
**EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN *NUMBERED HEAD TOGETHER*
DAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* TERHADAP HASIL BELAJAR DAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA PEMBELAJARAN IPS
SISWA KELAS 6 SD**

Nanda Muftia Dewi¹, Firosalia Kristin²

¹²Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen
Satya Wacana Salatiga, Indonesia
Korespondensi. E-mail: 292019087@student.uksw.edu¹, firosalia.kristin@uksw.edu²

Abstrak

Tujuan dilakukannya kegiatan pengkajian ini yaitu untuk melihat apakah model pengajaran *Numbered Head Together* lebih efektif dibandingkan model pengajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar dan kecakapan berpikir kritis pada pengajaran IPS siswa kelas 6 SD. Pengkajian ini memakai jenis penelitian *Quasi Eksperimental* dan menggunakan desain *Nonequivalent Control Group*. Populasi yang diterapkan pada proses pengkajian ini ialah seluruh siswa kelas 6 SD pada Gugus Mawar Kecamatan Suruh, Kabupaten Semarang. Sedangkan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah 25 siswa dari SD Plumbon 1, dan 21 siswa dari SD Kebowan 2. Hasil pengolahan data menggunakan uji T-test memperlihatkan nilai signifikansi sebanyak $0,004 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan mengacu pada data tersebut dapat diketahui bahwa penerapan model pengajaran *Numbered Heads Together* lebih efektif dibandingkan model pengajaran *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPS Siswa kelas 6 SD. Hasil pengkajian tersebut dapat digunakan sebagai referensi guru dalam menentukan model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Kata Kunci: *Numbered Head Together, Team Games Tournament, Hasil Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis*

***THE EFFECTIVENESS OF THE NUMBERED HEAD TOGETHER AND TEAM
GAMES TOURNAMENT LEARNING MODELS ON LEARNING OUTCOMES AND
CRITICAL THINKING SKILLS IN SOCIAL STUDIES LEARNING
GRADE 6 ELEMENTARY STUDENTS***

Abstract

The purpose of this study activity is to see whether the Numbered Head Together teaching model is more effective than the Teams Games Tournament teaching model on learning outcomes and critical thinking skills in social studies teaching grade 6 elementary school students. This study uses a type of Quasi-Experimental research and uses a Nonequivalent Control Group design. The population applied to this assessment process is all grade 6 elementary school students in the Rose Cluster, Suruh District, Semarang Regency. While the samples used in the study were 25 students from SD Plumbon 1, and 21 students from SD Kebowan 2. The results of data processing using the T-test showed a significance value of $0.004 < 0.05$, then H_0 was rejected and H_a was accepted. By referring to these data, it can be seen that the application of the Numbered Heads Together teaching model is more effective than the Teams Games Tournament teaching model on learning outcomes and critical thinking skills in social studies learning for grade 6 elementary school students. The results of the study can be used as a reference for teachers in choosing the right learning model to improve critical thinking skills and student learning outcomes in social studies learning.

Keywords: *Numbered Head Together, Team Games Tournament, Learning Outcomes, Critical Thinking Skills*

PENDAHULUAN

Dalam kurikulum 2013 pembelajaran tematik dijadikan acuan dalam mengembangkan partisipasi keaktifan siswa di dalam kegiatan belajar. Pembelajaran tematik merupakan proses kegiatan belajar yang dilakukan dengan menggabungkan isi pelajaran yang berbeda-beda menjadi sebuah tema yang terintegrasi (Robiyanto & Astuti 2022:728). Salah satu muatan mata pelajaran yang dikembangkan di pembelajaran tematik adalah ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Menurut Yuanta (2020:95), pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah kumpulan dari beragam disiplin ilmu yang meliputi ilmu sejarah, sosiologi, geografi, ekonomi, antropologi, juga tata negara. Sedangkan menurut Pratiwi, dkk (2018:178), mengemukakan bahwa ilmu pengetahuan percaya bahwa ilmu sosial merupakan mata pelajaran yang diajarkan berbagai kegiatan interaksi sosial baik individu maupun kelompok beserta budaya yang ada di masyarakat. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa IPS didefinisikan gabungan dari disiplin ilmu sosial yang mengajarkan berbagai kegiatan sosial dan budaya masyarakat baik secara individu maupun kelompok. Ilmu pengetahuan sosial perlu dikembangkan dalam keadaan sosial budaya yang ada di lingkungan siswa. Hal tersebut dilakukan guna meningkatkan sikap tanggungjawab serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis di dalam menelaah kehidupan sosial di sekitar lingkungan tempat tinggal mereka.

