasarkan pada teori belajar sosial, teori belajar behavioral, dan teori pemrosesan informasi. Model-model pembelajaran ini termasuk dalam pendekatan berpusat pada guru. Model ini difokuskan pada interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik melalui kegiatan seperti presentasi, penjelasan, dan sebagainya. Model ini meliputi model presentasi dan menerangkan (*Presenting and Explaining*), Model

pengajaran langsung (*Direct Teaching*), dan Model pengajaran konsep (*Concept Teaching*).

- 3) Model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik
Model ini didasarkan pada pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Model ini mendasarkan diri pada asumsi yang berbeda tentang proses mengajar dan belajar. Model ini meliputi *Cooperative Learning*, Model Problem Based Learning, Model diskusi kelas (*Classroom Discussion*), Studi Kasus.⁶

d. Manfaat Model Pembelajaran

Manfaat dari model pembelajaran yakni sebagai panduan dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran dapat dipengaruhi oleh sifat materi yang akan diajarkan, tujuan pembelajaran yang harus dicapai, serta tingkat kemampuan siswa.

- 1) Bagi guru :
 - (a) Memudahkan terselesainya kegiatan pembelajaran dengan memastikan tindakan yang diambil sesuai dengan durasi waktu yang diberikan, tujuan yang ingin diraih, daya ingat siswa, dan ketersediaan media yang ada.
 - (b) Dapat digunakan sebagai sarana untuk merangsang aktivitas atau partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.
 - (c) Memungkinkan untuk menganalisis tingkah laku siswa secara individu maupun dalam kelompok dengan cepat dan relatif mudah.
- 2) Bagi siswa:
 - (a) Memberikan kesempatan yang luas bagi siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
 - (b) Memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran bagi siswa.
 - (c) Merangsang semangat belajar serta minat siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan penuh perhatian.

⁶ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 32.

- (d) Memungkinkan untuk secara objektif melihat atau menilai kemampuan individu siswa dalam kelompoknya.⁷

2. Model *Numbered Head Together*

a. Pengertian Model *Numbered Head Together*

Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) merupakan sebuah model yang mengutamakan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Dalam model ini, siswa didorong untuk menemukan, menganalisis, dan menyajikan informasi dari berbagai sumber belajar. Melalui kerja kelompok, siswa akan berdiskusi dan saling bertukar pikiran untuk memahami materi. Setelah berdiskusi, masing-masing kelompok akan mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Dengan demikian, model NHT memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam mengeksplorasi, memahami, dan mengomunikasikan informasi atau pengetahuan yang diperoleh selama proses pembelajaran.⁸ Model pembelajaran NHT (*Numbered Head Together*) merupakan sebuah pendekatan yang diawali dengan pembentukan kelompok-kelompok kecil oleh guru, di mana setiap anggota kelompok mendapat nomor yang berbeda. Setelah itu, guru memberikan pertanyaan atau permasalahan kepada siswa. Pada tahap ini, setiap kelompok melakukan diskusi dengan "menyatukan kepala/head together" untuk saling bertukar pikiran dalam menemukan jawaban terbaik atas pertanyaan tersebut. Setelah diskusi kelompok selesai, guru akan memanggil salah satu nomor tertentu dari masing-masing kelompok. Siswa yang nomornya dipanggil kemudian mempresentasikan jawaban hasil diskusi kelompoknya di depan kelas. Dengan demikian, model NHT mendorong siswa untuk saling bekerja sama,

⁷ Shilphy A Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, 2020.

⁸ Ananda Putri Iskandar and Leonard, "Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Dengan Strategi Pembelajaran Tugas Dan Paksa," *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2018, 443–55.

bertukar ide, dan bertanggung jawab atas hasil diskusi kelompoknya masing-masing.⁹

Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) atau penomoran berpikir bersama dikembangkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992. NHT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk berkolaborasi dan saling bertukar pikiran dalam mencari solusi terbaik atas permasalahan yang diberikan. Dalam model ini, siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan setiap anggota kelompok mendapat nomor yang berbeda. Ketika guru memberikan pertanyaan atau permasalahan, siswa akan berdiskusi secara berkelompok untuk menemukan jawaban. Setelah berdiskusi, guru akan memanggil salah satu nomor tertentu dan siswa yang nomornya dipanggil dari masing-masing kelompok harus mempresentasikan jawaban hasil diskusi kelompoknya. Dengan demikian, NHT mengharuskan siswa untuk berpikir bersama secara berkelompok, saling bertukar ide, dan bertanggung jawab atas jawaban kelompok mereka. Model ini mendorong kolaborasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Trianto, penerapan model NHT dilakukan melalui enam fase: Fase 1: Penomoran. Fase 2: Pengajuan pertanyaan. Fase 3: Berpikir bersama. Fase 4: Menjawab pertanyaan. Fase 5: Kesimpulan. Fase 6: Reward. Prinsip Reaksi, menggambarkan pola tingkah laku guru dalam memperlakukan siswa ketika belajar. Dalam pembelajaran kooperatif tipe NHT, guru memfasilitasi pembelajaran dengan terlibat aktif di dalamnya. Selain itu, pendidik juga berfungsi sebagai pembimbing bagi setiap kelompok dengan menciptakan suasana yang hangat dan menyenangkan. Guru memastikan bahwa setiap siswa memahami sepenuhnya peraturan dan model pembelajaran yang akan diikuti. Siswa membuat kelompok di bawah

