

PENGARUH MODEL *NUMBERED HEAD TOGETHER* DENGAN PERMAINAN *INDEX CARD MATCH* TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS III

Muhammad Agus Wartono¹, Khusnul Fajriyah², Ibnu Fatkhu Royana³

PGSD, FIP, Universitas PGRI Semarang

email: aguswartono5@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to find out the influence of the application of Numbered Head Together model assisted by Index Card Match media to improve learning outcomes in thematic learning of sub-theme material 1 "Growth and Development of Living Things SD N 01 Summersari. The research design used is One-Group Pretest-Posttest Design. The results stated that there is an influence of NHT learning model with Index Card Match game on learning result on the theme material 1 "Growth and Development of Living Things" SD N 01 Summersari village Ngampel District Kendal district with the acquisition of $t_{count} 5.667$, then $t_{count} 5.667 > t_{table} 1.699$,

Keywords: *Numbered Head Together, Index Card Match, Learning Outcomes*

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model *Numbered Head Together* berbantu media *Index Card Match* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik materi Sub Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup SD N 01 Summersari. Desain Penelitian yang digunakan yaitu *One-Grup Pretest-Posttest Design*. Hasil penelitian menyatakan ada pengaruh model pembelajaran NHT dengan permainan *Index Card Match* terhadap hasil belajar pada materi tema 1 "Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup" SD N 01 Summersari, desa Summersari Kecamatan Ngampel Kabupaten Kendal dengan perolehan $t_{hitung} 5,667 > t_{tabel} 1,699$.

Kata kunci : *Numbered Head Together, Index Card Match dan Hasil Belajar.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada Sekolah Dasar hendaklah memperhatikan berbagai aspek, karena anak pada usia SD memiliki karakteristik tersendiri yang harus dipahami oleh guru. Guru juga harus memahami perkembangan intelektual dan fungsi dari fisik peserta didik. Hal tersebut dimaksudkan agar tidak terjadi permasalahan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran memiliki sifat yang sangat kompleks artinya guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran partisipatif, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Untuk itu, guru dapat menggunakan model pembelajaran yang inovatif sehingga pembelajaran dapat melibatkan siswa melalui partisipasi aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan yang pada akhirnya siswa dapat menciptakan gagasan, pendapat, ide atas hasil penemuannya dengan usahanya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III diketahui bahwa pembelajaran sub tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan

Makhluk Hidup di SD N 01 Sumpersari menunjukkan hasil yang kurang memenuhi kriteria KKM yakni 76. Rata-rata hasil belajar siswa diperoleh nilai 65. Peserta didik yang mencapai nilai KKM hanya 15 siswa dari 30 keseluruhan siswa. Dalam pembelajaran masih terlihat siswa yang jarang terlibat dalam kegiatan pembelajaran secara optimal. Kegiatan pembelajaran didominasi guru dalam penyampaian materi pelajaran dengan media yang seadanya. Hal ini mengakibatkan pembelajaran kurang maksimal. Siswa cenderung kurangnya minat siswa dalam pembelajaran sehingga pemahaman siswa tentang materi Sub Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup juga belum maksimal. Guru perlu meningkatkan minat belajar siswa. Guru mampu memonitor dengan sungguh-sungguh ketika siswa mengerjakan tugas membacanya. Disamping itu guru perlu memberikan penguatan yang positif terhadap siswa yang telah mengerjakan tugasnya dengan baik dan penghargaan ekstrinsik bagi siswa yang menyelesaikan tugasnya dengan baik.

Guru dapat memberikan umpan balik dalam bentuk petunjuk dan saran-saran ketika siswa mengerjakan tugas. Guru juga melibatkan siswa secara aktif. Guru hendaknya juga mengganti model pembelajaran yang digunakan selama ini karena masih bersifat ceramah.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, guru dapat menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif. Alternatif pembelajaran yang diperlukan adalah variasi dalam penggunaan metode pembelajaran. Model pembelajaran yang mampu melibatkan sejumlah kegiatan fisik dan mental disaat proses membaca sehingga anak-anak belajar membedakan secara visual diantara simbol-simbol grafis (huruf atau kata) yang digunakan untuk mempresentasikan bahasa lisan.

Guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif. Belajar kooperatif merupakan cara yang praktis untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk meraih keberhasilan. Pada pembelajaran kooperatif, masing-masing siswa mempunyai

kemampuan dan latar belakang pengalaman sehingga mereka bisa mengambil keuntungan dari sinergi. Setiap siswa menyumbangkan kontribusi yang unik sesuai dengan sumber yang mereka gunakan. Belajar kooperatif menghindari kompetisi diantara siswa. siswa yang mungkin mengalami kesukaran dalam belajar melalui dukungan, petunjuk dan dorongan dari anggota kelompok akan memotivasi mereka untuk meraih keberhasilan.

Salah satu model kooperatif adalah model *Numbered Head Together*. Menurut Trianto (2011: 62) model *Numbered Head Together* adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. Hamdani (2011: 89) mengemukakan model *Numbered Head Together* adalah metode belajar dengan cara setiap siswa diberi nomor dan dibuat suatu kelompok, kemudian secara acak, guru memanggil nomor dari siswa. Dengan metode Kepala Bernomor melibatkan lebih banyak siswa dalam

menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Supaya pembelajaran tidak membosankan, hendaknya guru dapat memodifikasikan dengan permainan. Salah satunya adalah permainan *Index Card Match*. *Index card match* merupakan cara yang aktif dan menyenangkan untuk mempelajari kembali materi pelajaran. Siswa bekerja secara berpasangan dan memberikan pertanyaan kuis kepada teman-teman sekelasnya (Silberman, 2013: 13-14).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Rencana penelitian dengan desain rancangan yang digunakan adalah *One Group Pre Test and Post Test*. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD N 01Sumpalsari, desa Sumpalsari Kecamatan Ngampel Kabupaten Kendal. Teknik analisis data menggunakan t-test

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Observasi peneliti dilakukan secara langsung ke dalam objek yang diteliti. Teknik ini digunakan untuk mengamati berlangsungnya pengajaran tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup”. Pada observasi ini terdapat kriteria kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, kepedulian, kesantunan, keresponsifan, serta keaktifan siswa dalam pembelajaran tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup”.

Hasil observasi dari pembelajaran menggunakan model NHT dengan permainan *Index Card Match* didapat kriteria dengan simpulan bahwa siswa siap dan bersungguh-sungguh dalam melakukan proses pembelajaran. Sedangkan pada *pre test*, masih ada siswa yang kurang bersungguh-sungguh dan kurang siap dalam proses pembelajaran.

a. Deskripsi Data Hasil Belajar sebelum Menggunakan Model Pembelajaran NHT dengan permainan *Index Card Match*

Penelitian ini dilaksanakan pada pengajaran kelas III tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” sebelum menggunakan model pembelajaran NHT dengan permainan *Index Card Match*.

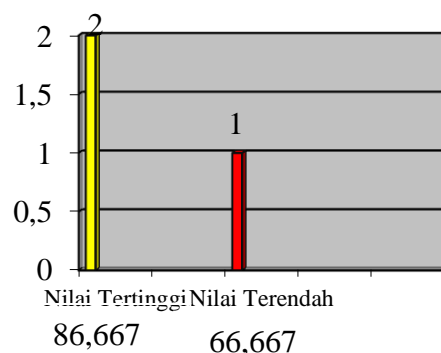
Pembelajaran ini dengan menggunakan model pembelajaran ceramah. Guru meminta siswa membaca materi dan berdiskusi. Guru menjelaskan materi kemudian siswa mengerjakan tes evaluasi. Adapun distribusi frekuensi untuk masing-masing kategori hasil belajar dapat dibuat dalam tabel distribusi sebagai berikut :

Tabel 1. Distribusi Hasil Belajar Pre Test

Kategori	Nilai
Nilai tertinggi	86,667
Nilai terendah	66,667
Rata-rata	78,222

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui data hasil belajar sebelum menggunakan model pembelajaran NHT dengan permainan *Index Card Match* diperoleh nilai tertinggi adalah 86,667 dan nilai terendah