Menurut Widyastuti & Astuti (2020:77) kemampuan berpikir kritis adalah keterampilan yang dibutuhkan siswa guna mengambil keputusan dalam mengatasi kasus, yang dilakukan dengan menerima, menyusun, dan mengolah berbagai informasi. Sedangkan menurut Saputra (2020:2), kemampuan berpikir kritis ialah suatu kemampuan yang mendorong siswa dalam memecahkan masalah melalui kegiatan berpikir secara pasti. Berdasarkan argumen tersebut, sehingga dapat ditarik

kesimpulan bahwa kemampuan berpikir kritis adalah suatu kemampuan yang perlukan siswa untuk menyelesaikan masalah yang dilakukan dengan kegiatan menampung, membangun, dan menguji berbagai informasi untuk diambil sebuah keputusan yang pasti dan tepat. Dengan berpikir kritis diharapkan siswa mampu meningkatkan hasil dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Menurut Nurrita (2018:175), hasil belajar ialah hasil akhir yang di dapatkan siswa terutama penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor saat mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan menurut Rahman (2022:297), hasil belajar adalah hasil yang sudah diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Dari pandangan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang telah di capai siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran yang berupa penilaian kognitif, afektif, dan psikomotor.

Saat proses penerapan pembelajaran IPS guru mempunyai fungsi yang berarti guna mengembangkan kecakapan kritis dan hasil belajar siswa, dimana seorang pendidik harus bisa membuat rancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi pada suatu kegiatan pembelajaran dengan baik. Selain itu, guru hendaknya mengatur materi pembelajaran, kegiatan, dan tugas sehari-hari sesuai dengan kesiapan siswa, minat atau preferensi siswa. Namun faktanya masih ada guru yang kebingungan dalam mengembangkan model pengajaran yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya pengajaran dilakukan secara umum dan hanya sekedar ceramah, dengan begitu siswa menjadi tidak terlibat aktif di dalam proses pengajaran yang dilaksanakan. Hal tersebut tentu dapat menyebabkan buruknya berpikir kritis dan kinerja siswa. Mengacu pada beberapa pendapat di atas terlihat perlu adanya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Guru dapat melakukan upaya untuk menghadapi permasalahan tersebut, salah

satunya ialah dengan mengimplementasikan model pembelajaran yang tepat saat kegiatan belajar. Diantara berbagai metode pengajaran yang ada, diperoleh model pengajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan *Team Games Tournament* (TGT) yang kemungkinan bisa mengembangkan kecakapan kritis dan hasil belajar pada pelajaran IPS siswa kelas 6 apabila digunakan dengan efektif dan efisien. Model pembelajaran *Numbered Head Together* merupakan salah satu model pembelajaran yang dilakukan secara tim untuk mengembangkan keterlibatan keaktifan siswa dalam proses belajar sehingga meningkatkan sikap tanggungjawab, serta saling menerima pendapat orang lain (Vivi Muliandari, 2019:133). Sedangkan menurut Pency & Mbagho (2021:171), model pengajaran *Numbered Head Together* ialah metode pengajaran yang dilakukan guna meningkatkan interaksi siswa dalam proses pembelajaran melalui pemberian studi kasus yang berguna untuk meningkatkan kemampuan akademik siswa. Berdasarkan persepsi para ahli tersebut maka dapat disimpulkan model pembelajaran *Numbered Head Together* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan melalui kegiatan interaksi siswa selama kegiatan belajar, untuk meningkatkan kemampuan akademik dan sikap tanggungjawab, serta saling menerima pendapat orang lain.

