

**Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin**  
Volume 1, Nomor 5, Juni 2023, Halaman 377-381  
e-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.8019613)  
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8019613>

## **Peningkatan Hasil Belajar Tema 9 Melalui Penerapan Model Number Head Together dengan Media Augmented Reality dan Video Pembelajaran pada Siswa Kelas 5 SDN Sekaran 02 Semarang**

**Tasya Labella Rizqi<sup>1</sup>, Farid Ahmadi<sup>2</sup>, Yunita Tiara Riski<sup>3</sup>**

<sup>12</sup>Pendidikan Profesi Guru PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

<sup>3</sup>SDN Sekaran 02

Email: <sup>1</sup>[tasyalabella17@gmail.com](mailto:tasyalabella17@gmail.com), <sup>2</sup>[farid@mail.unnes.ac.id](mailto:farid@mail.unnes.ac.id), <sup>3</sup>[yunitatiarariski07@gmail.com](mailto:yunitatiarariski07@gmail.com)

### **Abstrak**

Latar belakang penelitian tindakan kelas ini adalah hasil belajar siswa kelas 5 SDN 2 Sekaran yang cukup rendah. Hasil belajar tema 8 kelas 5 sebanyak 60% dari 28 siswa belum memenuhi KKM. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR). Penelitian ini dilakukan melalui 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas 5 SDN 2 Sekaran. Penelitian ini menggunakan 3 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 1 pertemuan. Dari penelitian, didapatkan hasil bahwa melalui model NHT dengan media AR, terdapat peningkatan hasil belajar kelas 5 SDN 2 Sekaran sebesar 82%. Diharapkan dengan model pembelajaran NHT dan media pembelajaran AR dapat memberikan kontribusi dalam perbaikan pembelajaran kelas 5 SDN 2 Sekaran.

**Kata kunci:** Hasil belajar, *Number Head Together*, *Augmented Reality*

### **PENDAHULUAN**

Rendahnya mutu hasil pendidikan disebabkan oleh beberapa hal. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya perhatian siswa pada penjelasan guru. Berdasarkan fakta yang terjadi di SD Negeri Sekaran 02, sebagian besar siswa kurang memberi perhatian terhadap penjelasan materi yang disajikan guru. Agar siswa perhatian dengan materi yang diajarkan oleh guru, maka pada proses pembelajaran guru menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran misalnya dengan gambar ataupun benda konkret sehingga siswa tertarik untuk mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru. Fakta lain yang didapat selama observasi yaitu siswa cenderung acuh tak acuh, asyik bermain dengan temannya, berbicara dengan siswa lain, serta rasa takut untuk bertanya dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal-hal ini tentu akan berpengaruh kepada hasil belajar siswa.

Hasil belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak dapat dipisahkan. Belajar berarti sesuatu yang harus dilakukan seseorang sebagai pembelajar, sedangkan mengajar berarti apa yang harus dilakukan oleh seorang guru sebagai pengajar/pendidik. Belajar adalah proses yang mengubah perilaku menjadi lebih baik. Rifa'i (2012:69) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa yang diperoleh setelah mengalami belajar. Hasil belajar yang sudah dicapai dapat diukur melalui kemajuan yang telah diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Melalui proses belajar seorang siswa berusaha mengumpulkan pengalaman berupa pengetahuan, kecakapan, keterampilan dan penyesuaian tingkah laku.

*Number Head Together* adalah suatu model pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas siswa dalam mencari, mengolah, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang akhirnya dipresentasikan di depan kelas (Rahayu, 2006). Menurut Kagan (2007) model pembelajaran NHT ini secara tidak langsung melatih siswa untuk saling berbagi informasi, mendengarkan dengan cermat serta berbicara dengan penuh perhitungan, sehingga siswa lebih produktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Spancer Kagan (1993) dengan melibatkan para siswa dalam mereview bahan yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek atau memeriksa pemahaman mereka mengenai isi pelajaran tersebut. Sebagai pengganti pertanyaan langsung kepada seluruh kelas, guru menggunakan struktur 4 langkah sebagai berikut:

