

Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Ketuntasan Hasil Belajar IPA (Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Jember Tahun Ajaran 2014-2015)
(Implementation of Cooperative Learning Models Types Numbered Head Together (NHT) With Snake Games and Ladder to Increase Activities and Result of Learning Science (Grade VII Students Of Junior High School 4 Jember The Academic Year 2014/2015))

Apriliana Saputri, Jekti Prihatin, Pujiastuti
Jurusan Pendidikan MIPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember
Jln. Kalimantan 37, Jember 68121
E-mail: jektip@yahoo.co.id

Abstrak

Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa aktif dalam proses pembelajaran adalah model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT). Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan ketuntasan hasil belajar siswa di kelas VII B SMP Negeri 4 Jember. Penelitian ini mengkolaborasikan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) dengan permainan ular tangga. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa, yaitu pada pra siklus memiliki rata-rata sebesar 51% (kriteria kurang aktif), pada siklus 1 memiliki rata-rata 66,74% (kriteria cukup aktif) dan pada siklus 2 memiliki rata-rata sebesar 72,53% (kriteria cukup aktif). Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan peningkatan terjadi pada ketuntasan hasil belajar siswa aspek kognitif secara klasikal, yaitu pada pra siklus memiliki persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 25%, siklus 1 dengan persentase 38,88% dan siklus 2 memiliki persentase sebesar 83,33%. Peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus 1 sebesar 13,88% dan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 44,45% dan dari pra siklus ke siklus 2 sebesar 58,33%. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan permainan ular tangga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT), permainan ular tangga, aktivitas siswa, hasil belajar siswa.

Abstract

One of the learning models that can make an active student on learning process is Numbered Head Together (NHT) model. This research was about Class Action Research that has purpose to increase student activity and student result completeness on VII B class of SMP Negeri 4 Jember. This research collaborated the Numbered Head Together (NHT) model with snake and ladders games. The methods that used in this research are observation methods, interview, test and documentation. The results showed that increasing of student learning activity, on pre-cycle the average was 51% (less active), on the first cycle the average was 66,74% (active enough criterion), and on the second cycle the average was 72,53% (active enough criterion). Beside that, the results of this research showed the clasical cognitive aspect student result completeness, 25% of student result completeness on pre-cycle, first cycle was 13,88% and the second was 83,33%. The increasing of student from pre-cycle to the first cycle was 13,88% and from the first cycle to second cycle was 17,22% and from pre-cycle to second cycle was 58,33%. According to this results, showed that cooperative learning of Numbered Head Together (NHT) types of learning models with snake and ladders games can increase student activities an student lessons result.

Keywords: *Numbered Head Together (NHT) model, snake and ladders games, student activities, mastery result.*

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari pelaksanaan pendidikan.

Pembelajaran sebagai suatu rangkaian *events* (kejadian, peristiwa, kondisi, dan sebagainya) yang dengan sengaja dirancang untuk mempengaruhi peserta didik (pembelajar)

sehingga proses belajarnya dapat berlangsung dengan mudah [1].

Proses pembelajaran saat ini yang mengacu pada Kurikulum 2013 yaitu pembelajaran yang bukan lagi berpusat pada guru melainkan berpusat pada siswa, artinya siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran dan guru hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator saja. Dengan kondisi seperti ini, seorang guru harus mampu menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan model, metode maupun strategi yang tidak tepat akan berdampak pada aktivitas belajar maupun hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Guru bertugas membantu siswa dengan cara memanipulasi lingkungan belajarnya, sehingga siswa dapat belajar dengan mudah. Sementara siswa harus aktif mencari informasi, memecahkan masalah, mengemukakan gagasan dan berlatih agar mempunyai kemampuan baru. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran akan membantu siswa lebih memahami materi pelajaran yang sedang dipelajarinya dan menanamkan pengetahuan lebih lama dalam memori berpikir siswa, dibandingkan siswa yang pasif atau hanya menerima suapan materi pelajaran dari guru.