Sebagai pembanding peneliti menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament*. Menurut Ariani & Agustini (2018:67), model pembelajaran *Team Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok untuk memperoleh berbagai informasi yang kemudian dilakukan kompetisi melalui kegiatan permainan. Sedangkan menurut Irviana (2016:58), model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* adalah sistem pembelajaran berkelompok untuk memajukan keterlibatan siswa melalui sebuah kompetisi yang dapat melatih sikap tanggungjawab siswa. Berdasarkan pendapat tersebut dapat

disimpulkan bahwa model *Team Games Tournament* ialah model pembelajaran dengan sistem berkelompok yang dilaksanakan untuk memperoleh informasi yang dapat untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan mampu meningkatkan sikap tanggungjawab.

Mengacu pada beberapa pendapat di atas, dapat kita ketahui bahwa kedua model pengajaran tersebut dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan hasil prestasi akademik siswa. Hal ini didorong oleh berbagai pengkajian yang sudah dilakukan oleh para ahli terhadap kedua model pembelajaran tersebut. Rohmah (2020:20) melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* Terhadap Keaktifan Belajar IPS Siswa”. Hasil pengkajian tersebut menunjukkan bahwa model pengajaran *Numbered Heads Together* memberikan pengaruh yang baik terhadap keaktifan belajar IPS siswa kelas 6 SD Negeri Ngentakrejo. Hal tersebut didasari dengan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Penelitian yang lainnya dilakukan oleh Armidi (2022:218), dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD”. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas 6 SD dapat menaikkan hasil pembelajaran IPS secara signifikan.

Berdasarkan beberapa argumen di atas penulis mengalami keragu-raguan dalam menentukan model pembelajaran yang lebih efektif untuk menaikkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas 6 SD, oleh karena itu, proyek penelitian ini diberi nama “Efektivitas Model Pembelajaran *Numbered Head Together* dan *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas 6 SD”.

METODE

Pengkajian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimental*) dan

menerapkan desain *Nonequivalent Control Group*. Dalam kegiatan pengkajian ini terdapat dua kelas eksperimen diantaranya kelas eksperimen 1 yang diberi pengaruh dengan menerapkan model *Numbered Head Together* dan kelas eksperimen 2 dengan menerapkan model *Team Games Tournament*, selanjutnya soal *pretest* diberikan sebelum *treatment*, dan soal *posttest* diberikan setelah *treatment*.

Tabel 1. Desain *Nonequivalent Control Group Design*

Grup	<i>Pretest</i>	Tindakan	<i>Posttest</i>
Kelompok Eksperimen 1	O ₁	X ₁	O ₂
Kelompok Eksperimen 2	O ₃	X ₂	O ₄

Variabel dalam pengkajian ini terpecah menjadi dua bagian yaitu, variabel bebas (X) yang meliputi model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan *Team Games Tournament* (TGT) dan variabel terikat (Y) yang meliputi hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis.

Populasi yang ditetapkan di kegiatan pengkajian ini merupakan siswa kelas 6 SD di Gugus Mawar, Kecamatan Suruh, Kabupaten Semarang. Sedangkan teknik pengambilan sampel dalam pengkajian ini dilakukan dengan cara memilih perwakilan dari beberapa SD yang memiliki status berbeda, dimana jumlah sampel yang digunakan sebanyak dua Sekolah Dasar yaitu SD Plumbon 1, dan SD Kebowan 2, yang selanjutnya diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Numbered Head Together* dan *Team Games Tournament*.

