

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky

Dalam (salsabila & muqowin, 2024) Lev Vygotsky adalah seorang sarjana Hukum asal Rusia, tamat dari Universitas Maskow pada tahun 1917, Kemudian ia melanjutkan studi dalam bidang filsafat, psikologi, dan sastra pada Universitas Moskow Fakultas Psikologi dan menyelesaikan studinya pada tahun 1925 (Marwia Tamrin, 2011). Filsafat Vygotsky yang sangat terkenal adalah tentang manusia dan lingkungan. Menurut Vygotsky, “Manusia tidak hanya bereaksi terhadap lingkungan seperti binatang. Manusia mempunyai kemampuan untuk mengubah lingkungan sesuai dengan kebutuhannya sendiri.” tentang manusia kemudian menjadi cikal bakal teori konstruksionisme sosial yang berarti penataan kognisi anak melalui interaksi sosial. Vygotsky sangat tertarik untuk mengeksplorasi sifat bagaimana serangkaian aktivitas bermakna dalam lingkungan sosiokultural mempengaruhi konstruksi kognitif anak.

Oleh karena itu, pemikiran Vygotsky sering disebut dengan perspektif sosiokultural (Suci, 2018). Teori konstruktivisme Lev Vygotsky dikemukakan bahwa pengetahuan itu dibangun melalui interaksi sosial, baik interaksi sosial yang terjadi pada dua orang atau lebih atau belajar secara berkelompok juga sangat membantu anak dalam mengonstruksi pengetahuannya. Lev Vygotsky juga menyakini bahwa komunikasi antar guru dan siswa sangat penting sebagai salah satu cara untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan konsep baru dan memikirkan bagaimana bagaimana memahami konsep pada tingkat tinggi (Amahorseya, 2023). Teori Vygotsky lebih fokus pada interaksi faktor sosial, budaya-historis, dan personal sebagai kunci perkembangan manusia. Selain itu, teori Vygotsky juga berfokus pada konsep-konsep utama meliputi:

1) *Zone of Proximal Development (ZPD)*

Zone of Proximal Development (ZPD) adalah konsep penting dalam teori konstruktivis Vygotsky. Zona Perkembangan Proksimal merupakan perpotongan antara ambang batas perkembangan saat ini, yang didasarkan pada kemampuan menyelesaikan masalah secara mandiri, dan ambang batas potensi perkembangan, yang didasarkan pada kemampuan menyelesaikan masalah pada spektrum ujung bawah bagi orang yang lebih tua atau lebih mampu rakyat. *Zone of Proximal Development* merupakan konsep Vygotskyan untuk tugas-tugas sulit yang dapat diselesaikan sendiri oleh anak, akan tetapi, persoalan tersebut juga memungkinkan untuk dipecahkan melalui bimbingan pihak lain, contohnya guru maupun siswa yang memiliki kompetensi lebih tinggi. Dengan demikian, batas bawah ZPD adalah titik di mana seorang anak dapat menyelesaikan konflik secara mandiri. ZPD dipengaruhi oleh derajat kepasrahan atau perlunya seorang anak mendapat bantuan konselor atau guru (Verrawati, 2015). 2)

2) *Scaffolding*

Scaffolding adalah konsep lain dari konstruktivisme Lev Vygotsky, yang berkaitan erat dengan ZPD. Menurut Vygotsky, pembelajaran konstruktivis adalah pengetahuan yang mempunyai tingkatan atau tahapan yang disebut scaffolding. Scaffolding diberikan untuk membantu pada tahap awal pembelajaran individu dan pada akhirnya menjadi kurang membantu. Kemudian ke depannya, ketika anak sudah mempunyai kemampuannya sendiri, maka mereka akan diberikan kesempatan untuk mengembangkan tanggung jawab yang besar tersebut. Bantuan yang diberikan selama proses pembelajaran dapat berupa pemberian contoh, bimbingan, peringatan agar siswa dapat menyelesaikan permasalahan secara mandiri (Muhibbin & M. Arif Hidayatullah, 2020). Maksud Lev Vygotsky tentang scaffolding adalah proses belajar tidak lepas dari interaksi sosial yang merupakan unsur pendukung dalam proses belajar seseorang, baik secara berkelompok maupun berpasangan. Pada proses pembelajaran yang bertindak Scaffolding (atau yang memberi bantuan dalam belajar) bukan hanya guru saja tetapi juga siswa yang membantu dalam mendukung kegiatan belajar seseorang.

