

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Konsep Hasil Belajar**

###### **2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar**

Menurut teori belajar behaviorisme dalam Ruswandi (2013) mengatakan bahwa proses belajar bisa berjalan dengan syarat adanya unsur unsur yaitu seperti dorongan, rangsangan, respon, dan penguatan. Dorongan merupakan suatu keinginan dalam diri seseorang untuk memenuhi suatu kebutuhan yang sedang dirasakannya. Hasil belajar merupakan tolok ukur keberhasilan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Hasil belajar adalah pengalaman-pengalaman yang diperoleh siswa mencakup dari segi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik, belajar tidak hanya tentang bagaimana kita menguasai teori mata pelajaran saja, namun juga mengenai penguasaan kebiasaan, persepsi, minat bakat, cita-cita, keinginan, dan harapan. Hal tersebut sependapat dengan oemar hamalik “Hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku termasuk perbaik perilaku”. Menurut Arikunto (Ruswandi, 2013) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan tersebut tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan diukur. Sedangkan menurut Nasution (Ruswandi, 2013) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan dalam diri individu meliputi pengetahuan, perubahan sikap, keterampilan, dan penghargaan diri individu tersebut. Sedangkan menurut Hamalik (Ruswandi, 2013), hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku.

###### **2.1.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Rusman (2017), terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal

1. Faktor internal terdiri dari faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis yaitu seperti tidak dalam keadaan lelah maupun capek, tidak dalam

keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Sementara faktor psikologis yang meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motivasi, motif, kognitif dan daya nalar seseorang.

2. Faktor eksternal yang terdiri dari faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Sementara faktor instrumental meliputi kurikulum, sarana, dan guru.

#### **2.1.1.3 Indikator Hasil Belajar**

Menurut Bloom (Ruswandi, 2013) bahwa hasil belajar digolongkan menjadi tiga klasifikasi domein:

1. Domain kognitif, domain ini berisikan perilaku yang menekankan siswa dalam aspek intelektual, berpikir, mengetahui, dan pemecahan masalah. Terdapat tingkatan kemampuan yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan
  - a. Mengingat (C1) merupakan suatu kemampuan seseorang untuk mengingat mengenai seperti nama, istilah, ide, dan lain sebagai, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakan
  - b. Memahami (C2) merupakan kemampuan seseorang dalam memahami sesuatu setelah hal tersebut diketahui dan dapat diingat dalam bentuk penjelasan berupa rancangan kata kata sendiri
  - c. Menerapkan (C3) merupakan sanggupnya seseorang dalam menyampaikan teori, rumus, dan lain sebagainya.
  - d. Menganalisis (C4) merupakan suatu kemampuan seseorang dalam memberikan uraian terhadap sebuah keadaan dan mampu memahami hubungan dari bagian bagian tersebut
  - e. Mengevaluasi (C5) merupakan kemampuan seseorang dalam berpikir menyatukan unsur sehingga menjadi pola yang baru
  - f. Menciptakan (C6) merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif
2. Domain afektif, domain ini berisikan perilaku yang menekankan siswa dalam aspek sikap, perasaan, emosi, nilai, interes apresiasi. Terdapat tingkatan afektif,

yaitu kemauan menerima, kemauan menanggapi, berkeyakinan, penerapan karya, karakterisasi berdasarkan nilai nilai

- a. Menerima, merupakan kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah
  - b. Menanggapi, merupakan kemampuan seseorang memberikan reaksinya dan ikut serta dalam suatu fenomena tertentu
  - c. Penilaian, merupakan pemberian nilai atau penghargaan terhadap suatu kegiatan maupun objek
  - d. Mengatur, merupakan terbentuknya nilai baru karena pertemuan perbedaan nilai, sehingga membawa pada perbaikan
  - e. Internalisasi, merupakan terpadunya sistem nilai yang dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola pribadi dan tingkah lakunya
3. Domain psikomotor, domain ini berisikan perilaku yang menekankan siswa dalam aspek keterampilan. Terdapat tingkatan psikomotor yaitu persepsi, kesiapan melakukan suatu kegiatan, mekanisme, respon terbimbing, keterampilan atau respon tampak kompleks, adaptasi, dan originasi
    - a. Presepsi
    - b. Kesiapan
    - c. Peniruan
    - d. Gerakan mekanis
    - e. Gerakan respon
    - f. Penyesuaian pola gerakan