1. Langkah 1 penomoran (*Numbering*). Guru membagi para siswa menjadi beberapa kelompok atau tim yang beranggotakan 3 hingga 5 orang dan memberi mereka nomor sehingga tiap siswa dalam tim tersebut memiliki nomor yang berbeda.
2. Langkah 2-pengajaran pertanyaan (*Questioning*) guru mengajukan pertanyaan langsung kepada seluruh kelas, guru mengajukan suatu pertanyaan kepada para siswa. Pertanyaan dapat bervariasi, dari yang bersifat spesifik hingga yang bersifat umum.
3. Langkah 3 berfikir bersama (*head together*) para siswa berfikir bersama untuk menggambarkan dan meyakinkan bahwa tiap orang mengetahui jawaban tersebut.
4. Langkah 4 pemberian jawaban (*answering*) guru menyebut satu nomor dan para siswa dari tiap kelompok dengan nomor yang sama mengangkat tangan dan menyiapkan jawaban untuk seluruh kelas.

Setiap model dan metode yang dipilih oleh guru tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri-sendiri. Salah satu kekurangan dari metode ini ialah kelas cenderung jadi ramai, dan jika guru tidak dapat mengkondisikan dengan baik, keramaian itu dapat menjadi tidak terkendali, sehingga mengganggu proses belajar mengajar, tidak hanya dikelas sendiri, tetapi bisa juga mengganggu di kelas lain.

## METODE

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Suharsimi Arikunto (2006) memandang Penelitian Tindakan Kelas sebagai bentuk penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga penelitian harus menyangkut upaya guru dalam bentuk proses pembelajaran. PTK, selain bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar, juga untuk meningkatkan kinerja guru dan dosen dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini mengambil tempat di SDN Sekaran 02. Penelitian ini dilaksanakan selama 1 bulan mulai dari bulan April hingga Mei 2023. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 02 Sekaran tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari 1 pertemuan.

Siklus 1 terdiri dari :

a. Perencanaan; 1). Dokumentasi kondisional meliputi daftar nilai dan lembar observasi 2). Identifikasi masalah, masalah yang dihadapi dalam penelitian ini adalah kurang optimalnya hasil belajar siswa. 3). Membuat skenario pembelajaran. 4). Menyiapkan rencana pembelajaran. 5). Membuat alat evaluasi untuk mengetahui daya serap hasil belajar siswa.

b. Implementasi Tindakan; Pertama diberikan materi tema 9 mengenai iklan dan zat tunggal serta zat campuran. Ke dua diberikan penanaman konsep zat tunggal dan zat campuran dengan latihan. Kemudian dilakukan tes siklus 1.

c. Pengamatan: Mengumpulkan data hasil belajar siswa, baik data pra siklus, latihan maupun hasil tes siklus 1.

d. Refleksi; Dari hasil penelitian di atas dapat dilakukan analisis dengan cara mengukur baik secara kuantitatif maupun kualitatif

Siklus 2: Berdasarkan hasil refleksi pada siklus 1 apabila belum ada peningkatan hasil belajar yang diharapkan siklus kedua dengan langkah-langkah yang sama dengan siklus pertama. Jika pada siklus 2 tujuan sudah tercapai, maka pada siklus 3 materi yang disampaikan perlu ditingkatkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta didik kelas 5 di SDN Sekaran 02 berjumlah 28 siswa. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas 5 SDN Sekaran 02, diperoleh data pembelajaran jika diambil rata-rata KKM yaitu 70, maka dari hasil pretest dari 28 siswa hanya 12 siswa yang tuntas dan memperoleh rata-rata sebesar 64,2. Berdasarkan hasil tersebut dapat diasumsikan bahwa kemampuan siswa dalam memahami materi zat tunggal dan zat campuran masih kurang. Hal ini bisa disebabkan karena kurangnya perhatian siswa saat guru menyampaikan materi. Pada penelitian ini, peneliti mencoba menggunakan media *Augmented Reality* untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media berbasis *Augmented Reality* dengan materi zat tunggal dan zat campuran. Media ini dikembangkan dalam aplikasi *assemblr*. Penggunaan media berbasis *augmented reality* dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Siswa mengunduh aplikasi *assemblr* atau bisa membuka melalui browser pribadi seperti Chrome.
2. Guru menampilkan barcode di layar / membagikan link AR di group whatsapp.
3. Siswa membuka AR dengan scan barcode atau link yang telah dibagikan
4. Siswa mengamati dan mempelajari materi.