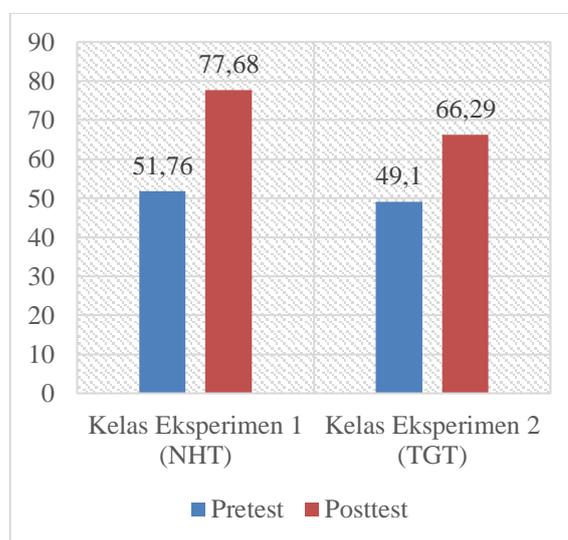
Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah prosedur tes sebagai soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan untuk melihat peningkatan kemampuan berpikir kritis dan perolehan hasil belajar IPS, serta teknik non tes sebagai penilaian lembar observasi serta rubrik penilaian yang digunakan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan siswa. Sedangkan instrument pengumpulan data dalam pengujian ini berupa soal tes yang meliputi 19 soal *pretest* dan soal *posttest* pilihan ganda. Soal tes yang dikembangkan berkaitan dengan materi mata

pembelajaran IPS tentang “Karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN”

Untuk mengetahui perbandingan efektivitas antara kedua model pembelajaran tersebut, analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dan statistik. Metode analisis deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai *mean*, maksimum, dan standar distorsi. Sedangkan metode analisis data statistik, digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas dari model pembelajaran yang telah diterapkan dalam proses pengajaran yang dilakukan menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan yang didapatkan melalui kegiatan pengujian data memperlihatkan bahwa terdapat perbedaan nilai rerata kemampuan berpikir kritis pada siswa kelas eksperimen 1 yang dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran *Numbered Head Together* dan kelas eksperimen 2 yang dipengaruhi model pembelajaran *Team Games Tournament*. Berikut hasil rerata nilai *pretest* dan *posttest* dari kedua kelas eksperimen.



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen 1 dan Eksperimen 2

Dari gambar diagram di atas terlihat bahwa ada perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* kemampuan berpikir kritis siswa pada

kelas eksperimen 1 dan 2. Hasil *pretest* kelas eksperimen 1 menunjukkan nilai rerata sebesar 51,76 dan rerata *posttest* sebesar 77,68. Sehingga dapat diketahui selisih nilai rerata *posttest* dan *pretest* kelas eksperimen 1 sebanyak 25,92. Sedangkan hasil *pretest* kelas eksperimen 2 menunjukkan nilai rerata sebesar 49,10 dan rerata *posttest* sebesar 66,29. Sehingga dapat diketahui selisih nilai rerata *posttest* dan *pretest* kelas eksperimen 2 sebanyak 17,19. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa kelas eksperimen 1 yang menerapkan model pengajaran *Numbered Head Together* (NHT) memiliki nilai rerata keterampilan berpikir kritis lebih tinggi dibandingkan dengan kelas eksperimen 2 yang menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT).

Berlandaskan data kajian deskriptif di atas, selanjutnya dilakukan metode analisis data statistik guna menguatkan data hasil pengkajian yang menggunakan bantuan aplikasi *SPSS* versi 25. Teknik pengujian data ini meliputi *test of normality*, *test of homogeneity of variance* dan Uji T-test.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas pada kegiatan pengkajian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* eksperimen 1 dan eksperimen 2 berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas data pada kedua kelas uji eksperimen.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen 1 dan Eksperimen 2

		Test of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kemampuan Berpikir Kritis	Pretest Eksperimen 1	,156	25	,121	,935	25	,111
	Posttest Eksperimen 1	,151	25	,143	,931	25	,093
	Pretest Eksperimen 2	,123	21	,200*	,967	21	,662
	Posttest Eksperimen 2	,131	21	,200*	,917	21	,076
*. This is a lower bound of the true significance.							
Lilliefors Significance Correction							

Berlandaskan hasil pengolahan data di atas dapat diketahui bahwa data kedua kelas tersebut berdistribusi normal. Hal tersebut diketahui melalui tabel nilai signifikansi pada bagian Kolmogorov – Semenov, dimana nilai *pretest* kelas eksperimen 1 sebanyak 0,121, kemudian nilai *posttest* kelas eksperimen 1 sebanyak 0,143. Sedangkan nilai *pretest* kelas eksperimen 2 juga sebanyak 0,200 dan nilai

posttest kelas eksperimen 2 yaitu sebanyak 0,200, sehingga data tersebut > 0,05.