Teori konstruktivisme sosial Vygotsky menjadi landasan dalam penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Numbered Heads Together* (NHT). Menurut (Huda, 2013), *cooperative learning* menekankan proses belajar melalui interaksi sosial, kolaborasi antar siswa, dan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri. penguasaan materi didorong melalui interaksi saling membantu antar siswa dalam kelompok diskusi yang menjadi ciri khas dari model NHT. Merujuk pada pandangan vygotsky, interaksi sosial serta simulasi dari guru dan teman sebaya di dalam ruang kelas mampu membuat aktivitas belajar mengajar berjalan lebih berdaya guna. Oleh sebab itu, model NHT mempunyai keterikatan erat dengan rumpun teori konstruktivisme sosial. Keterkaitan ini tampak pada ruang yang diberikan kepada tiap siswa untuk belajar secara aktif lewat skema kerja kelompok dan tukar pikiran antar siswa (Huda, 2013).

2.1.2 Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Untuk mendorong saling tukar pikiran antar siswa, metode *Cooperative Learning* diterapkan dengan cara membagi kelas ke dalam beberapa kelompok selama sesi belajar-mengajar berlangsung, karena biasanya siswa akan lebih nyaman saat mengutarakan pemikiran atau pendapat pada teman sebaya daripada bertanya kepada guru. Namun peran guru tetap dibutuhkan dalam model ini, untuk memonitor siswa selama proses pembagian kelompok, membimbing diskusi, dan penyampaian hasil diskusi siswa di kelas (Sulasno, 2020).

Dalam (Juli, 2025) Pendekatan pembelajaran kooperatif merupakan metode berbasis kelompok kecil yang mengutamakan aspek kolaboratif di antara siswa guna mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan bersama. Johnson & Johnson (2006) mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai strategi pengajaran yang dirancang untuk membangun kerja sama kelompok dan interaksi antarsiswa. Inti dari metode ini bertumpu pada aktivitas kelompok dalam skala kecil, di mana tiap individu dituntut memberikan kontribusi aktif demi tercapainya tujuan kelompok tersebut. Menurut Roger et al., (1992), pembelajaran kooperatif merupakan suatu aktivitas belajar kelompok yang diorganisasikan berdasarkan

prinsip bahwa setiap siswa bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri sekaligus terdorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota kelompok.

2.1.3 Model Pembelajaran *Numbered Heads Together*

2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Numbered Heads Together*

Sebagai metode kooperatif yang sering diimplementasikan di berbagai lembaga pendidikan, *Numbered Heads Together* (NHT) mengutamakan keaktifan siswa di dalam kegiatan belajar-mengajar di dalam kelas. Dalam model ini, siswa dituntut untuk mengeksplorasi, mengelola, serta menyajikan data dari berbagai sumber melalui presentasi di depan kelas. (Sulasno, 2020).

Dalam (Siti Nurhidayah, 2024) Spencer Kagan (1993) merupakan tokoh di balik terciptanya model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT), sebuah metode instruksional yang juga populer dengan sebutan pembelajaran kepala bernomor. Dalam pelaksanaannya, guru memberikan suatu permasalahan yang harus didiskusikan dan dipecahkan bersama oleh para siswa. Selanjutnya, pendidik akan menunjuk nomor siswa tertentu untuk merespons pertanyaan yang diajukan. Strategi ini diterapkan guna meminimalkan dominasi siswa tertentu selama proses pembelajaran berlangsung. Metode ini diterapkan dengan tujuan untuk mengukur sejauh mana penguasaan para siswa terhadap materi pembelajaran maupun tugas-tugas yang telah disampaikan.

Dari ragam opini yang telah dipaparkan, kesimpulannya adalah bahwa model *Numbered Heads Together* mengondisikan siswa dalam kelompok dengan pemberian nomor urut pada masing-masing individu. Metode ini memfokuskan tujuannya pada peningkatan partisipasi aktif serta ruang komunikasi antarsiswa di dalam ruang kelas. Dampak positif lainnya, para siswa akan lebih termotivasi untuk menyuarakan pendapat mereka secara terbuka.