Cooperative learning atau belajar bersama adalah model pembelajaran dimana siswa dibebaskan belajar dalam kelompok, saling menguatkan, mendalami, dan bekerja sama untuk semakin menguasai bahan. Salah satu alternatif model *cooperative learning* yang dapat digunakan untuk meningkatkan dan menumbuhkan kemampuan siswa untuk bertanggung jawab dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan kelompoknya adalah model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) [2].

Model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) merupakan jenis *cooperative learning* yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional [3]. Model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) merupakan sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur, yakni saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama dan proses kelompok dimana siswa menghabiskan sebagian besar waktunya di kelas dengan bekerja sama antara 4-5 orang dalam satu kelompok, serta menerima pengakuan, *reward* berdasarkan kinerja akademis kelompoknya [4].

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan. Selain kelebihan yang telah diuraikan di atas, model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) juga memiliki beberapa kelemahan yang salah satunya adalah dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan model tersebut sesuai dengan sintaksnya membutuhkan waktu yang lama. Hal ini akan mengakibatkan siswa merasa cepat bosan [5]. Dari kelemahan tersebut maka peneliti berinisiatif untuk mengkolaborasi model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan permainan ular tangga. Permainan merupakan metode pembelajaran yang kompetitif dan mengarahkan siswa untuk dapat mencapai

prestasi atau hasil belajar tertentu. Permainan merupakan kegiatan atau kesibukan yang memiliki faedah besar bagi pembentukan diri. Permainan pada kakikatnya adalah suatu bentuk kreasi dan harus memberikan kesenangan kepada pemainnya.

Kata permainan berasal dari kata “main” yang menunjukkan suatu kegiatan yang bisa dianggap menyenangkan. Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak [6]. Selanjutnya Ismail (2009:26) menuturkan bahwa permainan ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

Ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan yang bersifat sederhana. Ular tangga menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia. Media permainan ini berupa petak yang berisi kotak-kotak yang di antaranya disisipi kotak berisi ular dan tangga. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain. Tujuan permainan ini adalah bagaimana pemain dapat mencapai kotak nomor 100 secepat mungkin. Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir [7].

Penerapan kolaborasi model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran, diharapkan mampu menciptakan suasana didalam kelas menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Kondisi tersebut dimungkinkan akan membuat siswa lebih dapat menganggap bahwa proses belajar adalah sesuatu hal yang menyenangkan. Apabila siswa merasa senang dan tertarik dalam melaksanakan proses pembelajaran, diharapkan akan muncul semangat yang lebih besar dari dalam diri siswa untuk belajar. Dengan demikian, akan dapat berdampak positif bagi peningkatan aktivitas belajar siswa di kelas serta peningkatan hasil belajar siswa.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK yang akan dilaksanakan adalah model siklus Hopkins, yaitu penelitian tindakan kelas dalam bentuk siklus spiral yang terdiri dari empat fase meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan atau observasi (*observation*), dan

refleksi (*reflection*) [8]. Pada tahap refleksi ini, dilakukan analisis hasil belajar siswa tuntas atau tidak berdasarkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Apabila pada siklus 1 belum terjadi ketuntasan, maka akan dilanjutkan ke siklus 2. Apabila pada siklus 2 sudah mengalami ketuntasan sesuai dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), maka penelitian dapat dihentikan, tetapi apabila masih belum tuntas, maka akan dilanjutkan ke siklus selanjutnya. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah: metode observasi; metode wawancara; metode dokumentasi; metode tes. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data dilaksanakan pada hasil observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa (kognitif). Adapun data yang dianalisis adalah:

- a. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa, maka dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{a}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P_a = persentase aktivitas belajar.

a = total skor komponen penilaian aktivitas yang dicapai.

N = jumlah skor maksimal dari komponen penilaian aktivitas siswa.

- b. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa secara klasikal, maka dapat dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

n = jumlah siswa tuntas.

N = jumlah siswa keseluruhan.