2. Uji Homogenitas

Pada penelitian ini dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah sampel data kedua kelas mempunyai penyebaran yang homogen atau tidak. Berikut hasil uji homogenitas pada dua kelas penelitian eksperimen.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen 1 dan Eksperimen 2

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Berpikir Kritis	Based on Mean	1,187	3	88	,320
	Based on Median	,933	3	88	,428
	Based on Median and with adjusted df	,933	3	82,623	,429
	Based on trimmed mean	1,182	3	88	,321

Berdasarkan hasil pengolahan data *pretest* dan *posttest* pada dua kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2 di atas, dapat diketahui bahwa data tersebut cenderung terlihat tersebar secara homogen. Hasil tersebut ketahui dari nilai signifikansi pada tabel *Based on Mean*, yang menunjukkan nilai sebanyak $0,320 > 0,05$.

3. Uji T-test

Pada proses pengkajian uji T-test ini digunakan untuk menentukan tingkat efektivitas dari kedua model pengajaran, yang dilakukan menggunakan metode *independent sampels test*. Syarat yang diperlukan untuk melakukan pengujian ini adalah data kedua kelas pengkajian harus terdistribusi normal dan homogen. Di bawah ini adalah hasil pengujian selisih rata-rata pada kedua kelas eksperimen.

Tabel 4. Hasil Uji T-test Kelas Eksperimen 1 dan Eksperimen 2

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower		Upper
Kemampuan Berpikir Kritis	Equal variances assumed	1,781	,189	3,048	44	,004	11,394	3,739	3,859	18,929
	Equal variances not assumed			2,991	38,340	,005	11,394	3,809	3,685	19,104

Berdasarkan hasil pengolahan data tabel 4 di atas, terlihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada dua kelas eksperimen 1

dan eksperimen 2 kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar IPS. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,004 artinya <

0,05. Sehingga hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi pada kelas eksperimen 1 dan eksperimen 2 $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya penerapan penggunaan model *Numbered Head Together* (NHT) lebih efektif dibandingkan model pengajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPS Siswa kelas 6 SD.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil penelitian bahwa penerapan model pengajaran *Numbered Head Together* (NHT) lebih efektif dibandingkan dengan model pengajaran *Team Games Tournament* (TGT). Hal itu dapat diketahui melalui hasil Uji T yang menyatakan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,004 artinya $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Maulina, dkk (2019:84), dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model pengajaran NHT lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan strategi model pembelajaran STAD. Pada penelitian Yuono (2015:161) menyatakan bahwa pembelajaran NHT memberikan pengaruh yang lebih tinggi dalam mengembangkan karakter kritis yang dimiliki oleh siswa.

Jika dilihat dari nilai reratanya model pengajaran *Numbered Head Together* (NHT) memiliki peningkatan nilai rerata sebesar 25,92 lebih tinggi dari kelas dengan penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) yang mendapatkan peningkatan rerata sebesar 17,19, sehingga hasil belajar model NHT lebih unggul dibandingkan model TGT.

Menurut Untari (2020:547) model pengajaran *Numbered Head Together* (NHT) memberikan hasil belajar yang lebih signifikan daripada model pengajaran *Team Game Tournament* (TGT). Hal tersebut terjadi karena dalam pelaksanaan proses pembelajaran setiap siswa dalam satu kelompok memiliki nomor di kepala yang berbeda, yang berfungsi sebagai tanda ketika melakukan sesi tanya jawab,

dengan begitu siswa harus siap menghadapi berbagai pertanyaan yang diberikan guru, karena nomor di kepalanya dapat dipanggil kapan saja. Hal inilah yang membuat kelebihan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT), sehingga walaupun belajar secara kelompok, siswa tetap serius, fokus dan siap ketika di tanya. Selain itu siswa merasa senang ketika dipanggil untuk menjawab suatu pertanyaan berdasarkan nomor dikepalanya.