2.1.3.2 Langkah Langkah *Model Numbered Heads Together*

Menurut Ibrahim, menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan model *Numbered Heads Together* (NHT) guru harus memperhatikan struktur 5 langkah yaitu sebagai berikut:

- 1) Penomoran: siswa dikelompokkan ke dalam tim-tim kecil berkapasitas 3 sampai 5 orang oleh guru. Kemudian, setiap individu di dalam kelompok tersebut akan menerima sebuah nomor urut.
- 2) Pemberian pertanyaan: pada fase ini guru mengajukan berbagai pertanyaan yang sifatnya khusus, bervariasi dan spesifik kepada siswa.
- 3) Berfikir bersama: para siswa bekerja sama dalam menyamakan persepsi untuk menjawab pertanyaan yang diajukan, lalu memastikan tidak ada anggota tim yang tertinggal dalam memahami jawaban yang telah disepakati.
- 4) Tahap menjawab: guru menunjuk nomor tertentu secara acak. Siswa yang nomornya terpilih kemudian mengangkat tangan dan bersiap menjawab pertanyaan tersebut mewakili kelompoknya di hadapan kelas.
- 5) Kesimpulan: guru dan siswa secara kolaboratif merumuskan solusi akhir yang tepat bagi seluruh pertanyaan yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang baru saja dipelajari.

2.1.3.3 Kelebihan dan Kelemahan *Model Numbered Heads Together*

Dalam praktik di kelas, seluruh model pembelajaran pasti mempunyai sisi positif maupun negatifnya masing-masing. Terkait hal tersebut, berikut ini dipaparkan pandangan para pakar mengenai kelebihan dan kelemahan dari metode *Numbered Heads Together* (NHT).

- 1) Hamdani mengemukakan bahwa kelebihan dan kelemahan dari penerapan model *Numbered Heads Together* (NHT) ini antara lain:
 - a) Kelebihannya adalah:
 - (1) Setiap siswa mempunyai kesiapan yang baik, sehingga mereka mampu terlibat aktif dan serius dalam diskusi,

- (2) Siswa yang memiliki pemahaman lebih baik dapat bertindak sebagai tutor bagi rekannya yang mengalami kesulitan belajar,
- (3) Mampu melaksanakan kegiatan diskusi secara terarah, fokus, dan penuh tanggung jawab,
- (4) Memfasilitasi siswa untuk mengasah kecakapan komunikasi melalui aktivitas tanya jawab dan diskusi kelompok, sekaligus menumbuhkan potensi kepemimpinan mereka.

b) Kelemahannya adalah:

- (1) Kurang efektif apabila diimplementasikan pada kelas dengan jumlah siswa yang banyak, mengingat prosesnya memerlukan alokasi waktu yang relatif panjang,
- (2) Prosedur pemanggilan nomor kurang merata karena adanya kemungkinan nomor yang telah dipanggil kembali terpilih, sehingga tidak seluruh anggota kelompok mendapatkan porsi partisipasi yang setara.
- (3) Munculnya kecenderungan dominasi dari siswa yang unggul dapat menciptakan kesenjangan sehingga menimbulkan sikap yang pasif dari siswa lainnya.

2) Menurut Lie, kelebihan dari model *Numbered Heads Together* (NHT) adalah:

- a) Terciptanya keterlibatan yang merata, di mana masing-masing individu dalam kelompok memiliki kesempatan untuk berpartisipasi,
- b) Model ini mampu memfasilitasi kelancaran proses interaksi dan pertukaran ide antar siswa,
- c) Mendorong lahirnya beragam gagasan-gagasan baru dari para siswa,
- d) Dapat melaksanakan dan menyelesaikan tugas dengan banyak dan beragam, serta
- e) Memberikan kemudahan bagi guru dalam meninjau partisipasi siswa.

Sedangkan kelemahannya adalah :

- a) Memerlukan durasi yang lebih panjang dalam kegiatan belajar-mengajar,

- b) Penerapan model pembelajaran ini memerlukan adanya sosialisasi yang matang, dan
 - c) Terdapat resiko siswa tidak terlibat dan mengabaikan proses pembelajaran.
- 3) Menurut Handayana kelebihan model *Numbered Heads Together* (NHT) adalah: a) Siswa menjadi terbiasa bekerjasama dalam kelompok dan menghormati gagasan orang lain., b) Melatih siswa agar mampu menjadi tutor sebayanya, c) Memupuk rasa kebersamaan, d) Membuat siswa menjadi terbiasa dengan perbedaan. Sedangkan kelemahannya adalah: a) siswa yang sudah terbiasa dengan pembelajaran konvensional akan sedikit kewalahan, b) guru harus dapat memfasilitasi siswa, c) Tidak semua siswa akan mendapat giliran.

