
EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN NHT BERBANTUAN MEDIA UTAGORONG TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS IV SD 2 TENNGELES

Alvina Noor Aini¹, Ika Ari Pratiwi², Moh Syafruddin Kuryanto³
PGSD FKIP Universitas Muria Kudus

Korespondensi. E-mail: 201933201@std.umk.ac.id, ika.ari@std.umk.ac.id,
syafruddin.kuryanto@std.umk.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak model kooperatif Numbered Head Together (NHT) dengan media UTAGORONG (Ular Tangga Gotong Royong) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD 2 Tengeles. Konsep ini dibuat untuk meningkatkan partisipasi siswa di kelas dengan mendorong aktivitas yang lebih besar selama pembelajaran. Instrumen penelitian adalah media UTAGORONG, permainan papan yang disebut ular tangga yang berisi konten gotong royong. Dengan desain eksperimen yang mencakup pengukuran sebelum dan sesudah intervensi dalam satu kelompok, metode kuantitatif digunakan. Hasil belajar siswa diukur sebelum dan sesudah model pembelajaran digunakan untuk menilai efektivitas model. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji t-test untuk sampel berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model NHT berbantuan media UTAGORONG memiliki hasil signifikan terhadap hasil belajar siswa, dengan nilai koefisien uji t-test sebesar -16,811 ($p < 0,05$). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model NHT disertai media UTAGORONG dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila secara signifikan.

Kata Kunci: *Numbered Head Together (NHT)*, media UTAGORONG, Pendidikan Pancasila

Effectiveness of the NHT Learning Model Assisted with UTAGORONG Media on Class IV Learning Results at SD 2 Tengeles

Abstract

The purpose of this study was to evaluate the impact of the Numbered Head Together (NHT) cooperative model with UTAGORONG (Ular Tangga Gotong Royong) media on the learning outcomes of Pancasila Education for grade IV students of SD 2 Tengeles. This concept was created to increase student participation in class by encouraging greater activity during learning. The research instrument was UTAGORONG media, a board game called ular tangga which contains gotong royong content. With an experimental design that includes measurements before and after the intervention in one group, a quantitative method was used. Student learning outcomes were measured before and after the learning model was used to assess the effectiveness of the model. Data analysis was carried out using a t-test for paired samples. The results showed that the application of the NHT model assisted by UTAGORONG media had significant results on student learning outcomes, with a t-test coefficient value of -16.811 ($p < 0.05$). The results showed that the use of the NHT model accompanied by UTAGORONG media can significantly improve student learning outcomes in the Pancasila Education subject.

Keywords: *Numbered Head Together (NHT)*, *Utagorong Media*, *Pancasila Educatio*

PENDAHULUAN

Membangun sumber daya manusia berkualitas merupakan investasi penting bagi kemajuan bangsa. Pendidikan penting untuk meningkatkan pengetahuan anak bangsa (Afisa et al., 2023). Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar (SD) memainkan fungsi krusial dalam menumbuhkan rasa cinta tanah air dan menanamkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada peserta didik. Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran wajib di SD dengan tujuan strategis untuk membangun siswa yang berkepribadian luhur, bermoral, dan bertanggung jawab sebagai warga negara Indonesia (Fadli, 2023).

Proses belajar yang menarik dan efisien adalah kunci untuk mencapai sasaran pendidikan Pancasila dengan optimal (Magdalena et al., 2020). Pembelajaran seharusnya mengembangkan berbagai potensi manusia secara menyeluruh, termasuk kebhinekaan, moralitas, kepribadian, sosialitas, dan budaya (Piharani et al., 2024). Untuk mewujudkannya, diperlukan penerapan metode pembelajaran kreatif dan menarik, serta memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran berperan dalam membantu guru memfasilitasi proses belajar, memperjelas materi, mendukung interaksi guru-peserta didik, dan memberikan kesempatan praktik bagi siswa (Arukah et al., 2020a).

Ketepatan dalam memilih pendekatan, model, metode pembelajaran menjadi sangat krusial, karena kesalahan pemilihan dapat menyebabkan siswa merasa tidak tertarik dan kehilangan motivasi, sehingga menghambat pemahaman materi dan menurunkan hasil belajar (Arukah et al., 2020b). Faktor internal seperti intelegensi, motivasi, dan minat siswa mempengaruhi hasil belajar (Slameto, 2015), sementara faktor eksternal seperti lingkungan sosial, non-sosial, dan materi pelajaran juga berperan dalam proses belajar (Baharuddin & Wahyuni, 2008).