Selain itu penelitian ini memiliki perbedaan dibandingkan dengan penelitian-penelitian sebelumnya, dimana dalam penerapan model pembelajaran NHT dan TGT didapatkan tidak hanya berdasarkan hasil pekerjaan siswa, melainkan penilaian lembar observasi kemampuan berpikir kritis. Sehingga hal ini merupakan bentuk kebaruan yang dapat digunakan sebagai referensi bagi guru di Gugus Mawar dan peneliti selanjutnya untuk menilai kemampuan berpikir kritis siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pengajaran *Numbered Head Together* (NHT) lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), ditinjau dari hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPS Siswa kelas 6 SD. Hasil ini dapat dilihat berdasarkan nilai signifikansi sebesar $0,004 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini juga didukung oleh perbedaan rata-rata peningkatan nilai tes *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen 1 sebesar 25,92 dibandingkan dengan eksperimen 2 sebesar 17,19.

Kegiatan penelitian ini mempunyai beberapa saran untuk para guru dan peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menerapkan sistem belajar kelompok dengan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dan *Team Games Tournament* (TGT) dalam proses pembelajaran dengan menyelaraskan karakter seorang pendidik dan siswa. Hal

tersebut bisa mendukung siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan hasil belajar. Selain itu, hasil pengkajian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam pengembangan penelitian terkait model pengajaran *Numbered Head Together* dan *Team Games Tournament*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, T., & Agustini, D. (2018). *Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT): Dampak terhadap Hasil Belajar Fisika*. SPEJ (Science and Physic Education Journal), 1(2), 65-77.
- Armidi, Ni Luh Sri. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD." *Journal of Education Action Research* 6(2):214–20.
- Irviana, I. (2016). *Pengaruh model pembelajaran team games tournament terhadap hasil belajar IPS siswa SD*. *Journal of EST*, 2(1), 56-70.
- Maulina Siregar, Abdul Hasan Saragih, Julaga Situmorang. 2019. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Numbered Head Together Dengan Student Teams Achievement Division Dan Kecerdasan Ganda Terhadap Hasil Belajar IPS." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 12(1):75–87.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1), 171.
- Pendy, A., & Mbagho, H. M. (2021). *Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Pada Materi Relasi dan Fungsi*. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 165-177.
- Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunudin, M. (2018). *Peningkatan kemampuan kerjasama melalui model project based learning (PjBL) berbantuan metode edutainment pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial*. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
- Rahman, S. (2022). *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar*. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Robiyanto, A., & Astuti, S. (2022). *Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning dan Model Pembelajaran Inquiry Learning terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas IV Sekolah Dasar*. *FONDATIA*, 6(3), 727-741.
- Rohmah, Fatmawati Dwi. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Keaktifan Belajar IPS Siswa." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 2 Tahun Ke-9 2020* (20).
- Saputra, H. (2020). *Kemampuan berfikir kritis matematis*. *Perpustakaan IAI Agus Salim*, 2, 1-7.
- Untari, E. (2020). *Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Dan Team Game Tournament (TGT) Pada Prestasi Belajar Ditinjau Dari Motivasi Siswa*. *Jurnal Muara Pendidikan*, 5(1), 546-550.
- Vivi Muliandari, Putu Tia. 2019. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Head Together) Terhadap Hasil Belajar Matematika." *International Journal of Elementary Education* 3(2): 132.
- Widyastuti, D., & Astuti, S. (2020). *Efektivitas Model Discovery Learning Dan Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 SD Gugus Imam Bonjol*. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 7(1), 76-83.
- Yuanta, F. (2020). *Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar*. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.
- Yuono, Heru. 2015. "Pengaruh Teknik Cooperative Learning Dan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar IPS." *Jurnal Pendidikan Dasar*.