⁹ Agni Era Hapsari, "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NUMBERED HEADS TOGETHER BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK This Study Aimed to Improve History Learning Achievement through the Implementation of Cooperative Learning Model NHT Assisted Interactive Media . The M," *Nusamedia Dan Nuansa* 07, no. 01 (2017): 1–9.

bimbingan dan fasilitasi guru, yang menjamin kelancaran transisi yang efisien. Setelah pembentukan kelompok, pendidik memberikan instruksi bagaimana tentang aturan diskusi kelompok. Secara khusus, guru akan memberikan pertanyaan secara acak kepada siswa yang memiliki nomor yang sama sambil mengamati siswa saat mereka berpartisipasi dalam diskusi. Setelah siswa menyampaikan jawaban hasil diskusinya, kemudian guru melakukan pemantapan materi dan memberikan klarifikasi jika siswa mengalami pemahaman yang salah.¹⁰

Penomoran merupakan langkah awal dalam implementasi model *Numbered Head Together*. Kelas dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil oleh guru. Jumlah pembagian kelompok harus disesuaikan jumlah konsep yang dipelajari. Jika suatu kelas yang terdiri dari empat puluh siswa dibagi menjadi lima kelompok sesuai dengan jumlah konsep yang dibahas, maka terdapat delapan siswa dalam setiap kelompok. Setiap anggota setiap kelompok diberi nomor antara 1 dan 8.

Setelah pembentukan kelompok, guru mengajukan serangkaian pertanyaan yang harus ditanggapi oleh setiap kelompok. Berikan setiap kelompok kesempatan untuk menyusun jawaban mereka terhadap pertanyaan guru. Guru kemudian memanggil siswa pada setiap kelompok dengan nomor yang sama. Siswa mempunyai kesempatan untuk menanggapi pertanyaan yang mereka terima dari guru. Proses ini berlanjut hingga setiap kelompok yang nomornya sama mendapat giliran menyampaikan tanggapan mereka terhadap pertanyaan guru. Guru dapat menciptakan diskusi yang lebih menyeluruh berdasarkan tanggapan-tanggapan tersebut, sehingga memungkinkan siswa menemukan jawaban pertanyaan sebagai pengetahuan yang komprehensif atau utuh.¹¹

¹⁰ Hanifah Kusumawati and Mawardi Mawardi, “Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Dan Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa,” *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 6, no. 3 (2016): 251, <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p251-263>.

¹¹ Agus Suprijono, *Cooperatif Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016).

b. Langkah-langkah model *Numbered Head Together*

Langkah-langkah model pembelajaran *Numbered Head Together* menurut Agus Suprijono yakni:

- 1) Guru membentuk kelas menjadi beberapa kelompok kecil.
- 2) Guru menanyakan beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh masing-masing kelompok.
- 3) Guru memberi setiap kelompok kesempatan untuk berdiskusi Bersama secara langsung (menyatukan kepalanya “Heads Together”) berguna untuk memikirkan jawaban.
- 4) Guru memanggil siswa pada masing-masing kelompok yang mempunyai nomor yang sama.
- 5) Kelompok diberikan kesempatan memberi jawaban dari pertanyaan yang telah diterima.
- 6) Guru memanggil nomor-nomor lain hingga peserta didik dengan nomor sama diminta untuk memaparkan jawaban mereka.

Adapun Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe NHT menurut Rusman adalah sebagai berikut:

- 1) Setiap kelompok peserta didik terdiri dari 4-5 orang, dan setiap anggota kelompok diberi nomor.
- 2) Guru memberikan tugas kepada setiap kelompok dan mengarahkan mereka untuk mengerjakannya.
- 3) Kelompok berdiskusi untuk menemukan jawaban yang tepat dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok dapat berkontribusi dalam pengerjaannya.
- 4) Guru memanggil satu nomor peserta didik secara acak dan peserta didik yang nomornya dipanggil dari tiap kelompok tersebut melaporkan hasil mereka.
- 5) Peserta didik lain memberikan tanggapan terhadap laporan tersebut, setelah itu guru melanjutkan dengan memanggil nomor peserta didik lainnya.
- 6) Menyimpulkan.¹²

¹² Ananda Putri Iskandar and Leonard, “Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Dengan Strategi Pembelajaran Tugas Dan Paksa,” *Seminar Nasional Dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2018, 443–55.

Berdasarkan pendapat lain yakni Ibrahim dan Mastudar dalam penelitian Rika Firma, maka langkah-langkah metode NHT yang adalah:

- 1) Guru mengelompokkan siswa menjadi lima kelompok, dengan jumlah anggota sekitar 5-6 orang, dan setiap siswa dalam kelompok diberi nomor identifikasi.
- 2) Guru membagikan perangkat pembelajaran berupa *hand out* dan setiap kelompok mempelajari materi serta mengerjakan soal-soal yang terdapat dalam handout tersebut.
- 3) Setiap kelompok berdiskusi tentang materi dan soal-soal yang terdapat dalam handout, memastikan bahwa setiap anggota kelompok dapat menjawab atau memahami jawaban soal dengan baik.
- 4) Secara acak, guru memanggil nomor salah satu siswa, dan siswa tersebut melaporkan hasilnya.
- 5) Seorang siswa memaparkan dan kelompok lain memberikan tanggapannya. Selanjutnya, Guru mengulangi penjelasan yang telah disampaikan oleh siswa tersebut dan memastikan bahwa setiap siswa memahaminya.
- 6) Kemudian guru memilih kelompok lain dan memanggil lagi salah satu siswa dengan nomor tertentu untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok mereka, dan proses ini diulang hingga setiap kelompok mendapatkan kesempatan.
- 7) Guru menyelenggarakan kuis untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.
- 8) Siswa dibimbing dalam menarik kesimpulan, dan guru memberikan handout untuk pertemuan berikutnya.¹³