Model *Numbered Head Together* (NHT) menawarkan solusi efektif dengan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan interaktif.

NHT memfasilitasi kolaborasi antar siswa serta mendorong keterlibatan aktif mereka. Mengakomodasi berbagai faktor internal dan eksternal, NHT dapat mengatasi masalah kebosanan dan meningkatkan minat siswa yang pada akhirnya berkontribusi dalam mencapai hasil belajar maksimal.

Siswa didorong untuk terlibat dan berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif ini. NHT mengelompokkan siswa dalam tim kecil dan memberikan nomor pada tiap anggota tim. Kemudian guru memberikan tugas dan pertanyaan kepada setiap kelompok dan meminta setiap anggota kelompok untuk mendiskusikan & menyelesaikannya. Setelah diskusi selesai, setiap anggota kelompok secara bergiliran menyampaikan hasil diskusi kepada kelompok lain (Zativalen & Humairah, 2021)

Salah satu alat bantu belajar yang menarik perhatian siswa dan mendorong keterlibatan mereka secara aktif selama proses belajar adalah media ular tangga. Media ini melibatkan dadu untuk memindahkan bidak menuju kotak-kotak tertentu di atas papan permainan (Rahayu dkk., 2022). Media ular tangga memiliki berbagai warna menarik yang dapat langsung menarik perhatian siswa. Berbeda dengan media pembelajaran konvensional, media ini lebih mudah diterima oleh siswa karena telah menjadi bagian integral dari kehidupan mereka sehari-hari, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif (Mar'ah et al., 2022).

Media pembelajaran ular tangga terbukti efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran karena memungkinkan peserta didik untuk belajar sambil bermain, yang membantu mereka menyerap materi pelajaran dengan lebih baik. Siswa menunjukkan semangat dan antusiasme yang meningkat saat belajar menggunakan media ular tangga, karena mereka merasakan pengalaman bermain yang menyenangkan dengan teman-teman mereka, meskipun media ini memiliki unsur edukasi yang kuat (Syafria et al., 2023). Setelah proses pembelajaran, hasil pembelajaran yang membahas pengetahuan, sikap, dan bidang keterampilan bagi siswa

menunjukkan bagaimana media ini dapat meningkatkan pencapaian kemampuan yang dibutuhkan (Nisa et al., 2020). Oleh karena itu, penggunaan media ular tangga dalam model NHT tidak hanya mendorong motivasi dan antusiasme siswa tetapi juga secara signifikan berkontribusi pada pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Penelitian Muina & Silalahi (2019) juga mereka menjelaskan bahwa media permainan ular tangga adalah permainan papan untuk dua orang atau lebih yang dirancang untuk anak-anak, di mana pemain memindahkan bidak melalui kotak-kotak pada papan yang memiliki jalur ular dan tangga dimana mempengaruhi posisi mereka dalam permainan.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas model NHT dan media ular tangga pada capaian belajar di berbagai mata pelajaran. Nardawati (2020) menunjukkan bahwa NHT memengaruhi hasil belajar siswa SD Dendang. Latifah (2023) menunjukkan bahwa model NHT dengan media ular tangga energi efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Tambun (2023) menemukan bahwa model kooperatif NHT meningkatkan keterlibatan dan pencapaian belajar Pendidikan Pancasila di Kelas VI SD. Syafria et al., (2023) juga menyatakan bahwa media ular tangga berdampak positif pada hasil belajar siswa. Temuan tersebut memperkuat efektivitas model NHT dan media ular tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila di SD, sejalan pada masalah yang terjadi di SD 2 Tenggeles.

Berdasarkan observasi awal di SD 2 Tenggeles, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Permasalahan tersebut antara lain kurangnya variasi metode pembelajaran, rendahnya keaktifan dan partisipasi peserta didik, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD 2 Tenggeles masih kurang baik akibat berbagai permasalahan tersebut. Jika pendekatan, teknik, atau model pembelajaran tidak sesuai, hal tersebut dapat menyebabkan

siswa menjadi tidak tertarik dan tidak bersemangat. Hal ini dapat menghambat kemampuan siswa dalam memahami materi dan berdampak negatif pada tujuan pembelajaran.