66,667. Dari tabel tersebut di atas maka dapat dibuat diagram batang data hasil belajar tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” pada kelas pre test sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Batang Pre Test Hasil Belajar

- b. Deskripsi Data Hasil Belajar Tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” sesudah Menggunakan Model Pembelajaran NHT dengan Permainan *Index Card Match*

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan perlakuan terhadap 1 kelas yang telah ditentukan pada tahap persiapan. Pada kegiatan pre test, kelas III sebagai kelas sampel diberi perlakuan pengajaran dengan menggunakan metode ceramah sesuai yang digunakan guru di dalam kelas. Langkah-langkah menggunakan metode ceramah yaitu guru membuka pelajaran dengan apersepsi, guru menjelaskan materi Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup, siswa mencatat, dan guru memberi tugas untuk mengerjakan soal. Sedangkan, pada kegiatan post test, kelas sampel diberi perlakuan pengajaran dengan menggunakan model pembelajaran NHT dengan permainan *Index Card Match* .

Pengajaran tersebut diawali dengan menggunakan apersepsi. Apersepsi dilakukan dengan cara

guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai materi tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” dengan model *Numbered Head Together* dengan Permainan *Index Card Match*.

Hasil belajar inilah yang kemudian dianalisis untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan model Pembelajaran NHT dengan Permainan *Index Card Match*. Efektif atau tidaknya pembelajaran tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” menggunakan model pembelajaran Model Pembelajaran NHT dengan Permainan *Index Card Match* yang dilakukan ditinjau dari ketuntasan siswa belajar secara individu maupun klasikal.

Adapun distribusi frekuensi untuk masing – masing kategori hasil belajar tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” dengan menggunakan Model Pembelajaran NHT dengan Permainan *Index Card Match*

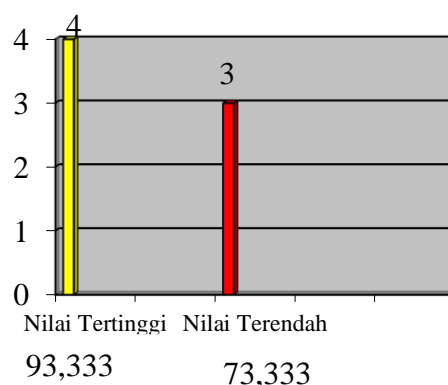
dapat dibuat dalam tabel distribusi sebagai berikut :

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar *Post Test*

Kategori	Nilai
Nilai tertinggi	93,333
Nilai terendah	73,333
Rata-rata	83,889

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui data hasil belajar sebelum menggunakan model pembelajaran NHT dengan permainan *Index Card Match* diperoleh nilai tertinggi adalah 93,333 diperoleh 4 siswa dan nilai terendah 73,333 diperoleh 3

siswa. Dari tabel tersebut di atas maka dapat dibuat diagram batang data hasil belajar tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan MakhluK Hidup” pada kelas pre test sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Post Test Hasil Belajar

c. Deskripsi Data Hasil Belajar Tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan MakhluK Hidup” Sebelum dan Sesudah Menggunakan Model Pembelajaran NHT dengan Permainan *Index Card Match*

dan Perkembangan MakhluK Hidup” dengan sebelum dan sesudah menggunakan Model Pembelajaran NHT dengan Permainan *Index Card Match* dapat dibuat dalam tabel distribusi sebagai berikut :

Adapun hasil belajar *pre test* dan *post test* tema 1 “Pertumbuhan

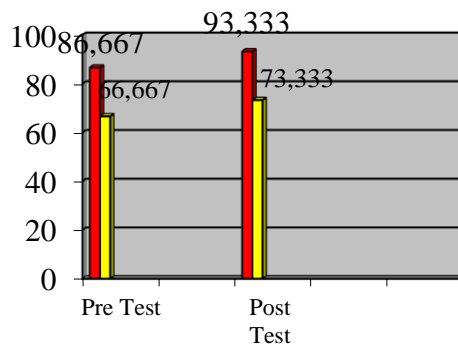
Tabel 3. Hasil Belajar *Pre Test* dan *Post Test*