Kriteria untuk ketuntasan hasil belajar IPA siswa di SMP Negeri 4 Jember adalah sebagai berikut.

1. Ketuntasan perorangan, seorang siswa dikatakan tuntas belajar apabila telah mencapai skor ≥ 75 dari skor maksimal 100.
2. Ketuntasan klasikal, suatu kelas dinyatakan tuntas apabila terdapat minimal 75% telah mencapai ketuntasan individual $\geq 80\%$.

Hasil Penelitian

1. Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa pada penggunaan model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan permainan ular tangga dilakukan dengan bantuan tiga observer dengan meminta tiga orang tersebut mengisi lembar aktivitas yang sudah disediakan, kemudian instrumen dihitung dengan menggunakan rumus. Dari

hasil observasi sebelum dan sesudah tindakan disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Analisis Perbandingan Kriteria Aktivitas Belajar Siswa

Pembelajaran	Persentase klasikal (%)	Kriteria
Pra siklus	51	Kurang aktif
Siklus 1	66.74	Cukup Aktif
Siklus 2	72,53	Cukup Aktif
Peningkatan pra siklus dan siklus 1	15,74	
Peningkatan siklus 1 dan siklus 2	5.79	
Peningkatan pra siklus dan siklus 2	21.53	

2. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan analisis hasil belajar siswa, hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari pra siklus ke pelaksanaan tindakan siklus 1 dan siklus 2. Adapun hasil belajar siswa dari pembelajaran sebelum tindakan (pra siklus), dan setelah dilakukan tindakan siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Aspek Kognitif Siswa

Tahap pembelajaran	Nilai	Jumlah siswa	Persentase (%)
Pra siklus	≥ 75	9	25
	< 75	27	75
Siklus 1	≥ 75	14	38,88
	< 75	22	61,11
Siklus 2	≥ 75	30	83,33
	< 75	6	16,66
Peningkatan pra siklus dan siklus 1			13,88
Peningkatan siklus 1 dan siklus 2			44,45
Peningkatan pra siklus ke siklus 2			58,33

Berdasarkan Tabel 3, menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa telah meningkat dari kegiatan pembelajaran sebelum tindakan (pra siklus) sampai kegiatan pembelajaran setelah tindakan (siklus 1 dan 2). Pada tabel tersebut menunjukkan pada kegiatan pra siklus ke siklus 1, hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 13,88%. Selanjutnya, dari siklus 1 ke siklus 2 hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 44,45%. Ketuntasan klasikal suatu kelas dinyatakan tuntas apabila terdapat 80% atau lebih telah mencapai ketuntasan individual. Jadi, hasil belajar siswa pada siklus 1 belum dikatakan tuntas secara klasikal karena pada siklus 1 persentase ketuntasan klasikalnya hanya sebesar 38,88%, sedangkan pada siklus 2 dapat dikatakan tuntas secara klasikal dengan persentase sebesar 83,33%.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, dapat dikatakan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan permainan ular tangga telah berhasil dalam meningkatkan ketuntasan

hasil belajar IPA siswa dan siswa kelas VII B SMP Negeri 4 Jember tahun 2014-2015 semester ganjil.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas VII B SMP Negeri 4 Jember. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada pelajaran IPA dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan permainan ular tangga. Pembelajaran ini dirancang untuk mengatasi masalah nilai hasil belajar siswa yang masih banyak yang kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, aktivitas siswa juga tergolong ke dalam kategori kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII B SMP Negeri 4 Jember. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Siklus 1 dan siklus 2 masing-masing terdiri atas 2 pertemuan dan terdapat 2 pertemuan untuk ujian (evaluasi). Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan terlihat bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat mulai dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2.

1. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Pada penelitian ini, hal pertama yang diamati dalam penerapan model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan permainan ular tangga adalah aktivitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi awal (pra siklus) menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa kelas VII B SMP Negeri 4 Jember dikategorikan kurang aktif. Oleh karena itu, model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan permainan ular tangga perlu diterapkan di kelas VII B karena dalam pelaksanaan model pembelajaran tersebut siswa dituntut aktif dan memiliki tanggung jawab individu dalam proses pembelajaran.