¹³ Rika Firma Yenni, "Penggunaan Metode Numbered Head Together (NHT) Dalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2016): 34.

c. Ciri Utama Model Pembelajaran NHT

Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) adalah model yang dirancang bertujuan mendorong partisipasi aktif anak-anak dalam proses pembelajaran dengan bekerjasama dan selalu siap menanggapi pertanyaan guru. Ciri-ciri model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) sebagai berikut: “(1) setiap anggota kelompok mempunyai nomor kepala yang berbeda-beda (2) berpikir Bersama dan (3) kelompok heterogen.” Untuk meningkatkan produktivitas belajar anak, model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) mengajarkan mereka untuk mendengarkan dengan cermat, berbagi ilmu, dan berbicara penuh perhitungan. Menurut Rusman ciri-ciri atau karakteristik pembelajaran kooperatif dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran kooperatif melibatkan pembelajaran dalam kelompok atau tim. Tim menjadi wadah untuk meraih tujuan pembelajaran, sehingga setiap anggota tim bertanggung jawab dalam membantu setiap untuk mencapai tujuan tersebut.
- 2) Manajemen model pembelajaran kooperatif memiliki tiga fungsi, yaitu:
 - (a) fungsi manajemen sebagai perencanaan pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dijalankan sesuai dengan rencana yang telah disusun.
 - (b) Fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif penting untuk menetapkan kriteria keberhasilan yang jelas. Salah satu cara untuk melakukannya adalah melalui tes maupun penilaian non tes.
 - (c) Fungsi manajemen sebagai organisasi menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif membutuhkan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif,
- 3) Keberhasilan pembelajaran kooperatif bergantung pada keberhasilan secara kelompok, sehingga prinsip kerjasama atau kebersamaan sangat penting. Pembelajaran kooperatif tidak akan meraih hasil optimal tanpa adanya kerjasama yang baik.

- 4) Penting untuk mendorong siswa untuk terlibat dan berkomunikasi dengan anggota kelompoknya agar mereka mau dan mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran kooperatif.¹⁴

d. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Numbered Head Together*

Hamdani berpendapat bahwa terdapat kelebihan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) ini diantaranya:

- 1) Pelaksanaan diskusi dilakukan dengan cermat.
- 2) Siswa menjadi siap.
- 3) Siswa yang memiliki pemahaman yang baik akan membantu siswa yang memiliki pemahaman yang kurang baik.

Sedangkan menurut Lie mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) memiliki kelebihan ialah:

- 1) Memudahkan interaksi antar siswa
- 2) Setiap anggota kelompok memiliki banyak kesempatan untuk berpartisipasi.
- 3) Dapat menyelesaikan tugas dengan efisien
- 4) Menghasilkan banyak ide baru
- 5) Memudahkan guru dalam memantau partisipasi siswa.¹⁵

Adapun kelebihan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) menurut Kurniasih adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu meningkatkan pencapaian akademik peserta didik.
- 2) Dapat meningkatkan pemahaman peserta didik secara lebih mendalam.

¹⁴ Diana Indah Palupi et al., “Mengenal Model Kooperatif *Numbered Head Together* (NHT) Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini”, (2023) 21–28, <http://jurnaledukasia.org>.

¹⁵ Puji Astutik and Siti Sri Wulandari, “Analisis Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 1 (2020): 154–68, <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p154-168>.

- 3) Mendidik peserta didik dalam tanggung jawab mereka.
- 4) Memastikan peserta didik menikmati proses belajar.
- 5) Meningkatkan minat belajar peserta didik.
- 6) Meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.
- 7) Membangun hubungan timbal balik dan kerjasama di antara peserta didik.
- 8) Memotivasi siswa untuk dapat menguasai materi.
- 9) Mengurangi kesenjangan antara peserta didik yang berbakat dan yang tidak berbakat.
- 10) Menciptakan suasana belajar yang ceria.¹⁶

Adapun kelemahan model pembelajaran Numbered Head Together menurut Shoimin adalah sebagai berikut :

- 1) Penerapan NHT kurang cocok ketika diterapkan dalam jumlah siswa yang terlalu banyak karena membutuhkan waktu yang relative lama.
- 2) Ada kemungkinan tidak semua anggota kelompok dapat dipanggil oleh guru karena keterbatasan waktu.¹⁷

Sedangkan menurut Kurniasih, kelemahan model NHT dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Salah satu kelemahan model NHT adalah bahwa beberapa peserta didik mungkin merasa takut atau terintimidasi untuk memberikan nilai rendah kepada rekan mereka, terutama jika kenyataannya rekan mereka kurang mampu menguasai materi.
- 2) Beberapa peserta didik mungkin mengambil jalan pintas dengan meminta bantuan teman mereka untuk mencari jawaban. Solusi untuk ini adalah mengurangi poin bagi peserta didik yang memberikan bantuan dan bagi mereka yang menerimanya.¹⁸

¹⁶ Diana Indah Palupi et al., “Mengenal Model Kooperatif Numbered Head Together (NHT) Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini,” *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 4 (2023): 21–28, <http://jurnaledukasia.org>.