Mengingat pentingnya Pendidikan Pancasila bagi generasi muda, peneliti berinisiatif untuk menerapkan model pembelajaran NHT dengan media ular tangga (UTAGORONG) pada aktivitas pembelajaran di mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD 2 Tenggeles. Diharapkan bahwa penerapan model pembelajaran NHT bersama media ular tangga akan dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa selama pembelajaran, sehingga hasil belajar Pendidikan Pancasila akan mengalami perbaikan

Media pembelajaran ular tangga adalah sebuah permainan papan edukatif yang umumnya melibatkan bidak, dadu, dan papan permainan bergambar ular dan tangga. Pada penelitian ini, media tersebut mengandung materi mengenai gotong royong (UTAGORONG).

Tujuan penelitian adalah menguji efektivitas model pembelajaran NHT berbantuan media ular tangga (UTAGORONG) terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD 2 Tenggeles.

METODE

Metodologi penelitian ini menggabungkan pendekatan eksperimental dan kuantitatif. Penelitian ini melibatkan siswa kelas IV SD 2 Tenggeles yang terletak di Desa Tenggeles, Kecamatan Mejobo, Kabupaten Kudus, Provinsi Jawa Tengah pada bulan Oktober 2023 hingga April 2024. Desain penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimental, satu kelompok, pra-tes-pasca-tes. Dengan desain ini, ujian akhir (post-tes) diberikan setelah perawatan untuk mengukur perubahan yang terjadi, dan tes pendahuluan (pre-tes) diberikan sebelum terapi. Media UTAGORONG (Ular Tangga Gotong Royong) digunakan bersamaan dengan paradigma *Numbered Head Together* (NHT) sebagai terapi.

Penelitian ini melibatkan seluruh peserta didik kelas IV SD 2 Tenggeles, yang berjumlah enam belas (16) siswa sebagai populasi. Prosedur sampling yang digunakan yaitu sampling jenuh/penuh. Teknik pengumpulan data mencakup observasi nonpartisipan, wawancara tidak terstruktur, dan tes tertulis. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini mencakup lima soal uraian yang dirancang untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila, khususnya terkait dengan nilai-nilai gotong royong. Validitas instrumen ini telah diuji oleh dua ahli yang menyatakan bahwa instrumen tersebut layak untuk digunakan.

Pengolahan data dilakukan dengan analisis deskriptif melalui SPSS. Uji normalitas diterapkan menggunakan metode Shapiro-Wilk, dan uji hipotesis dilakukan dengan paired sample t-test untuk mengevaluasi signifikansi antara hasil pretest dan posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV di SD 2 Tenggeles. Lokasi penelitian berada di Wilayah Kabupaten Kudus, tepatnya di Desa Tenggeles, Kecamatan Mejobo. SD tersebut menggunakan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajarannya. Observasi dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2023 dan wawancara dengan guru pada tanggal 11 Oktober 2023. Hasil observasi singkat pada kelas IV SD 2 Tenggeles menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kurang aktif, cenderung pasif, dan terlihat kurang bersemangat saat aktivitas belajar. Guru lebih memilih menerapkan teknik ceramah sebagai pendekatan utama, dengan penggunaan media pembelajaran yang tidak konsisten. Hal ini dapat mempengaruhi pemahaman materi dan capaian belajar siswa, seperti yang tercermin dari data tabel 1.

Data pra penelitian memperlihatkan dari enam belas peserta didik kelas IV SD 2 Tenggeles, hanya 44% yang mencapai nilai tuntas dalam ulangan tengah semester

Pendidikan Pancasila. Proses pembelajaran didominasi oleh metode ceramah dan minimnya penggunaan media pembelajaran menarik, menyebabkan peserta didik kurang bersemangat dan pasif. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif NHT dengan media Utakorong untuk meningkatkan partisipasi aktif dan capaian hasil belajar peserta didik

Tabel 1 Deskripsi Data Pra Penelitian

Keterangan	Jumlah
Rata - rata	59
Jumlah Tuntas	7
Jumlah Tidak Tuntas	9
Total peserta didik	16
Presentase Peserta didik Tuntas	44%
Presentase peserta didik Tidak Tuntas	56%

Sumber: KKTP SD 2 Tenggeles

Proses Belajar Mengajar

Penerapan model NHT diawali dengan mengelompokkan siswa ke dalam empat tim, di mana setiap tim diberi nomor dan diberikan tugas untuk dikerjakan bersama. Guru berperan sebagai fasilitator yang memandu diskusi kelompok, memastikan bahwa setiap peserta didik aktif berkontribusi dalam mencari solusi atas masalah yang diberikan. Selama diskusi, peserta didik diberi ruang untuk menyatakan opini mereka dan memilih jawaban yang paling sesuai.