### **2.1.2 Model Pembelajaran NHT**

#### **2.1.2.1 Pengertian model pembelajaran NHT**

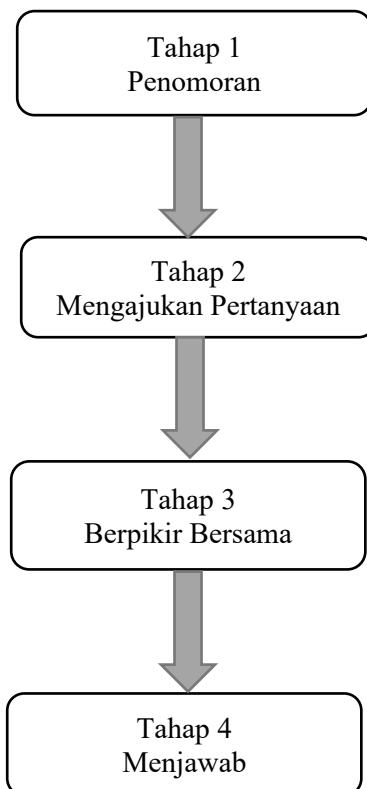
Model pembelajaran NHT atau model pembelajaran kepala bernomor merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswanya untuk membagikan ide dan mempertimbangkan jawaban mana yang paling tepat yang dapat mendorong siswa untuk meningkatkan semangat untuk bekerja sama.

Menurut Lei (Cahyono & Setuju, 2016) “NHT adalah suatu tipe dari pembelajaran kooperatif pendekatan struktural yang memberikan kesempatan

kepada siswa untuk saling membagikan ide dan pertimbangan jawaban yang paling tepat". NHT merupakan bagian dari model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang diracang untuk memenuhi pola interaksi siswa agar saling bekerja sama secara kooperatif Miaz (Sriyanti, et al., 2019). Sedangkan menurut Shoimin (2014) NHT merupakan suatu model pembelajaran berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya, sehingga tidak ada pemisahan antara siswa satu dengan siswa yang lainnya dalam satu kelompok untuk saling memberi dan menerima antara satu sama lain.

#### **2.1.2.2 Prosedur model pembelajaran NHT**

Menurut Al-Tabany (2017) Adapun sintaks dari model pembelajaran NHT yaitu:



**Gambar 2.1**  
**Sintaks Model NHT**

Sumber : Al-Tabany (2017)

Adapun Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe NHT menurut Fathurrohman (2017) sebagai berikut :

**1. Persiapan**

Guru harus mempersiapkan rancangan pembelajaran dengan membuat skenario pembelajaran, lembar kerja siswa, yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe NHT

**2. Pembentukan kelompok**

Dalam pembentukan kelompok disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe NHT. Guru membagi para siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 3-5 orang siswa. Guru memberi nomor kepada setiap siswa dalam kelompok dan nama kelompok yang berbeda. Kelompok yang dibentuk merupakan percampuran yang ditinjau dari latar belakang sosial, ras, suku, jenis kelamin, dan kemampuan belajar. Selain itu, dalam pembentukan kelompok digunakan nilai tes awal sebagai dasar dalam menentukan masing masing kelompok.

**3. Tiap kelompok harus memiliki buku paket atau buku panduan**

Dalam pembentukan kelompok, tiap kelompok harus memiliki buku paket atau buku panduan agar memudahkan siswa dalam menyelesaikan LKS atau masalah yang diberikan oleh guru

**4. Diskusi masalah**

Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap siswa sebagai bahan yang akan dipelajari. Dalam kerja kelompok, setiap siswa berpikir bersama untuk menggambarkan dan meyakinkan bahwa setiap orang mengetahui jawaban dari pertanyaan yang telah ada dalam LKS atau pertanyaan yang telah diberikan oleh guru. Pertanyaan bervariasi dari yang bersifat umum sampai ke yang bersifat spesifik

**5. Memanggil nomor anggota atau pemberian jawaban**

Dalam tahap ini, guru menyebut satu nomor dan para siswa dari tiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan dan menyiapkan jawaban kepada siswa di kelas

**6. Memberikan kesimpulan**

Guru bersama siswa menyimpulkan jawaban akhir dari semua pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang disajikan

### **2.1.2.3 Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran numbered head together**

#### **1. Kelebihan model pembelajaran *numbered head together***

Menurut kurniasih Damayanti, et al. (2022) terdapat kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe NHT adalah sebagai berikut :