¹⁷ Wijayanti Lidia, “Talking Stick Terhadap Hasil Belajar IPS, 15–32.

¹⁸ Yasinta Wedyawati, Nelly dan Lisa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar* (deepublish, 2019), https://www.google.co.id/books/edition/Pembelajaran_IPA_Di_Sekolah_Dasar/ZhyZDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah "media" berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" atau "pengantar". Dengan demikian, media dapat diartikan sebagai sarana atau perantara dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam konteks pembelajaran, media merujuk pada alat-alat baik grafis, fotografi, maupun elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi baik visual maupun verbal. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang diintegrasikan ke dalam proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memfasilitasi penyampaian informasi atau materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Dengan kata lain, media pembelajaran adalah perantara atau sarana penyalur pesan/informasi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Menurut National Education Association (NEA), media adalah segala objek/benda yang dapat digunakan untuk membaca, melihat, mendengar, memanipulasi, atau mendiskusikan sesuatu dalam rangka memfasilitasi pelaksanaan tugas tertentu. Sementara itu, Anderson mendefinisikan media pembelajaran sebagai media yang memfasilitasi interaksi langsung antara siswa dengan materi pelajaran. Pada dasarnya, peranan guru yang menggunakan media pembelajaran akan berbeda dengan guru yang tidak menggunakannya. Secara garis besar, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai media apa pun yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima (siswa) dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan kemauan siswa sehingga dapat membantu mempermudah proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Jadi intinya, media pembelajaran adalah alat bantu apa pun yang berfungsi untuk memfasilitasi, menyampaikan, dan

mempermudah penyampaian informasi/materi dari guru kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar.¹⁹

b. Kegunaan Media Pembelajaran

Meskipun media pembelajaran telah lama diketahui memiliki banyak manfaat, penerapan dan penggabungannya ke dalam program pembelajaran masih sangat lamban. Temuan penelitian berikut ini, yang mereka kemukakan menunjukkan manfaat memasukkan media ke dalam pengajaran atau menggunakannya sebagai sarana utama pembelajaran langsung

- 1) Penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih terstruktur. Pesannya sama bagi setiap pembelajar yang menonton atau mendengarkan presentasi melalui media. Walaupun guru memberikan penafsiran terhadap materi pelajaran secara berbeda, jangkauan hasil penafsiran dapat diminimalkan melalui penggunaan media, sehingga memungkinkan siswa memperoleh informasi yang sama sebagai landasan untuk pembelajaran, praktik, dan aplikasi lebih lanjut.
- 2) Belajar mengajar dapat lebih menarik. Media mempunyai potensi untuk menarik perhatian, membuat anak-anak tetap waspada, dan memusatkan perhatian mereka. Penggunaan media yang dapat memicu rasa ingin tahu dan membuat siswa berfikir, semuanya menunjukkan bagaimana media dapat memotivasi dan membangkitkan minat siswa..
- 3) Diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis menjadikan pembelajaran menjadi lebih aktif dalam hal keterlibatan peserta didik, umpan balik, dan memperkuat pemahaman mereka.
- 4) Waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran bisa lebih singkat karena sebagian besar media hanya memerlukan waktu singkat untuk menyampaikan informasi. Pesan-pesan dan materi pelajaran yang

¹⁹ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, ed. Rudy Al-Hana (Jakarta: Kencana, 2017).

cukup banyak bisa disampaikan dan diserap oleh peserta didik.

- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pembelajaran bisa disampaikan sesuai keinginan atau kebutuhan, terutama ketika materi pembelajaran disusun untuk digunakan secara personal, sehingga dapat dilakukan di waktu dan tempat yang diinginkan.
- 7) Sikap yang baik dari peserta didik terhadap materi yang dipelajari dan proses belajar dapat diperbaiki atau ditingkatkan.
- 8) Peran guru bisa mengalami perubahan positif yang memungkinkan guru untuk mengurangi atau bahkan menghilangkan beban menjelaskan materi pelajaran secara terus-menerus. Hal ini memungkinkan guru untuk fokus pada aspek penting lainnya dalam proses belajar-mengajar, seperti berperan sebagai penasihat bagi peserta didik.²⁰

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis jenis media tentunya sangat beragam, namun ada beberapa pakar yang menjelaskan tapi inti dari semua pembagian dari media memiliki beberapa persamaan. Secara garis besarnya terbagi atas:

1) Media Audio

Media audio adalah jenis media yang hanya dapat dinikmati melalui pendengaran, terdiri dari unsur bunyi seperti radio atau rekaman audio. Menurut HM Musfiqon, media audio adalah jenis media yang menekankan penggunaan pendengaran sebagai cara utama untuk menikmatinya. Dalam penggunaan media audio, pesan yang disampaikan berupa lambang-lambang suara, baik yang bersifat verbal maupun non-

²⁰ Husniyatus Salamah Zainiyati, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, ed. Rudy Al-Hana (Jakarta: Kencana, 2017).

verbal, tanpa melibatkan indra lain seperti penglihatan dan sebagainya.