Dua treatment berbeda diterapkan untuk menilai efektivitas pembelajaran. Treatment pertama fokus pada diskusi kelompok dengan LKPD sebagai alat bantu, sedangkan treatment kedua menambahkan media UTAGORONG sebagai elemen pendukung pembelajaran. Setelah berdiskusi pada perlakuan pertama, setiap kelompok mempresentasikan temuannya di depan kelas. Penguatan materi diberikan oleh

guru kemudian mengarahkan refleksi bersama untuk menyimpulkan pembelajaran. Sedangkan pada treatment kedua, penggunaan media UTAGORONG mengintegrasikan permainan ular tangga gotong royong sebagai alat pembelajaran tambahan. Peserta didik tidak hanya mengerjakan tugas dalam kelompok, tetapi juga terlibat dalam permainan yang dirancang untuk meningkatkan interaksi sosial dan pemahaman terhadap nilai-nilai gotong royong.

Melalui kedua *treatment* ini, terlihat adanya peningkatan nilai pada setiap kelompok setelah diberikan *treatment* pertama dan kedua.

Tabel 2 Data Nilai Hasil Diskusi Kelompok

Kelompok	Treatment 1	Treatment 2
1	80	90

Tabel 3 Analisis Data Nilai Pretest

Descriptive Statistics					
	Sampel	Nilai terendah	Nilai Tertinggi	Rata - rata	Standar Deviasi
pretest	16	40	80	63.75	13.777

Sumber: Data yang diolah SPSS(2024)

Tabel 4 Analisis Data Posttest

Descriptive Statistics					
	Sampel	Nilai terendah	Nilai Tertinggi	Rata - rata	Standar Deviasi
posttest	16	66	100	87.50	10.844

Sumber: Data yang diolah SPSS (2024)

Nilai data menunjukkan perubahan signifikan antara skor test awal sebelum dan sesudah perlakuan. Nilai rata-rata meningkat dari 64 menjadi 88, dengan jumlah peserta didik yang mencapai kriteria kelulusan naik dari 9 menjadi 14, sementara yang belum tuntas menurun dari 7 menjadi 2. Tingkat ketuntasan peserta didik juga mengalami peningkatan dari 56% menjadi 88%, sementara yang tidak tuntas menurun dari 44% menjadi 13%. Ini menunjukkan keberhasilan efektifitas model

2	80	85
3	75	80
4	70	80

Sumber : Data yang diolah (2024)

Penerapan model pembelajaran NHT dan media UTAGORONG berhasil meningkatkan hasil diskusi kelompok. Peserta didik menunjukkan peningkatan nilai dan kemampuan kerjasama, didorong oleh partisipasi aktif dalam pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Media permainan UTAGORONG memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, memperkuat motivasi serta fokus peserta didik dalam memahami materi Pendidikan Pancasila.

Penelitian ini tidak hanya mengandalkan data diskusi, tetapi juga membandingkan antara data *pretest* dan *posttest* sebagai berikut

pembelajaran NHT dengan media UTAGORONG

Hasil Uji t

Data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan uji sampel berpasangan. Analisis dilakukan sebelum uji normalitas. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji Shapiro-Wilk.

Tabel 5 Hasil Uji Normality t test

	Nilai Statistik	Derajat Kebebasan	Nilai Signifikasin Shapiro -Wilk
pretest	.892	16	.061

posttest	.914	16	.135
----------	------	----	------

Sumber: Data yang diolah SPSS(2024)

Normality test memperlihatkan bahwa nilai signifikansi untuk data pretest adalah 0,061, sedangkan untuk data posttest adalah 0,135. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, jadi hasil dinyatakan normal. Setelah memenuhi uji normalitas dilakukan uji paired sample t test sebagai berikut :

Tabel 6 Hasil Uji Paired sampel t test

	t	Deraiat Kebebasan	Nilai Signifikansi
Pair 1 pretest - posttest	-16.811	15	.000

Sumber: Data yang diolah SPSS(2024)

Uji t-test berpasangan menghasilkan temuan signifikan antara nilai pra dan pasca penerapan (Sig. = 0,000, α = 0,05) dengan koefisien t-test -16,811. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan tujuan pembelajaran siswa kelas IV SD 2 Tengeles melalui penggunaan model pembelajaran NHT yang didukung media UTAGORONG berhasil.