Prinsip belajar adalah berbuat, berbuat mengubah tingkah laku, jadi melakukan tindakan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas, itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting didalam interaksi belajar [9]. Hal ini mendasari peneliti untuk mengamati aktivitas siswa. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata aktivitas pada saat pembelajaran pra siklus adalah 51%, rata-rata aktivitas siswa pada siklus 1 adalah 66,74% dengan kriteria cukup aktif, sedangkan rata-rata aktivitas siswa pada siklus 2 adalah 72,53% dengan kriteria cukup aktif juga. Terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dari kegiatan pra siklus, siklus 1 sampai siklus 2. Peningkatan dari kegiatan pra siklus ke siklus 1 adalah sebesar 15,74%, peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 adalah sebesar 5,79% dan peningkatan dari pra siklus ke siklus 2 sebesar 21,53%.

Peningkatan rata-rata aktivitas siswa dari pra siklus ke siklus 1 disebabkan karena siswa merasa senang dengan model pembelajaran yang baru yang dibawa oleh guru peneliti. Model tersebut sangat berbeda dengan model

pembelajaran yang biasa diterapkan oleh guru IPA. Penerapan model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan permainan ular tangga lebih mengajak siswa melakukan aktivitas agar dapat memahami materi. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) ini, siswa diorganisasikan ke dalam kelompok-kelompok kecil yang akan bekerja sama untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru dan nantinya kelompok yang menang akan diberikan *reward* atau hadiah yang dapat membuat siswa lebih bersemangat lagi dalam belajar.

Model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbeda dengan cara pembelajaran kelompok biasa. Pada pembelajaran kelompok biasa yang mempresentasikan hasil kerja kelompok bebas (boleh disampaikan oleh salah seorang anggota kelompok), tetapi pada model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) yang harus mempresentasikan hasil kerja kelompok atau laporan kelompok adalah nomor yang dipilih secara acak oleh guru, sehingga setiap siswa dalam kelompok merasa bertanggung jawab terhadap hasil kerja kelompoknya dan dengan sendirinya siswa merasa dirinya harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian siswa akan merasa termotivasi untuk belajar sehingga aktivitas belajar dapat meningkat yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa [10].

Selain itu, munculnya permainan ular tangga pada proses pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) dapat membuat membuat siswa lebih tertarik dan menganggap belajar adalah hal yang menyenangkan karena siswa diajak belajar sambil bermain. Rasa senang yang muncul akan membantu siswa untuk lebih berminat dalam konsentrasi belajarnya dan sebaliknya siswa dalam kondisi tidak senang akan kurang berminat dalam belajarnya dan mengalami kesulitan terhadap pelajaran yang sedang berlangsung [11]. Permainan ular tangga juga dapat memberikan siswa pembelajaran dalam berkompetisi dalam tingkatan yang sederhana. Selain itu, permainan ular tangga juga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak yang salah satunya adalah mengembangkan kecerdasan logika pada anak serta secara tidak langsung dapat merangsang anak untuk belajar memecahkan masalah sederhana.

Seorang anak berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan anak tidak berpikir dengan optimal, agar anak berpikir sendiri, ia harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran menggunakan penerapan model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan permainan ular tangga siswa diajak untuk diskusi agar dapat berbagi pengetahuan dengan teman-temannya dan hal ini merupakan upaya agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal [12].

Keikutsertaan, keterlibatan serta keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dapat memperkuat ingatan dan menambah pengetahuan siswa sehingga siswa dapat lebih memaksimalkan memori jangka panjangnya.

Dengan penerapan model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan permainan ular tangga akan membuat dan mengajak siswa untuk berpikir secara optimal, sehingga tidak hanya duduk diam mendengarkan penjelasan guru. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru peneliti juga berusaha maksimal untuk dapat mudah berinteraksi dengan siswa, hal ini bertujuan agar tercipta suasana nyaman dalam proses pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang sedang mereka pelajari.