2) Media Visual

Media visual adalah jenis media yang dapat dicermati melalui unsur gambar, dan dapat dinikmati sebagai tontonan seperti gambar, lukisan, foto, dan sejenisnya. Media visual memberikan gambaran yang bisa berupa konkret maupun abstrak, yang dapat dirasakan oleh pengguna melalui panca indera. Media ini mengkombinasikan informasi dan gagasan melalui penggunaan gambar. Media yang digunakan bagus untuk berita yang padat dan lain sebagainya. Dalam Alquran surah Al-Baqarah (2) 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

“Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (bendabenda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: “Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!”²¹

Berdasar ayat tersebut, Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s. nama nama benda seluruhnya yang ada di bumi, Kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkan-nya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s. diperintahkan oleh Allah Swt. tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah Swt.

Menurut penfasiran Quraish Shihab, Setelah menciptakan Adam, lalu mengajarkannya nama dan karakteristik benda agar ia dapat hidup dan mengambil manfaat dari alam, Allah memperlihatkan benda-benda itu kepada malaikat. “Sebutkanlah kepada-Ku nama dan karakteristik benda-benda ini, jika kalian beranggapan bahwa kalian lebih berhak atas kekhalifahan, dan tidak ada yang lebih baik dari kalian karena ketaatan dan

²¹ Quran NU, “Surat Al-Baqarah Ayat 31: Arab, Latin, Terjemah dan Tafsir”, <https://quran.nu.or.id/al-baqarah/31>

ibadah kalian itu memang benar,” firman Allah kepada malaikat.²²

3) Media Audio Visual

Media audiovisual adalah media yang menggabungkan unsur bunyi dan gambar, seperti video dan film. Menurut Yudi Munadi dalam bukunya, media ini memanfaatkan kedua indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan dalam satu proses. Media audiovisual dapat berasal dari komunikasi verbal dan non-verbal yang bisa disajikan melalui film atau alat proyeksi lainnya untuk menciptakan pengalaman gabungan dari suara dan gambar. Media audiovisual adalah gabungan antara media audio dan media visual, yang mencakup gambar bersama dengan suaranya. Dalam pemanfaatannya, media ini menggabungkan penggunaan alat penglihatan dan indra pendengaran dalam satu proses. Contoh media visual ini meliputi film, proyektor LCD, video, dan televisi.²³

4. Media Crossword Puzzle

a. Pengertian Crossword Puzzle

Media *Crossword Puzzle* disebut juga Teka-Teki Silang merupakan sebuah alat berbentuk kotak-kotak yang terdiri dari arah vertikal/menurun (kolom dan beberapa baris) dan arah horizontal/mendatar (baris dan beberapa kolom). Untuk menyelesaikan teka-teki silang, siswa harus menjawab pertanyaan yang diberikan dan mengisi jawabannya ke dalam kotak-kotak yang tersedia. Ciri khas teka-teki silang adalah adanya keterkaitan antar huruf dari satu jawaban dengan jawaban lainnya, sehingga menghubungkan jawaban-jawaban tersebut. Media ini memungkinkan partisipasi aktif siswa sejak awal pembelajaran dengan menggunakan kreativitas mereka dalam menyusun kata dan mengisi huruf ke dalam teka-teki berdasarkan panjang kotak yang disediakan. Teka-teki silang dapat menjadi strategi

²² Rahimi, “Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran,” *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2021): 107, <https://doi.org/10.54437/ilmuna.v3i2.228>.

²³ Faujiah, Nursifa dkk. “Kelebihan Dan Kekurangan Jenis-Jenis Media,” *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik* 3, no. 2 (2022): 84.

pembelajaran yang efektif dan menyenangkan tanpa mengurangi esensi dari proses belajar itu sendiri. Media ini melibatkan siswa secara langsung dalam aktivitas belajar sambil bermain mengisi teka-teki.²⁴ Teka-teki silang merupakan permainan yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran dan juga cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak sekolah dasar. Sebagai media pembelajaran, teka-teki silang menggabungkan unsur permainan sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media TTS meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam mempelajari kosakata. Hal ini dapat merangsang kemampuan daya ingatnya untuk memahami materi pelajaran dan membantu mereka mempertahankannya sebagai pengalaman belajar yang berharga.²⁵

b. Langkah-langkah Penggunaan Media Crossword Puzzle

- 1) Tahap pertama adalah menerangkan beberapa istilah atau nama kunci yang berkaitan dengan topik yang telah dipelajari.
- 2) Buatlah teka-teki silang dasar yang menggabungkan sebanyak mungkin komponen tentang materi.
- 3) Buatlah petunjuk pengerjaan teka-teki silang Anda.
- 4) Berikan teka-teki itu kepada siswa, baik secara individu atau dalam kelompok.
- 5) Atur waktu yang telah ditentukan dan berikan reward kepada individu atau kelompok yang telah berhasil mendapatkan jumlah jawaban yang benar terbanyak.²⁶

²⁴ Linda Agustina Rahmah and Retno Mustika Dewi, "Penerapan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Pada Kompetensi Dasar Konsep Dan Pengelolaan Koperasi Kelas X IIS 2 Di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik," *Jurnal Pendidikan Ekonomi* 4 No 3 (2016): 1–10.

²⁵ Eni Yulianti and Andriyanto Andriyanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang IPA Terpadu Untuk Siswa Kelas VII SMPN 56 Merangin," *Biodik* 7, no. 2 (2021): 154, <https://doi.org/10.22437/bio.v7i2.10971>.