- a) Meningkatkan prestasi belajar dari peserta didik yang mengikuti model pembelajaran ini
- b) Memperdalam uraian modul dari peserta didik
- c) Melatih peserta didik untuk dapat bertanggung jawab
- d) Meningkatkan rasa percaya diri peserta didik
- e) Meningkatkan rasa kerja sama antar peserta didik
- f) Dapat menghasilkan suasana kelas yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat semangat dalam mengikuti pembelajaran

#### **2. Kekurangan model pembelajaran *numbered head together***

Menurut kurniasih Damayanti, et al. (2022) terdapat kekurangan dari model pembelajaran kooperatif tipe NHT adalah sebagai berikut :

- a) Tidak seluruh anggota kelompok akan dipanggil oleh gurunya
- b) Terdapat peserta didik yang khawatir dirinya diintimidasi oleh anggota kelompoknya bila memperoleh nilai yang kurang baik

### **2.1.3 Media pembelajaran ular tangga**

#### **2.1.3.1 Pengertian Media pembelajaran ular tangga**

Menurut Nugroho, et al. (2013) dengan permainan, peserta didik akan lebih bersemangat dan tertarik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Ular tangga merupakan jenis permainan atraktif yang melibatkan anak untuk berperan aktif dalam ular tangga. Adanya pola interaksi dan aktivitas siswa yang kuat saat memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran, membuat permainan ini sangat digemari oleh banyak siswa. Menurut Permatasari (2014)

permainan ular tangga memiliki fungsi memberi kebebasan kepada setiap peserta didik untuk berbicara di kelas sehingga peserta didik dapat melakukan interaksi belajar dengan lebih bebas. Ular tangga dapat menjadi alat untuk membangun komunikasi yang interaktif antar teman. Dengan adanya media ular tangga, berbagai macam materi dapat diisi dengan cara mendidik sekaligus menghibur.

### **2.1.3.2 Tahapan permainan ular tangga**

Menurut Lumbantobing et al. (2022) mengenai tahapan permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

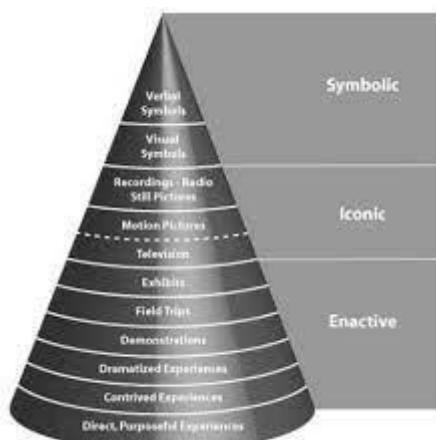
1. Peserta didik atau siswa yang berada di kelas dibagi menjadi beberapa kelompok
2. Semua peserta didik akan diberikan tanda pengenal kelompok dengan menggulung pita di lengan dengan warna yang berbeda beda tiap kelompoknya
3. Perwakilan kelompok mengambil undian untuk menentukan urutan pengocokan dadu
4. Setiap kelompok mengirimkan perwakilan permainan untuk berada di lapangan permainan ular tangga dan anggota kelompok yang bertugas menggelindingkan dadu dan anggota kelompok yang sedang bermain, bertugas membantu pemain yang berada di lapangan untuk menjawab pertanyaan yang ada di ular tangga
5. permainan dimulai dari kata *start*, tim pertama melempar dadu menjawab setiap soal mengenai materi pelajaran atau menyelesaikan tantangan sesuai jumlah lemparan dadu. Apabila jawabannya benar, siswa dapat melanjutkan permainan, dan jika salah maka siswa harus diam ditempat selama satu putaran
6. Tim kedua dan seterusnya bergilir melempar dadu. Saat giliran pemain menggelindingkan dadu sekali lagi
7. Jika pemain berhenti pada gambar sebuah kaki tangga, maka pemain tersebut dapat naik ke bagian atas tangga. Namun jika pemain berhenti pada ekor ular, maka pemain tersebut harus turun sampai pada ujung kepala ular
8. Pemain di lapangan permainan ular tangga dapat menjawab atau melewati tantangan dengan bantuan anggota kelompok