2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Analisis terhadap hasil belajar siswa, didapatkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas VII B SMP Negeri 4 Jember pada tahap pra siklus adalah sebesar 25%, sedangkan setelah dilaksanakan tindakan yaitu pada siklus 1 meningkat menjadi 61,11%. Tetapi besarnya persentase tersebut belum mencapai dengan kriteria ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal yang sudah ditargetkan yaitu $\geq 80\%$, sehingga pada siklus 1 belum dapat dikatakan berhasil. Hal ini disebabkan karena pada siklus 1 siswa masih belum terbiasa dengan model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan permainan ular tangga, sehingga masih terdapat siswa yang masih belum terbiasa dengan jalannya pembelajaran dan masih ada siswa yang tidak mengerjakan LKS karena bergantung dengan teman kelompoknya, sehingga ketika guru menunjuk siswa yang bersangkutan tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru. Ketidakterhasilan pada siklus 1 juga disebabkan oleh ketidaktelitian siswa saat menjawab soal tes ulangan harian.

Hasil belajar siswa pada siklus 2 mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus 1 yaitu dengan rata-rata persentase 83,33%. Peningkatan ini terjadi sebab siswa semakin mengerti dengan jalannya pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan permainan ular tangga. Seluruh kelompok dapat berdiskusi dengan lancar, siswa tidak bergantung pada teman kelompoknya untuk mengerjakan LKS meskipun beberapa masih ada yang tidak mengerjakan. Pada siklus 2 siswa mulai berani mengungkapkan pertanyaan dan pendapat sehingga pelajaran yang belum mereka pahami ditanyakan kepada guru, hal inilah yang mempengaruhi keberhasilan pada siklus 2. Pelaksanaan permainan ular tangga dalam model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) membantu siswa dalam meningkatkan aktivitas belajarnya, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah siswa memecahkan masalah bersama kelompoknya, kemampuan siswa individu akan di uji yaitu dengan cara guru menunjuk nomor secara acak, dan siswa yang ditunjuk nomornya wajib menjawab pertanyaan dari guru secara cepat. Permainan ular tangga juga membuat siswa belajar bersaing dalam hal yang positif yaitu untuk menang dalam permainan tersebut.

Pelaksanaan pembelajaran model *cooperative learning* tipe *Numbered Head together* (NHT) dengan permainan ular tangga tidak terlepas dari adanya kendala

diantaranya yaitu membutuhkan waktu yang lama dalam pembelajaran, sedangkan waktu yang disediakan hanya singkat. Solusinya yaitu dengan meningkatkan peran guru dalam pembelajaran, dimana guru dalam pengelolaan kelas harus efektif dan efisien agar tercipta keseriusan dan kedisiplinan siswa. Hal ini dilakukan untuk mencegah terjadinya kegaduhan di dalam kelas dan pemborosan waktu. Salah satu peran guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai fasilitator, moderator dan motivator. Guru berperan sebagai fasilitator adalah guru memberikan fasilitas atau kemudahan dalam proses belajar mengajar. Guru berperan sebagai moderator yaitu guru mengatur kegiatan belajar siswa, menarik kesimpulan atau jawaban masalah sebagai hasil belajar. Sedangkan peran guru sebagai motivator dalam pembelajaran adalah guru harus dapat merangsang dan memberi dorongan serta kekuatan untuk melakukan kegiatan belajar, baik individual maupun kelompok.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *Numbered Head together* (NHT) dengan permainan ular tangga dalam pembelajaran IPA telah mampu menyediakan tahap pembelajaran yang dapat mentransformasi pengalaman sehari-hari siswa untuk belajar dengan suasana yang menyenangkan. Kegiatan belajar dengan model *cooperative learning* tipe *Numbered Head together* (NHT) dengan permainan ular tangga mampu memotivasi siswa berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan model *cooperative learning* tipe *Numbered Head together* (NHT) dengan permainan ular tangga menghasilkan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa yang terlihat pada nilai tes ulangan harian tiap akhir siklus. Penggunaan model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) pernah dilakukan oleh Rahmi (2008) terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar dan ketuntasan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan model *cooperative learning* tipe *Numbered Head together* (NHT) dengan permainan ular tangga dalam pembelajaran IPA di SMP Negeri 4 Jember dapat diterapkan sebagai alternatif model pembelajaran IPA di sekolah tersebut. Jadi, dapat dikatakan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *Numbered Head together* (NHT) dengan permainan ular tangga dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan aktivitas dan ketuntasan hasil belajar siswa kelas VII B di SMP Negeri 4 Jember.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan permainan ular tangga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, yaitu pada pra siklus memiliki persentase aktivitas belajar siswa klasikal 51% dengan kriteria kurang aktif, pada siklus 1 memiliki persentase klasikal 66,74% dengan kriteria cukup aktif dan pada