²⁶ Melvin L Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Nusamedia dan Nuansa, 2017).

c. Keunggulan dan Kelemahan Media *Crossword Puzzle*

Keunggulan dari media *Crossword Puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat membantu dalam mengembangkan kemampuan otak, berpikir logis, melatih nalar, serta kesabaran, yang pada akhirnya akan mempermudah dalam mentransfer pengetahuan kepada siswa.
- 2) Memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
- 3) Berpotensi meningkatkan kemampuan konsentrasi dan berpikir siswa.
- 4) Memiliki potensi untuk membantu siswa dalam mengingat informasi yang telah diajarkan kepada mereka.
- 5) Dapat mengurangi kebosanan siswa saat proses belajar-mengajar.²⁷

Adapun kelemahan dari media *Crossword Puzzle* (teka teki silang) adalah sebagai berikut:

- 1) Kata-kata yang terbentuk pendek.
- 2) Permainan yang seru bisa menciptakan keramaian yang bisa mengganggu kelas lainnya.
- 3) Membutuhkan lebih banyak kata-kata untuk mengisi kotak-kotak yang saling terhubung.²⁸

d. Manfaat Media *Crossword Puzzle* (Teka teki silang)

Manfaat *Crossword Puzzle* dalam proses pembelajaran, diantaranya (a) Dalam mengasah daya ingat. Ketika seseorang dihadapkan pada teka-teki, mereka cenderung menelusuri berbagai pengalaman yang mereka miliki hingga saat itu. Kemudian, mereka akan melakukan seleksi terhadap pengalaman-pengalaman tersebut untuk menentukan kesesuaian dalam menjawab teka-teki yang diberikan. Sehingga, anak memperoleh manfaat dari teka-teki sebagai

²⁷ Retno Kurniasih and Isroah, "Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Dasar Perbankan Untuk Kelas X Akuntansi Smk Ypkk 1 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018," *Jurnal Pendidikan Akuntansi* 151, no. 2 (2018): 10–17.

²⁸ Prima Rias Wana, "Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas V," *Jurnal Pendidikan Modern* 6, no. 2 (2021): 100–107, <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i2.207>.

pengasah untuk meningkatkan daya ingat mereka. (b) Teka-teki juga membantu dalam pembelajaran klasifikasi, khususnya jenis teka-teki yang meminta jawaban yang terkait dengan kategori tertentu, seperti binatang, alat transportasi, buah-buahan, barang, nama orang, dan lain sebagainya. Ketika anak diberikan teka-teki semacam itu, mereka memiliki kesempatan untuk menguji pengetahuan mereka dengan teman main mereka. (c) Mengembangkan kemampuan analisa. Ketika anak dihadapkan pada pertanyaan, mereka cenderung mengulas semua pengalaman yang mereka miliki dan melakukan analisis terhadap pengalaman-pengalaman tersebut. Mereka memilah-milah mana yang tepat untuk menjawab jawaban yang mereka pilih. (d) Ketika siswa diminta menjawab teka-teki, hal tersebut secara tidak langsung bisa menjadi hiburan baginya. Saat fokusnya beralih ke teka-teki, ada kemungkinan bahwa anak akan melupakan beberapa ingatan atau perasaan tertentu. Misalnya, jika anak merasa cemas, kecemasannya dapat tergantikan oleh keterlibatannya dalam mencari jawaban untuk teka-teki yang sedang ada. (e) Merangsang Teka-teki secara tidak langsung dapat membantu anak mengekspresikan kreativitas yang mereka miliki. Saat mereka mencoba mempertahankan jawaban, anak-anak belajar untuk mengembangkan keterampilan berargumen, memilih kata-kata yang bisa dimengerti oleh orang lain, dan mencari cara lain untuk menyampaikan jawaban. Terkadang, saat mencari jawaban atas suatu teka-teki, anak juga dapat menemukan pertanyaan-pertanyaan tambahan yang sebelumnya belum pernah mereka temui.²⁹

5. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MI/SD

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam di MI/SD

Ilmu pengetahuan alam merupakan pemahaman yang logis dan obyektif terkait seluruh alam semesta dan seisinya. IPA menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di setiap tingkatan pendidikan di sekolah. Tujuan dari

²⁹ Anwar Barutu, Dewi Rahimah, and Dewi Herawty, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (Nht) Dengan Media Kartu Soal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Smp," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)* 1, no. 2 (2017): 146.

pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah untuk membekali peserta didik dengan nilai-nilai pendidikan yang mampu membentuk kepribadian anak secara menyeluruh. Oleh karena itu, mereka bisa memperluas wawasan dan pengertian tentang prinsip-prinsip IPA yang tidak hanya berguna, tapi juga relevan dalam aktivitas sehari-hari. Ini menekankan bahwa mata pelajaran IPA memiliki peranan yang signifikan dalam proses belajar-mengajar.³⁰

Hakikat IPA adalah pengkajian terhadap fenomena-fenomena melalui langkah-langkah proses ilmiah yang didasarkan pada sikap ilmiah. Hasil dari proses ini berwujud sebagai produk ilmiah yang terstruktur dari tiga elemen utama, yaitu konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal.³¹ Pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan keterampilan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengasah kemampuan berpikir secara ilmiah.³²

b. Tujuan Pembelajaran IPA di MI/SD

Tujuan pembelajaran IPA adalah sebagai berikut. (1) memahami alam sekitar; (2) mengembangkan keterampilan dalam mendapatkan ilmu pengetahuan melalui keterampilan proses/metode ilmiah; (3) membentuk sikap ilmiah dalam mengenal alam sekitar dan memecahkan masalah yang dihadapi.