9. Kelompok yang mencapai terlebih dahulu kotak *finish*, maka kelompok tersebut yang menjadi pemenangnya

### **2.1.3.3 Teori yang Mendukung Media Ular tangga**

Teori yang mendukung media ular tangga adalah teori Edgar Dale atau kerucut pengalaman Edgar Dale menunjukkan bahwa pengalaman yang diperoleh dalam menggunakan media dari yang paling konkret ke yang paling abstrak (dari bagian paling bawah ke yang paling bagian atas) (Sari, 2019)

Menurut Dale (Suryani, et al. 2018) bahwa tingkatan pengalaman perolehan hasil belajar digambarkan sebagai suatu proses komunikasi. Materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa disebut sebagai pesan. Guru bertindak sebagai sumber pesan yang menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*) dan siswa sebagai penerima pesan menafsirkan simbol-simbol tersebut sesuai dengan kemampuannya sehingga simbol tersebut dapat dipahami sebagai pesan (*decoding*)



**Gambar 2.2**  
**Kerucut Pengalaman Edgar Dale**

Kerucut pengalaman Edgar Dale menggambarkan rentang tingkat pengalaman dari yang bersifat abstrak (bagian atas) sampai ke yang bersifat konkret (bagian bawah). Hal tersebut memberikan implikasi bahwa pemilihan metode dan bahan pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Penggerutan ini merupakan tingkat keabstrakan jumlah jenis indra yang turut serta selama isi pengajaran atau pesan diberikan.

Penggunaan media ular tangga sejalan dengan teori kerucut pengalaman ini, bahwasannya pengetahuan dapat diperoleh baik melalui pengalaman langsung, maupun pengalaman tidak langsung, semakin konkret media yang digunakan dalam pembelajaran, maka semakin konkret pula pengetahuan yang didapatkan peserta didik. Oleh karena itu, dengan penggunaan bantuan media ular tangga, akan membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dan bersemangat dalam proses pembelajaran sehingga dapat lebih giat untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## 2.2 Hasil Penelitian yang relevan

**Tabel 2.1  
Hasil Penelitian yang Relevan**

No	Identitas Artikel	Metode	Hasil
1	Judul : Pengaruh Pembelajaran Kooperatif dalam penelitian tipe Numbered head together (NHT) terhadap metode pembelajaran siswa kelas X eksperimen SMAN 1 Sanggar tahun pelajaran 2021/2022 Penulis : Hairul Imam, Hikmawati, Kosim, Muhammad Taufik Jurnal Pendidikan fisika dan teknologi Vol 8. 2022	Metode yang digunakan Model Kooperatif dalam penelitian tipe Numbered head together (NHT) terhadap metode pembelajaran siswa kelas X eksperimen SMAN 1 Sanggar tahun pelajaran 2021/2022 pretest posttest control group	Dilihat dari hasil perhitungan tes akhir, diperoleh nilai t hitung sebesar 2,771 dan t tabel sebesar 1,683 artinya t hitung > t tabel, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh model diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe NHT terhadap peningkatan hasil belajar siswa

---

2	<p>Judul : Efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe <i>numbered head together</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa</p> <p>Penulis : Rizqi Lestari, Rita Zahra, dan Sungging Handoko</p> <p>Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi Vol 1, No 1. 2015</p>	<p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen quasi tabel yaitu <math>7,58 &gt; 1,692</math>. Maka diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe NHT secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan tanpa diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe NHT</p>
3	<p>Judul : Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe <i>numbered head together</i> dengan menggunakan mind mapping terhadap hasil belajar siswa kelas XI Semeseter 2 pada amteri pokok fluida statis di sma negeri 10 medan</p> <p>Penulis :</p> <p>Juniar Hutahaean dan Salwa Dwi Ratna Jurnal Inpafi Vol 2, No 4, 2014</p>	<p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen quasi yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata rata <i>pretest</i> siswa sebesar 43,5 dan setelah diberikan perlakuan, rata rata naik menjadi 76,02</p>
4	<p>Judul : Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>numbered head together</i> dengan tipe talking stick</p> <p>Penulis :</p> <p>Nur Rizqi Arifin, Rizka Andhika Putra, Nina Herlina. Jurnal wahana pendidikan UNIGAL Vol 8, No 2, 2021</p>	<p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain control group dengan talking stick dengan <i>posttest</i> belajar sebesar 21,92% (dari nilai <i>pretest</i> 48,67 menjadi 62,33).</p>