2.1.4 Media *Puzzle*

2.1.4.1 Pengertian Media *Puzzle*

Media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar utuh. Media *puzzle* merupakan inovasi atau variasi media-media yang sudah ada. Dengan menggunakan media *puzzle*, siswa dapat tertarik dan ikut serta dalam proses belajar-mengajar. Media *puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen gambar. (Danang S & Supriyono, 2013).

Menurut Al-Azizy (2010:79-80) dalam (Danang S & Supriyono, 2013) media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potonganpotongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Pemilihan media *puzzle* selain menarik dan dapat memusatkan perhatian siswa, manfaat media *puzzle* adalah dapat melatih nalar atau dapat menggali kreatifitas siswa akan lebih mudah mengeluarkan ide idenya.

Melalui penggunaan bantuan media *puzzle*, siswa dengan mudah mengingat materi yang telah dipelajarinya dan meningkatkan kemampuannya saat berinteraksi dengan teman. Untuk mencapai tujuan tersebut, media pembelajaran memegang

peranan yang sangat penting, karena berkat media tersebut materi pembelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh siswa (Fadhilah et al., 2024).

Permainan edukasi seperti *puzzle* sebagai media pembelajaran mampu mengasah kemampuan berpikir dan menyelaraskan koordinasi motorik halus antara tangan dan pikiran. Dampak positif dari stimulasi kognitif dan motorik ini pada akhirnya dapat mendorong peningkatan hasil belajar siswa. Manfaat dari media *puzzle* ialah: Meningkatkan keterampilan kognitif, Meningkatkan keterampilan motorik halus, Meningkatkan keterampilan sosial. Media *puzzle* berfungsi sebagai permainan yang dapat menstimulasi kreativitas sekaligus memperkuat daya ingat siswa. Selain itu, media ini mampu menumbuhkan dorongan dalam menyelesaikan suatu persoalan yang dihadapi secara menyenangkan karena kegiatannya dapat dilakukan secara berulang-ulang. Adanya unsur tantangan dalam permainan ini mampu menumbuhkan rasa penasaran yang tinggi pada diri siswa. Hal tersebut memotivasi mereka untuk melakukan percobaan secara konsisten dan berulang kali sampai mencapai hasil yang diinginkan.

2.1.4.2 Manfaat

Pemanfaatan media *puzzle* memiliki kegunaan dalam mengoptimalkan fungsi kognitif, menstimulasi sistem saraf, sekaligus melatih kemampuan individu dalam memecahkan beragam persoalan. (Al-Azizy, 2010). Penerapan menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran. Selain itu, media *puzzle* juga bermanfaat jika digunakan dalam metode pembelajaran (Hutagalung, 2015). Menurut Hamatik (2001) dalam Hutagalung (2015), *puzzle* dapat meningkatkan perhatian anak dalam proses pembelajaran, suasana kelas menjadi aktif, dan menumbuhkan pemikiran yang teratur melalui gambar.

2.1.4.3 Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan dari media *puzzle* yaitu mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir dan mampu melatih kesabaran. Kekurangan dari media *puzzle* adalah membutuhkan waktu belajar yang lebih banyak (Fadhilah et al., 2024).

2.1.5 Hasil Belajar

2.1.5.1 Pengertian

Liyusri & Julaga, S (2013), dalam (Wahyu K et al., 2021) menyatakan bahwa capaian akademis berfungsi sebagai parameter utama guna mengevaluasi sejauh mana siswa telah menguasai materi pembelajaran yang diberikan. Di dalam melakukan kegiatan belajar-mengajar terjadi proses berpikir, sehingga timbul pemahaman dan penguasaan terhadap materi yang diberikan. Pemahaman dan penguasaan materi yang di dapat setelah melalui proses belajar mengajar maka siswa telah memahami suatu perubahan dari yang tidak diketahui menjadi diketahui. Hal ini dapat dilihat saat pembelajaran berlangsung di dalam kelas jika siswa aktif dan mendapat prestasi di kelas, maka dapat dikatakan bahwa terjadi perubahan dari hasil belajar tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh Hancock, Bray, & Nason (2002), yaitu "Salah satu hasil belajar yang penting adalah prestasi siswa di kelas".