Menurut Khaeruddin, mata pelajaran IPA bertujuan antara lain untuk membekali peserta didik dengan

³⁰ Hilda Oktri dkk Yeni, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Media Visual Pada Siswa Kelas IV SDN 002 Tebing Kabupaten Karimun Tahun Ajaran 2017/2018,” *Jurnal Pendidikan MINDA* 01, No. 03 (2020): 1–5, <https://www.E-Ir.Info/2018/01/14/Securitisasi-Theory-An-Introduction/>.

³¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, ed. Fatma Yustianti, 1st ed. (Jakarta: Bumi Aksara, 2015).

³² Yasinta Wedyawati, Nelly dan Lisa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar* (deepublish, 2019), https://www.google.co.id/books/edition/Pembelajaran_IPA_Di_Sekolah_Dasar/ZhyZDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0.

kemampuan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang hubungan saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat; mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA adalah untuk: (1) Untuk meningkatkan mutu pembelajaran IPA, termasuk peningkatan efektivitas, minat serta motivasi belajar, serta penguasaan kompetensi dalam pemahaman tentang alam, keterampilan IPA, sikap ilmiah, dan pengetahuan IPA; (2) Mengembangkan dan memperluas materi IPA serta meningkatkan penguasaan keterampilan IPA merupakan fokus utama. Materi IPA meliputi pengetahuan dalam bidang biologi, fisika, dan ilmu bumi, sedangkan keterampilan IPA mencakup kemampuan mengamati, meneliti, memprediksi, membuat inferensi, dan menyimpulkan.³³

c. Pentingnya IPA dalam Program Pendidikan SD/MI

Menurut Trisnani, mata pelajaran IPA memiliki peran penting dalam perkembangan manusia. Ini tidak hanya terkait dengan pengembangan teknologi yang mendukung kehidupan, tetapi juga dalam penerapan konsep-konsep seperti tanggung jawab, kepedulian terhadap lingkungan, nilai-nilai moral, kerja keras, keingintahuan, kegemaran membaca, keindahan estetika, nilai-nilai ekonomi, kreativitas, ketelitian, penghargaan terhadap pencapaian, keteguhan hati, keterbukaan, kejujuran, cinta kedamaian, objektivitas, hemat, percaya diri, dan cinta terhadap tanah air. Namun, disadari bahwa pembangunan pendidikan karakter dalam konteks ini masih belum sepenuhnya terlaksana dengan baik. Pembelajaran IPA mengajarkan siswa untuk mengembangkan kemampuan mencari tahu yang

³³ Sulthon, "Pembelajaran IPA Yang Efektif Dan Menyenangkan Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI)," *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal* 4, no. 1 (2016): 51.

memungkinkan mereka untuk menggali pengetahuan secara mendalam mengenai lingkungan alam.³⁴ Pentingnya IPA di Sekolah Dasar adalah untuk memberikan peserta didik kesempatan untuk belajar tentang diri mereka sendiri dan lingkungan sekitar. Hal ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi pengembangan lebih lanjut, memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari, dan akhirnya menjadi individu yang bermanfaat.³⁵

6. Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* dalam Pembelajaran IPA

Berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *Numbered Head Together* diatas, untuk penerapan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan Media *Crossword Puzzle* dapat diterapkan sebagai berikut :

- 1) **Pembentukan Kelompok** : Fase : Pembentukan kelompok disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif NHT dalam pelaksanaannya. Pendidik membagi kelas menjadi tiga sampai lima kelompok.
- 2) **Fase Penomoran** : Setiap siswa dalam kelompok diberi nomor oleh guru, dan setiap kelompok diberi nama berbeda. Penomoran ini penting dalam model pembelajaran NHT. Pada tahap ini, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok atau tim dengan anggota antara tiga sampai lima orang, Dan masing-masing siswa dalam tim diberi nomor yang berbeda sesuai

³⁴ Prima Rias Wana, "Pengaruh Penggunaan Media Teka-Teki Silang (TTS) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas V," *Jurnal Pendidikan Modern* 6, no. 2 (2021): 100, <https://doi.org/10.37471/jpm.v6i2.207>.

³⁵ Seriani Panjaitan, "Hasil Belajar IPA Melalui Media Gambar," *Jurnal Priamary Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar* 6, no. 1 (2017): 252.

3) Fase Diskusi dan Pencarian Jawaban

dengan jumlah anggota siswa dalam kelompok tersebut.
: Guru membagikan tugas teka-teki silang. Saat bekerja dalam kelompok, siswa berkolaborasi untuk menjelaskan dan memastikan bahwa semua orang mengetahui jawaban terhadap pertanyaan guru.

4) Pemilihan Angka

: Guru memanggil satu nomor peserta didik secara acak

5) Fase Menjawab

: Memanggil nomor anggota atau pemberian jawaban dalam tahap ini. Guru menyebut satu nomor, nomor terpanggil akan menyiapkan jawaban kepada siswa dikelas.

6) Evaluasi

: Memberi kesimpulan, guru bersama siswa menyimpulkan jawaban akhir dari semua pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang disajikan.³⁶

B. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Candra Lestari berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA" menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dengan menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV di SDN Kaliuntu tahun pelajaran 2017/2018.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Candra Lestari dalam hal penggunaan model pembelajaran NHT pada pembelajaran IPA di MI/SD.