---

---

5	<p>Judul : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Numbered head together</i> terhadap hasil belajar siswa</p> <p>Penulis : Eka Trisianawati, Tomo Djudin, Yayuk Dwi Stianingsih. Jurnal berkala ilmiah pendidikan fisika Vol 6, No 3, 2018</p>	<p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain <i>pretest-posttest design</i>. Penerapan model pembelajaran NHT berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang didukung oleh peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa dari 45 menjadi 77,8. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran NHT</p>
6	<p>Judul : Perbedaan Pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe NHT dan metode ceramah terhadap hasil belajar PKN di kelas XI IPS SMAN 1 Pabelan</p> <p>Penulis : Novi Istiani, Henny Dewi K, Bambang S. Sulasmono. Vol 29 No 1 2013</p>	<p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dan kontrol yaitu sebesar dengan desain <math>83,75 &gt; 76,65</math>. Artinya <i>posttest only</i> menunjukkan NHT dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik jika dibandingkan dengan menggunakan ceramah</p>
7	<p>Judul : Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe NHT terhadap hasil belajar sejarah</p> <p>Penulis : Eka Sari Handayani, Jurnal pendidikan sejarah, Vol 5, No 2, 2016</p>	<p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen. Terdapat pengaruh positif penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe NHT. Diterapkannya model pembelajaran NHT membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa</p>

---

---

8	<p>Judul : Penggunaan media power point pada model pembelajaran kooperatif tipe NHT untuk meningkatkan hasil belajar kimia siswa</p> <p>Penulis : Nova Irawati Simatupang. Jurnal EduMatSains, Vol 1, No 1, 2016</p>	<p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen</p> <p>Terdapat penggunaan pembelajaran kooperatif tipe NHT untuk rata rata kelas yang menggunakan NHT dan menggunakan power point adalah sebesar 72,08 dengan peningkatan sebesar 56,67%, sementara rata rata kelas yang menggunakan NHT tanpa menggunakan power point adalah sebesar 65,28 dengan peningkatan sebesar 40,56%.</p>
9	<p>Judul : Pengaruh model pembelajaran NHT dengan bantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada materi lajur reaksi</p> <p>Penulis : Netty Ino Ischak, Yogi Supriadin, La Alio. Jambura Journal of Educational Chemistry. Vol 3 No. 2 2021</p>	<p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini terhadap peningkatan hasil belajar siswa diperoleh dari eksperimen hasil pengujian dengan rata dengan desain rata yaitu <math>t</math> hitung <math>&gt;</math> <math>t</math> tabel <i>posttest only</i> yaitu <math>5,026 &gt; 1,999</math></p> <p><i>control design</i></p>
10	<p>Judul : Penerapan model pembelajaran kooperatif numbered heads together terhadap hasil belajar pada mata pelajaran geografi</p> <p>Penulis : Cindy Sofia Dopodo, Grystin Djein Sumilar, Muhamad Isa Ramadhan. Jurnal pendidikan dan penelitian geografi. Vol 3, no 2, 2022</p>	<p>Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen</p> <p>Hasil belajar pada kelas kontrol dilihat dari hasil pretest dan posttest yaitu sebesar 70,67 menjadi 71,33, sedangkan kelas eksperimen memiliki nilai pretest dan semu posttest yaitu 69,67 menjadi <i>nonequivalent</i> 87,93. Artinya terdapat <i>control group</i> pengaruh dan peningkatan <i>design</i> dengan pada aktivitas dan hasil belajar siswa dengan diterapkannya model pembelajaran NHT</p> <p><i>control group design</i></p>

---

Perbedaan antara penelitian yang akan dilaksanakan saat ini dengan penelitian terdahulu adalah terletak pada desain yang digunakan. desain yang digunakan pada penelitian terdahulu seperti *posttest only control design*, yang membandingkan peningkatannya hanya dengan hasil *posttest*. Serta desain yang lainnya. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group design* dengan

*pretest posttest control group design.* yang membandingkan peningkatannya dengan hasil *pretest* dan juga *posttest*. Selain itu, perbedaannya terletak juga pada media pembelajaran yang akan digunakan, pada penelitian terdahulu rata rata hanya menggunakan model pembelajaran saja tanpa bantuan media pembelajaran, sedangkan penelitian saat ini akan menggunakan bantuan media pembelajaran. Berbeda pula pada tempat penelitian atau objek pada penelitian, yang memiliki karakteristik yang berbeda pula dengan penelitian terdahulu.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Menurut Sekaran (Sugiyono, 2017) mengemukakan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Teori belajar yang mendukung model NHT adalah teori konstruktivisme oleh Vygotsky. Bahwa anak akan jauh lebih berkembang jika berinteraksi dengan orang lain. Teori ini menekankan interaksi baik secara internal maupun eksternal dari pembelajaran dan penekanannya pada lingkungan sosial pembelajaran. siswa akan membangun pengetahuannya sendiri secara aktif dengan berinteraksi bersama teman temannya untuk memperoleh pengetahuan baru, dengan teori konstruktivisme, siswa akan lebih paham karena mereka terlibat secara langsung dan aktif dalam memperoleh pengetahuan yang baru.