Bloom dalam (Sulasno, 2020) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah, yaitu:

1. Ranah kognitif, merepresentasikan hasil belajar intelektual siswa yang terdiri dari enam aspek utama, meliputi pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesa, dan evaluasi.
2. Ranah afektif, yang berkenaan dengan sikap, yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah psikomotor, yang berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak, yang terdiri dari enam aspek, yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

2.1.5.2 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Slameto (2015) dalam (Sulasno, 2020) mengelompokkan faktor-faktor internal menjadi tiga yaitu:

1. Faktor jasmaniah atau fisiologis yang meliputi faktor kesehatan serta ada tidaknya disabilitas pada individu atau cacat tubuh,
2. Faktor psikologis yang meliputi kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, kesiapan mental, dan
3. Faktor kelelahan.

Sedangkan faktor eksternal dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

1. Faktor keluarga atau lingkungan domestik yang meliputi pola asuh dalam orang tua mendidik, relasi dan kualitas hubungan antar anggota keluarga, iklim di dalam rumah, status sosial dan ekonomi keluarga, pengertian orang tua hingga latar belakang kebudayaan keluarga yang dianut,
2. Faktor sekolah atau institusi pendidikan yang mencakup metode pembelajaran oleh pendidik, sistem kurikulum, relasi dan interaksi antar guru dengan siswa, dinamika hubungan antar siswa dengan siswa, tingkat kedisiplinan sekolah, kelengkapan alat bantu ajar, manajemen waktu di sekolah, standar pelajaran, kualitas infrastruktur bangunan, metode ajar di ruangg kelas dan pemberian pekerjaan rumah (PR), serta
3. Faktor masyarakat atau lingkungan sosial yang kawasannya mencakup aktivitas organisasi atau sosial siswa di lingkungan sekitarnya, paparan dan pengaruh media massa, interaksi dengan kelompok sebaya (*peer group*), serta pola atau karakteristik kehidupan komunitas setempat.

2.1.5.3 Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan petunjuk atau ciri-ciri yang dapat diamati dan diukur untuk mengetahui tercapai atau tidaknya capaian akademis siswa. Menurut (sudjana nana, 2016) indikator hasil belajar berfungsi sebagai acuan dalam menyusun alat ukur (tes) sehingga pengukuran menjadi valid dan reliabel. Indikator hasil belajar dalam penelitian ini disusun berdasarkan taksonomi Bloom revisi

(Anderson & Krathwohl, 2001) yang membagi ranah kognitif menjadi enam tingkatan (Nafiati, 2021).

Anderson & Krathwohl (2001) merevisi taksonomi Bloom menjadi:

1. Mengingat (*Remembering*)
2. Memahami (*Understanding*)
3. Menerapkan (*Applying*)
4. Menganalisis (*Analyzing*)
5. Mengevaluasi (*Evaluating*)
6. Mencipta (*Creating*)

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan hasil telaah terhadap penelitian-penelitian terdahulu, ditemukan beberapa kajian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini, khususnya pada penerapan model pembelajaran *cooperative tipe Numbered Heads Together* (NHT) serta penggunaan media *puzzle* sebagai upaya dalam meningkatkan capaian akademis siswa. Beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa model NHT mampu mengoptimalkan partisipasi aktif siswa, memperbaiki proses diskusi kelompok, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Meskipun demikian, masing-masing penelitian memiliki fokus, konteks, dan karakteristik yang berbeda, sehingga memberikan ruang bagi penelitian ini untuk mengisi celah yang belum dibahas secara mendalam, terutama pada penerapan model NHT berbantuan media *puzzle* pada mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 9 Tasikmalaya.

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil	Research Gap
1.	Siti nurhidayah	Penggunaan Model <i>Numbered</i>	Penelitian Tindakan	Model NHT terbukti meningkatkan	Penelitian ini berfokus pada hasil belajar

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil	Research Gap
	(Siti Nurhidayah, 2024)	<i>Heads Together</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Kelas V Sd N 1 Banjarrejo	Kelas (PTK)	hasil belajar siswa, dengan adanya peningkatan signifikan dari siklus I ke siklus II	(kognitif), sementara penelitian yang akan saya lakukan berfokus pada hasil belajar dan menggunakan media <i>puzzle</i>
2.	(Halhaji et al., 2020)	Peningkatan hasil Belajar siswa Melalui Penerapan Model <i>Numbered Heads Together</i> Menggunakan Media <i>Puzzle</i>	Penelitian Tindakan Kelas (PTK) deskriptif	Model NHT berbantuan <i>puzzle</i> berhasil meningkatkan hasil belajar ranah kognitif dan psikomotor. Kenaikan dipengaruhi oleh diskusi aktif dalam kelompok dan penggunaan <i>puzzle</i> yang membantu pemahaman konsep.	Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Biologi dengan desain PTK. Oleh karena itu, masih diperlukan penelitian dengan pendekatan kuantitatif eksperimen pada mata pelajaran Ekonomi di