³⁶ GIta Dwi Anjani & Mawardi, "Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV Sd Menggunakan Model Pembelajaran NHT," *Jurnal Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2017): 65–78.

Namun, terdapat perbedaan dalam penggunaan media pembelajaran, yaitu media audio visual dalam penelitian yang dilakukan oleh Ni Putu Candra Lestari termasuk dalam penelitian Tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar. Sedangkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran teka-teki silang (*Crossword Puzzle*). Selain itu, penelitian ini juga memiliki pendekatan kualitatif dan bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi model NHT berbantuan media *Crossword Puzzle*, faktor pendukung, dan faktor penghambat dari pengimplementasian model tersebut.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nanda Siti Adi Utami dan Diana Rahmawati berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Teka-teki Silang Akuntansi Berbasis Android sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2017/2018" menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Game Edukasi Teka Teki Silang Akuntansi pada siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 2 Magelang dapat meningkatkan aktivitas belajar sebesar 0,37, berdasarkan perhitungan menggunakan gain score.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nanda Siti Adi Utami dan Diana Rahmawati dalam hal penggunaan media pembelajaran teka-teki silang atau *Crossword Puzzle*. Namun, terdapat perbedaan dalam subjek yang diteliti, metode penelitian, serta penelitian yang dilakukan oleh Nanda Siti Adi Utami dan Diana Rahmawati berbasis android dan dilakukan di tingkat sekolah menengah ke atas. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan tidak menggunakan android, melainkan teka-teki silang dalam bentuk media cetak dan ditujukan untuk siswa tingkat sekolah dasar.

3. Penelitian "Penerapan Model Pembelajaran NHT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III" yang dilakukan oleh Juliartini dan Arini, dengan mengetahui bahwa siswa kelas III SD No. 2 Abianbase Kabupaten Badung memperoleh hasil belajar IPA yang lebih dari penerapan Model Pembelajaran NHT. Temuan dari siklus I menunjukkan hal ini rata-rata hasil belajar siswa hanya sebesar 72,74 atau 72,74% yang termasuk dalam kategori hasil belajar sedang. Meskipun demikian hasil belajar meningkat menjadi 81,93 dengan persentase perbaikan pada siklus II sebesar 81,93% termasuk dalam kelompok kuat. Oleh karena itu dapat dikatakan menggunakan model pembelajaran NHT dapat meningkatkan

hasil belajar mata pelajaran IPA kelas III SD No. 2 Abianbase, Kabupaten Badung, Tahun Pelajaran 2016/2017.

Penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan peneliti memiliki kesamaan satu sama lain yakni sama-sama menggunakan model pembelajaran NHT terhadap mata pelajaran IPA. Adapun perbedaan dengan penelitian ini yaitu peneliti berbantuan media pembelajaran dengan menggunakan media *crossword puzzle* sedangkan penelitian sebelumnya tidak berbantuan media.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Khoiriyah yang berjudul “Implementasi Model Kooperatif NHT dalam Pembelajaran Matematika”. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil yang diterapkan oleh model NHT lebih baik daripada hasil belajar siswa rata-rata yang diterapkan oleh model pembelajaran langsung.

Persamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran NHT. Adapun perbedaan dari kedua penelitian ini, penelitian sebelumnya subyek penelitiannya adalah siswa kelas VII Madrasah Tsanawiyah sedangkan penelitian ini dilakukan pada subyek kelas V Madrasah Ibtidaiyah. Perbedaan lainnya penelitian sebelumnya berfokus pada matapelajaran PKN sedangkan penelitian ini berfokus pada matapelajaran IPA. Serta peneliti sebelumnya memiliki tujuan untuk melihat apakah rata-rata hasil belajar siswa yang diterapkan model NHT lebih baik daripada rata-rata hasil belajar siswa yang diterapkan model pembelajaran langsung sedangkan penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan pengimplementasian model pembelajaran NHT atau *Numbered Head Together* berbantuan media *Crossword Puzzle*.

5. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Head Together) Terhadap Hasil Belajar Matematika” penelitian yang dilakukan oleh Putu Tia Vivi Muliandari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada tahun ajaran 2017–2018 siswa kelas V SD Gugus IV Sukasada Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng terdapat pengaruh terhadap hasil belajar matematika dalam menggunakan model pembelajaran NHT.

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan diantara keduanya. Persamaan dari kedua penelitian ini sama-sama menggunakan model *Numbered Head Together* dalam pembelajaran dan sama-sama diterapkan ditingkat MI/SD.

Adapun perbedaannya penelitian sebelumnya berfokus pada mata pelajaran Matematika sedangkan penelitian ini fokus pada matapelajaran IPA. Perbedaan lainnya penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengetahui hasil belajar Matematika antara siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dan siswa yang tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dalam pembelajaran. Sedangkan penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan pengimplementasian model pembelajaran NHT atau *Numbered Head Together* berbantuan media *Crossword Puzzle*, serta mendeskripsikan faktor pendukung dan faktor penghambat implementasi model pembelajaran NHT berbantuan media *Crossword Puzzle*.



C. Kerangka Berpikir

Gambar 2.1 Bagan Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) berbantuan Media Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di MI NU Sholahiyah Pedawang Bae Kudus