Pada penelitian ini, sebelum memberikan penjelasan, guru membagi 28 peserta didik menjadi 7 kelompok. 1 kelompok terdiri dari 4 siswa. Tiap siswa diberi nomer kepala 1-4. Setelah itu guru memberikan penjelasan mengenai zat tunggal dan zat campuran dengan media *Augmented Reality* serta video pembelajaran. Apabila dirasa siswa sudah memahami materi tentang zat tunggal dan zat campuran yang sudah di jelaskan dijelaskan, siswa diberi pertanyaan. Guru memanggil salah satu siswa dengan menyebutkan nama kelompok dan nomer kepala. Apabila siswa mampu menjawab dengan benar, maka siswa diberi apresiasi oleh guru. Setelah itu guru memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi secara berkelompok mengerjakan LKPD. Guru memberikan bimbingan kepada kelompok saat pengerjaan LKPD. Langkah selanjutnya apabila siswa telah selesai mengerjakan LKPD, guru memberikan kesempatan kepada perwakilan kelompok untuk menampilkan hasil diskusi didepan kelas. Siswa yang sudah melakukan presentasi di depan kelas, diberi reward oleh guru. Pemberian reward ini dimaksudkan untuk memberi motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan post test menggunakan *quizizz*. Pada tiap siklus, soal post test yang diberikan kepada siswa berbeda. Pada siklus pertama, siswa yang memperoleh nilai kategori tuntas ada 14 siswa dengan rata-rata 66,7. Pada siklus kedua, siswa yang memperoleh nilai kategori tuntas ada 19 siswa dengan rata-rata 74,6. Siklus ketiga, sebanyak 23 siswa memperoleh nilai kategori tuntas dengan rata-rata 80,7.

## PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* juga pernah dilakukan oleh Muhammad Taquuddin Universitas Negeri Semarang tahun 2018 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Augmented Reality* Pada Pokok Bahasan Sistem Organ Tubuh Manusia Untuk Kelas VII SMPN 41 Semarang". Dalam

penelitian tersebut dijelaskan bahwa penggunaan media augmented reality dalam kegiatan pembelajaran membantu siswa mencapai KKM yang ditetapkan yakni 71. Hal ini dilihat dari hasil belajar rata-rata siswa yang telah menggunakan media yakni 75,6 yang menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa telah mencapai KKM yang telah ditentukan.

Penelitian lain dilakukan oleh Eka Purnama Sari dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Media *Augmented Reality* (AR) Materi Sistem Tata Surya dalam Pembelajaran IPA Kelas VI MI AL-Mursyidiyyah”. Dalam penelitian ini diperoleh hasil bahwa pada siklus I diperoleh 72% siswa dinyatakan tuntas dalam pemberian tindakan media *Augmented Reality* (AR). Sedangkan, pada siklus II diperoleh 85% siswa dinyatakan tuntas. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI B pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dalam materi sistem tata surya.

Presentase ketuntasan belajar siswa kelas 5 SDN Sekaran 02 pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas, yaitu sebesar 57%. Banyaknya siswa yang belum mendapatkan nilai tuntas maka dibutuhkan solusi untuk mengatasi permasalahan ini. Peneliti menerapkan metode pembelajaran *Number Head Together* dengan bantuan *Augmented Reality* dan video pembelajaran dengan harapan mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Sekaran 02. Penelitian dilaksanakan selama 3 minggu dengan 1 kali pertemuan setiap minggunya. Hasil belajar siswa kelas 5 SDN Sekaran 02 dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Judul tabel (*Sentence case*)