siklus 2 memiliki persentase klasikal 72,53% dengan kriteria cukup aktif. Peningkatan rata-rata persentase dari pra siklus ke siklus 1 sebesar 15,74%, dan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 5,79% dan dari pra siklus ke siklus 2 sebesar 21,53%. Penerapan model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan permainan ular tangga juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif secara klasikal, yaitu pada pra siklus memiliki persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 25%, siklus 1 memiliki persentase 38,88% dan siklus 2 memiliki persentase sebesar 83,33%. Peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari pra siklus ke siklus 1 sebesar 13,88% dan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 44,45% dan dari pra siklus ke siklus 2 sebesar 58,33%.

Saran

Berdasarkan penelitian ini, maka saran yang dapat diberikan peneliti bagi guru, model *cooperative learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT) dengan permainan ular tangga dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang dapat guru terapkan di kelas agar siswa lebih semangat, aktif, dan senang dalam belajar, karena model pembelajaran ini mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, tetapi perlu diingat bahwa manajemen waktu dan pemahaman terhadap langkah-langkah pembelajaran harus dilakukan dengan baik agar proses pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini untuk menemukan sesuatu yang baru sehingga pada akhirnya benar-benar dapat dijadikan acuan dalam mengadakan penelitian yang sejenis pada materi dan pelajaran yang berbeda serta lebih memperhatikan kegiatan pada saat melaksanakan permainan ular tangga.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak terkait di SMP Negeri 4 Jember atas bimbingan dan bantuannya selama penelitian dilaksanakan.

Daftar Pustaka

- [1] Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN-Maliki Press.
- [2] Suparno, P. 2007. *Metodologi Pembelajaran Fisika*. Yogyakarta: Universita Sanata Dharma.
- [3] Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif (Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- [4] Lie, A. 2007. *Mempraktikkan cooperative learning di ruang-ruang kelas*. Jakarta: Grasindo.
- [5] Nurhidayat, A. *Model Pembelajaran NHT – Kepala Bernomor Struktur (Numbered heads Together)*. [online] <http://ahmanurhidayatarya.blogspot.com/2011/03/model-pembelajaran-nht-kepala-bernomor.html>. [Diakses tanggal 17 Februari 2014].
- [6] Ismail, A. 2006. *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- [7] Munawar, S. 2003. *Rancang Bangun Game Edukasi Ular Tangga Pada Aplikasi Mobile*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November.
- [8] Arikunto, S. 2008. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (edisi revisi)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- [9] Bachtiar, A. 2013. *Cooperative learning tipe NHT dengan media Grafis untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil*. Jurnal Pendidikan. Lampung: Universitas Negeri Lampung.
- [10] Rahmi. 2008. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Matematika. *Jurnal Pendidikan*, 89 (2): 85-89.
- [11] Abidin, 2006. *Motivasi dalam Strategi Pembelajaran dengan Pendekatan ARCS*. [online] <http://eprints.ums.html/=1> [Diakses tanggal 5 Desember 2014].
- [12] Nasution, S. 2000. *Didaktik Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.