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil	Research Gap
					sma untuk menguji efektivitas model NHT berbantuan media <i>puzzle</i> terhadap hasil belajar siswa secara lebih terukur.
3.	Tri kurnia, Tika damayani (Tri Kurnia et al., 2019)	Keefektifan Model Pembelajaran <i>Number Heads Together</i> (NHT) Berbantu Media <i>Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika	<i>Pre-experimental design</i> (kuantitatif)	NHT dengan media <i>puzzle</i> efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan nilai afektif serta psikomotorik siswa.	Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Matematika. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan yang mengkaji penerapan model NHT berbantuan media <i>puzzle</i> pada mata pelajaran Ekonomi di SMA untuk

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil	Research Gap
					melihat konsistensi pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.
4.	Fitriwati (Fitriwati, 2022)	Upaya Peningkatan Aktifitas Dan Prestasi Belajar Siswa Sman 3 Tebo Melalui Model Pembelajaran Tipe <i>Numbered Heads Together</i> Pada Materi Sistem Ekonomi	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Model NHT efektif dalam meningkatkan aktivitas, kreativitas, dan motivasi siswa dalam mata pelajaran ekonomi.	Penelitian ini menggunakan model NHT tanpa dukungan media pembelajaran dan berfokus pada PTK. Oleh karena itu, penelitian ini mengisi celah dengan mengkaji penerapan model NHT berbantuan media <i>puzzle</i> pada mata pelajaran Ekonomi di SMA menggunakan

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil	Research Gap
					pendekatan kuantitatif eksperimen.
5.	Salsabila (Salsabilla et al., 2025)	Implementasi Metode Pembelajaran <i>Numbered Heads Together</i> (Nht) Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mi Raudhotul Jannah	Penelitian lapangan (Kualitatif)	NHT memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan dinamika kelas serta pemahaman materi.	Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan diterapkan pada mata pelajaran selain Ekonomi. Oleh karena itu, diperlukan penelitian kuantitatif pada mata pelajaran Ekonomi di SMA untuk menguji pengaruh model NHT berbantuan media <i>puzzle</i> terhadap hasil belajar siswa.

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil	Research Gap
6.	(Zega et al., 2024)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (Nht) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Swasta Nommensen Tahun Ajaran 2023/2024	<i>Quasi Experimental Design</i>	Model NHT berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar ekonomi siswa dibandingkan metode ceramah.	Penelitian ini hanya menguji model NHT tanpa media <i>puzzle</i> . Oleh karena itu Penelitian ini mengisi celah dengan mengintegrasikan media <i>puzzle</i> untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran ekonomi.
7.	(Astuti, 2019)	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (Nht) Dan Disiplin Belajar Siswa	<i>Quasi Experimental Design</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model NHT lebih tinggi dibandingkan	Penelitian ini mengkaji pengaruh NHT dan disiplin belajar tanpa menggunakan media pembelajaran. Penelitian saya menambahkan

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil	Research Gap
		Terhadap Hasil Belajar Ekonomi (Studi Kasus Siswa Kelas X Sma N 4 Kota Solok)		pembelajaran konvensional.	media <i>puzzle</i> sebagai inovasi pembelajaran.
8.	(Sri Puji Retno et al., 2021)	<i>The Effectiveness of Cooperative Learning Model in the Type of Numbered Heads Together (NHT) Assisted with Picture Puzzle Media on Self-Efficacy and Student Learning Outcomes in the Coordination System Material</i>	<i>Quasi Experimental Design</i>	NHT berbantuan <i>picture puzzle</i> berpengaruh signifikan terhadap <i>self-efficacy</i> dan hasil belajar siswa.	Penelitian tersebut menggunakan model <i>Numbered Heads Together</i> (NHT) berbantuan media <i>puzzle</i> pada mata pelajaran Biologi dengan mengukur <i>self-efficacy</i> dan hasil belajar sebagai variabel penelitian. Sementara itu,

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil	Research Gap
					penelitian ini berfokus pada penerapan model NHT berbantuan media <i>puzzle</i> dalam pembelajaran Ekonomi di SMA dengan menitik beratkan pada peningkatan hasil belajar siswa, sehingga memberikan konteks dan fokus penelitian yang berbeda.