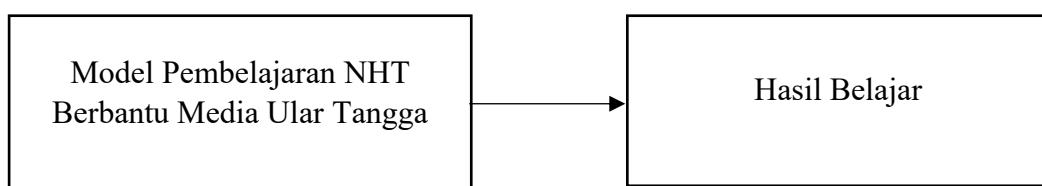
Menurut Slameto (Ruswandi, 2013) salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor sekolah, yang didalamnya terdapat faktor metode mengajar. Jika metode mengajar kurang baik, maka akan berpengaruh pula pada hasil belajar peserta didik. Menurut data yang peneliti dapatkan, masih terdapat permasalahan dalam hasil belajar peserta didik, yaitu rendahnya hasil belajar. Permasalahan rendahnya hasil belajar ini perlu mendapatkan perhatian yang lebih dalam pelaksanaan pembelajaran. Peserta didik merasa jemu dalam menerima materi pelajaran karena metode yang biasa digunakan untuk mengajar adalah metode ceramah saja, mengakibatkan peserta didik menjadi bosan, dan pasif dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga hal tersebut menjadikan peserta didik kurang memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru tersebut, dan akhir berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. oleh karena itu, perlu adanya

model pembelajaran baru yang dapat menjadikan siswa antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga memotivasi peserta didik untuk semangat belajar agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan sesuai dengan karakter siswa pada penelitian ini adalah dengan model pembelajaran kooperatif tipe NHT.

Model NHT ini merupakan pembelajaran berkelompok yang mana masing-masing anggota telah memiliki tugasnya sendiri, dengan begitu, peserta didik akan termotivasi untuk semangat belajar. Agar pembelajaran dengan model NHT dapat lebih menarik perhatian siswa, dan membuat siswa antusias, maka diperlukan media yang dapat menunjang pembelajaran, yaitu dengan bantuan media ular tangga. Dalam teori kerucut pengalaman Edgar Dale bahwa semakin konkret media yang digunakan, maka semakin paham pada pengetahuan yang diperoleh. Oleh karena itu, dengan penggunaan bantuan media ular tangga, peserta didik lebih tertarik dan lebih antusias untuk terlibat langsung dalam pembelajaran sehingga meningkatkan juga pemahaman peserta didik pada materi tersebut.

Penggunaan model pembelajaran NHT berbantuan media ular tangga akan melibatkan secara langsung peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena pemahaman yang didapat peserta didik terhadap materi meningkat. Model pembelajaran NHT yang menekankan pada interaksi sosial sehingga menuntut peserta didik untuk memperoleh pengetahuan baru dan bantuan media ular tangga yang melibatkan langsung peserta didik pada proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka kerangka pemikiran dalam proposal penelitian ini dapat digambarkan dalam gambar 2.3



**Gamber 2.2**  
**Kerangka Berpikir**

Dari gambar di atas, dapat dijelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan media ular tangga (X) merupakan pembelajaran yang bukan hanya berfokus pada guru saja, melainkan siswa juga ikut aktif dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga dengan adanya model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Y).

#### 2.4 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2020) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran numbered head together dengan bantuan media ular tangga di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan akhir.  
Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran numbered head together dengan bantuan media ular tangga di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan akhir.
2. Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan akhir.  
Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas eksperimen pada pengukuran awal dan akhir.
3. Ho : Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran numbered head together dengan bantuan media ular tangga dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.  
Ha : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran numbered head together dengan bantuan

media ular tangga dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.