Pembahasan

Efektivitas Model pembelajaran Number Head Together (NHT) berbantuan media UTAGORONG Terhadap Hasil Belajar

Hasil uji data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD 2 Tengeles pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengalami peningkatan yang signifikan dengan menggunakan model Numbered Head Together (NHT) dengan media UTAGORONG.

Model pembelajaran Numbered Head Together (NHT) adalah strategi kolaboratif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dengan mendorong lingkungan belajar yang menarik dan dinamis di kelas (Widiani, 2021). Metode ini melibatkan penomoran setiap anggota kelompok untuk

berdiskusi dan menyelesaikan masalah bersama, dan kemudian secara acak dipilih oleh guru untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka (Yenni, 2019). Dengan memotivasi siswa untuk bertukar pemikiran dan mengevaluasi pilihan jawaban yang paling tepat, NHT membantu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan partisipatif (Prizli et al., 2021).

Hasil belajar peserta didik, yang mencakup perubahan tingkah laku yang diamati setelah proses pembelajaran, termasuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan, menjadi indikator penting dalam mengevaluasi efektivitas metode ini (Hamalik, 2016). Peningkatan keterlibatan siswa dan hasil belajar dapat terjadi ketika metode yang digunakan, seperti NHT, mampu menciptakan suasana yang mendukung interaksi aktif dan diskusi yang produktif. Dengan kata lain, penerapan NHT yang efektif berpotensi memperbaiki hasil belajar dengan cara yang terukur melalui perubahan tingkah laku dan peningkatan kompetensi siswa.

Teori yang dikemukakan oleh Mastudard (2005) mendukung pendapat bahwa pembagian peserta didik ke dalam kelompok kecil dan pembahasan masalah bersama dapat meningkatkan partisipasi aktif dan kerjasama

dalam pembelajaran. Tambun (2023) menyoroti bagaimana pendekatan NHT dapat memberikan siswa kesempatan untuk berpartisipasi lebih penuh dalam proses pembelajaran, yang meningkatkan hasil belajar mereka. Pembelajaran kooperatif seperti NHT juga memberikan mereka kesempatan untuk mempraktikkan sikap kepemimpinan dan keterampilan pengambilan keputusan dalam kelompok, yang mendukung pengalaman belajar yang lebih lengkap dan bermakna (Pratiwi et al., 2016).

Menurut Prizli et al (2021), metode NHT memfasilitasi keterlibatan peserta didik dalam diskusi kelompok, sehingga menjadikan pembelajaran lebih aktif dan interaktif. Menurut Nisa et al., (2020) hasil belajar mencakup penguasaan kemampuan dalam ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan praktis yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas model NHT dengan media UTAGORONG tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual (kognitif), tetapi juga menumbuhkan semangat dan keterlibatan siswa (afektif), serta keterampilan praktis dalam berinteraksi dan berkolaborasi (psikomotorik).

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti UTAGORONG, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Rahayu and Suryani (2022) menegaskan bahwa media interaktif seperti UTAGORONG dapat memperbaiki aktivitas belajar dan perkembangan siswa dalam memahami materi pelajaran. Ini konsisten dengan (Purnaningtyas et al., 2020) bahwa penggunaan media mempengaruhi cara siswa memahami dan mempelajari materi yang diajarkan oleh guru. Anak-anak sering kali sangat fokus pada aktivitas yang mereka sukai atau hobi, yang menunjukkan pentingnya memanfaatkan minat mereka dalam proses pembelajaran (Puspitasari et al., 2022). Media ular tangga yang bertema hewan, tumbuhan, atau tokoh kartun favorit anak-anak dapat

meningkatkan minat belajar mereka dan membantu mereka mengingat kosakata baru dengan lebih mudah (Nisa et al., 2020). Oleh karena itu, media pembelajaran yang selaras dengan minat siswa dapat memfasilitasi keterlibatan yang lebih besar dan meningkatkan hasil belajar secara efektif.