Berdasarkan hasil telaah terhadap penelitian-penelitian terdahulu, diketahui bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Numbered Heads Together* (NHT) telah banyak diterapkan dan terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* mampu meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan, serta aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun

demikian, penelitian yang mengkaji efektivitas pengintegrasian model NHT berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu cenderung mengkaji model NHT dan media *puzzle* secara terpisah atau menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK), sehingga bukti empiris mengenai efektivitas kombinasi keduanya melalui pendekatan kuasi eksperimen masih perlu diperkuat. Di samping itu, kajian yang menjelaskan penerapan model NHT berbantuan media *puzzle* berdasarkan perspektif Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky juga masih belum banyak ditemukan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut dengan menguji pengaruh model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Kebaruan penelitian ini integrasian model NHT dengan media *puzzle* dalam pembelajaran Ekonomi yang dianalisis berdasarkan perspektif Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky serta diuji menggunakan desain kuasi eksperimen. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dan teoretis dalam pengembangan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka Berpikir Penelitian ini didasarkan pada Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky yang memandang bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman belajar. Menurut Vygotsky, proses belajar terjadi secara optimal ketika siswa berinteraksi dengan guru maupun teman sebaya dalam lingkungan belajar yang mendukung. Melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *scaffolding*, siswa dapat mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi dengan bantuan dari orang lain yang lebih kompeten.

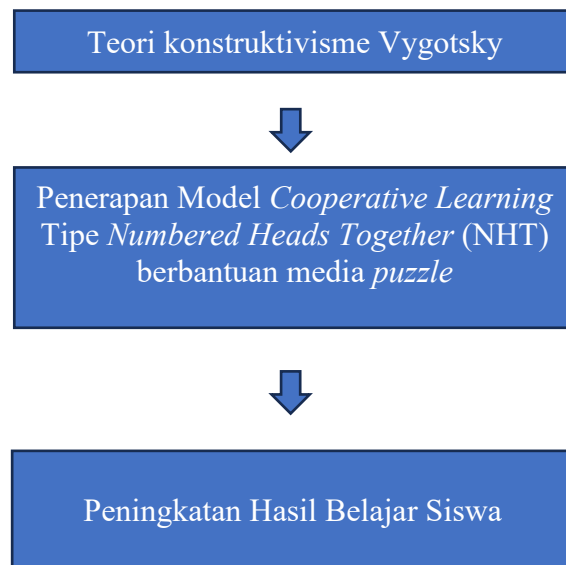
Model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Numbered Heads Together* (NHT) sejalan dengan teori tersebut karena menempatkan siswa dalam kelompok untuk berdiskusi, bertukar pendapat, dan menyelesaikan masalah bersama. Melalui

kegiatan tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk membangun pengetahuan secara aktif melalui interaksi sosial dan kerja sama kelompok.

Selain model pembelajaran, media *puzzle* digunakan sebagai sarana pendukung yang membantu siswa memahami konsep melalui kegiatan menyusun dan menghubungkan informasi secara langsung. Penggunaan media *puzzle* mengajak siswa untuk melakukan pemikiran secara aktif, memecahkan masalah, dan berkolaborasi dengan anggota kelompok sehingga mendukung proses konstruksi pengetahuan. Secara teoritis, penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna.

Hal ini didukung oleh penelitian Halhaji et al. (2020), Fitriwati (2022), dan Tri Kurnia et al. (2019) yang menunjukkan bahwa penerapan model NHT maupun NHT berbantuan media *puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan Teori Konstruktivisme Sosial Vygotsky, hubungan konseptual antar variabel, dan hasil penelitian terdahulu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dengan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 9 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2025/2026.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis

Mengacu pada poin-poin rumusan masalah serta alur kerangka pemikiran yang telah dipaparkan sebelumnya, hipotesis yang diajukan dalam studi ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1) H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media *puzzle* pada mata pelajaran Ekonomi di kelas eksperimen.
- 2) H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Ekonomi di kelas kontrol.
- 3) H_a : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media *puzzle* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Ekonomi.