No	Keterangan	<i>Pre Test/</i> pra siklus	<i>Post Test</i> Siklus 1	<i>Post Test</i> Siklus II	<i>Post Test</i> Siklus III
1.	Jumlah siswa	28	28	28	28
2.	Rata-rata	64,2	66,7	74,6	80,7
3.	Jumlah siswa tuntas	12	14	19	23

Perbedaan antara siklus I, II dan III terletak pada materi yang disampaikan. Siklus I, peneliti mengenalkan mengenai zat tunggal dan zat campuran. Pada siklus II, peneliti masih menjelaskan materi dengan muatan yang sama. Pada siklus III, peneliti masih menjelaskan materi zat tunggal dan zat campuran hanya saja lebih kompleks, yaitu dengan tambahan penjelasan mengenai unsur dan senyawa. Siklus III dilaksanakan dengan materi yang lebih kompleks karena pada siklus II didapatkan hasil yang cukup baik sehingga bisa dilanjutkan dengan materi yang lebih kompleks pada siklus III.

Hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 66,7 dengan persentase hasil belajar siswa sebesar 50%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa siklus I masih belum mencapai tujuan indikator yang dibuat peneliti, untuk mencapai hasil belajar yang ditentukan, guru harus melaksanakan pembelajaran pada siklus II dengan tujuan serta harapan hasil belajar siswa bisa meningkat. Selama proses pembelajaran guru membagikan LKPD untuk mengetahui seberapa besar siswa memahami penjelasan guru kemudian membagikan evaluasi untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar yang diperoleh siswa.

Pembelajaran di siklus II, peneliti tetap menggunakan model belajar *Number Head Together* dengan berbantuan media *Augmented Reality* dan video pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan di siklus II masih sama yaitu dengan membuat perangkat pembelajaran, kemudian mempraktikannya di kelas.

Hasil belajar siswa pada siklus II diperoleh rata-rata sebesar 74,6 dengan presentase hasil belajar mencapai 68%. Hal ini menunjukkan bahwa sudah mulai nampak peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II.

Pada siklus III, tahap-tahap pelaksanaan masih sama dengan siklus I dan II yaitu dengan model pembelajaran *Number Head Together* dengan bantuan media *Augmented Reality* dan video pembelajaran, hanya saja materi yang diajarkan lebih kompleks. Hasil belajar siswa pada siklus III diperoleh rata-rata sebesar 80,7 dengan presentase sebesar 82%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di siklus III sudah mencapai indikator yang sudah ditetapkan oleh peneliti yaitu sebesar 70%. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Number Head Together* dengan berbantuan media *Augmented Reality* dan video pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar tema 9 siswa kelas 5 SDN Sekaran 02.

## KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Augmented Reality* (AR) dan video pembelajaran dalam pembelajaran Tema 9 materi zat tunggal dan zat campuran jenjang kelas V Sekolah Dasar (SD) mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa dari tiap siklusnya. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siswa pada siklus I hanya sebesar 50% yang tuntas dari seluruh siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar belum tercapai sesuai yang diharapkan, sehingga diperlukan tindakan selanjutnya pada siklus II. Selanjutnya, pada siklus II, ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 68% tuntas dari seluruh siswa. Pada siklus ketiga, ketuntasan hasil belajar siswa sudah mencapai 82%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *Augmented Reality* dan video pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan sangat baik. Dari penelitian ini diharapkan bahwa media *Augmented Reality* dan video pembelajaran dapat digunakan dengan baik dan menjadi rujukan referensi pembelajaran sebagai inovasi pengembangan media teknologi dan pemanfaatannya.

## Referensi

- Purnama Sari, Eka. 2020. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Penerapan Media Augmented Reality (AR) Materi Sistem Tata Surya dalam Pembelajaran IPA Kelas VI MI AL-Mursyidiyyah*. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rifa'i, A., & Anni, C. T. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat pengembangan MKU-MKDK Unnes
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono dan Supardi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Taqyuddin, Muhammad. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Augmented Reality Pada Pokok Bahasan Sistem Organ Tubuh Manusia Untuk Kelas VII SMPN 41 Semarang*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.