Media ini, yang menggabungkan permainan papan ular tangga dengan nilai-nilai gotong royong, memperkaya pengalaman belajar dengan elemen visual dan interaktif, yang sesuai dengan teori Muina dan Silalahi (2019) tentang pentingnya menggunakan media yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa agar penguasaan dan pengaplikasian materi lebih mudah. Peserta didik memajukan bidak di papan ular tangga sambil menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas terkait nilai gotong royong. Pendekatan ini tidak hanya menambahkan elemen visual dan interaktif dalam pembelajaran, tetapi juga memungkinkan peserta didik untuk lebih fokus dan antusias dalam memahami serta menginternalisasi nilai-nilai yang diajarkan.

Penelitian Syafria et al., (2023) menunjukkan bagaimana penggunaan media ular tangga, yang dikemas dengan berbagai konten, dapat berdampak positif terhadap hasil belajar siswa, yang selanjutnya memvalidasi kesimpulan ini. Dengan demikian, kombinasi antara model NHT dan media UTAGORONG tidak hanya konsisten dengan teori-teori yang ada, tetapi juga menguatkan temuan bahwa pendekatan ini secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan

SIMPULAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa Model Numbered Heads Together (NHT) dengan media UTAGORONG memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap tujuan pembelajaran siswa kelas IV Pendidikan Pancasila SD 2 Tenggeles. Terdapat perbedaan yang cukup signifikan pada nilai pre-test dan post-test siswa

ketika model pembelajaran NHT dan media UTAGORONG digunakan secara bersamaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afisa, Z. R., Fajrie, N., & Pratiwi, I. A. (2023). Pengembangan Media Komik Edukasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Mi Pim Mujahidin. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 3848–3861.
- Arukah, D. W., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020a). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Ledu. *PROSIDING SEMINAR DAN DISKUSI PENDIDIKAN DASAR*.
- Arukah, D. W., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020b). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Karangbener Menggunakan Model Think Pairs Share. *EduBase: Journal of Basic Education*, 1(2), 127–135.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2008). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). *Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar negri bojong 3 pinang*.
- Mar'ah, U., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2022). THE APPLICATION OF EDUCATIONAL SNAKE AND LADDERS (ULTRASI) AND SMART CARD LEARNING MEDIA IN INCREASING STUDENT ACTIVENESS. *JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 8(2), 186–196.
- Nisa, S. K., Pratiwi, I. A., & Ismaya, E. A. (2020). Penerapan Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 211–224.
- Piharani, A. A., Aryantii, S. D., & Kuryanto, M. S. (2024). PENGARUH PENINGKATAN HASIL BELAJAR MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA ROTAR SD N KALIMULYO 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2139–2147.
- Pratiwi, I. A., Kanzunudin, M., & Rondli, W. S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Berbasis Multikultural. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 2(1).
- Prizli, M. J., Frima, A., & Firduansyah, D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Terhadap Tasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Rupit. *Jurnal Of Elementary School Education*, 1(2), 16–23.
- Purnaningtyas, A. R. I. D., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA UNOS PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo (Judikdas Borneo)*, 2(2), 15–23.
- Puspitasari, N., Masfuah, S., & Pratiwi, I. A. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2540–2546.
- Rahayu, B. A., & Suryani, E. (2022). Pengaruh Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Ular Tangga untuk Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPA Kelas 4 SD Negeri Bakalrejo 01. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*

- Dan Pengajaran*, 16(1), 14–20.
- Rahayu, S., Sahudra, T. M., & ... (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantu Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas II SD Negeri Gelung *Journal of Basic Education ...*, 5(2), 1626–1638.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Syafria, M. N., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3111–3117.
- Widiani, N. L. (2021). Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) sebagai Upaya untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Journal of Education Action Research*, 5(4), 537–541.
- Yenni, R. F. (2019). Penggunaan Metode Numbered Head Together (NHT) Dalam Pembelajaran. *Nabla Dewantara: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 33–42.
- Zativalen, O., & Humairah, H. (2021). Implementasi metode number head together (NHT) pada pembelajaran tematik. *Tanggap: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 74–83.