Kategori	Nilai	
	Pre Test	Post Test
Nilai tertinggi	86,667	93,333
Nilai terendah	66,667	73,333
Rata-rata	78,222	83,889

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui data tertinggi hasil belajar sebelum pembelajaran menggunakan model pembelajaran NHT (*pretest*) dengan permainan *Index Card Match* diperoleh nilai tertinggi adalah 86,667 dan sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran NHT (*posttest*) dengan permainan *Index Card Match* diperoleh 93,333. Sedangkan data terendah hasil belajar sebelum pembelajaran menggunakan model pembelajaran NHT (*pre test*) dengan

permainan *Index Card Match* diperoleh nilai tertinggi adalah 66,667 dan sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran NHT (*post test*) dengan permainan *Index Card Match* diperoleh 73,333. Rata-rata nilai *pre test* diperoleh 78,222, dan rata-rata nilai *post test* diperoleh 83,889.

Dari tabel tersebut di atas maka dapat dibuat diagram batang data hasil belajar tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” pada kelas *pretest* sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Perbandingan *Pre Test* dan *Post Test*

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang menyatakan ada pengaruh model pembelajaran pembelajaran NHT dengan permainan *Index Card Match* terhadap hasil belajar pada materi tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” pada siswa kelas III pembelajaran NHT dengan permainan *Index Card Match* tahun pelajaran 2019/2020 dilakukan dengan menggunakan teknik analisis komparasi menggunakan rumus t-test. Dari hasil uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 5,667.

Perolehan t_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan t_{tabel} . Harga t_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan t_{tabel} untuk alpha 5% maka harga 5,667. Ternyata harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,667 > 1,699$.

Kriteria pengujian hipotesis adalah apabila $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} maka hipotesis diterima. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya adalah ada pengaruh model pembelajaran

Numbered Head Together dengan permainan *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa kelas III pada SubTema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup SD N 01 Summersari, desa Summersari Kecamatan Ngampel Kabupaten Kendal.

B. Pembahasan

Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan permainan *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa kelas III pada SubTema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup SD N 01 Summersari, desa Summersari Kecamatan Ngampel Kabupaten Kendal. Data diperoleh dari sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan permainan *Index Card Match*.

Uji hipotesis yang menyatakan pengaruh model pembelajaran NHT dengan

permainan *Index Card Match* terhadap hasil belajar pada materi tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” siswa kelas III di SD N 01 Summersari Kendal dilakukan dengan menggunakan teknik analisis pengaruh menggunakan rumus t-test. Dari hasil uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 5,667. Perolehan t_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan t_{tabel} . Harga t_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan t_{tabel} dengan $N = 30$ untuk alpha 5% maka harga $t_{tabel} = 1,699$. Ternyata harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,667 > 1,699$. Kesimpulannya adalah ada pengaruh model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan permainan *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa kelas III pada SubTema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup SD N 01 Summersari, desa Summersari Kecamatan Ngampel Kabupaten Kendal.

Hasil pembelajaran yang telah dilakukan sebelum pembelajaran menggunakan model NHT dengan

permainan *Index Card Match*, siswa terlihat cenderung diam dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa mengikuti pembelajaran dengan tenang dan mengikuti intruksi guru atau peneliti, sehingga dalam pembelajaran menulis sendiri tidak menemukan hambatan yang berarti.

Sedangkan dalam pembelajaran *Numbered Head Together* dengan permainan *Index Card Match*, siswa juga terlihat aktif dan antusias mengikuti pembelajaran. Siswa mengikuti pembelajaran dengan tenang dan aktif. Hal tersebut ditunjukkan dengan siswa menjawab pertanyaan yang kerap kali diberikan oleh guru, selain itu siswa terlihat nyaman dan akrab dengan guru atau peneliti sehingga tidak malu bertanya ketika mereka kurang paham dalam menerima materi yang dijelaskan. Siswa yang diajar menggunakan metode pembelajaran *Numbered Head Together* dengan permainan *Index Card Match* lebih baik

dibandingkan dengan siswa yang diajarsebelum menggunakan model pembelajaran NHT dengan permainan *Index Card Match*. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Numbered Head Together* dengan permainan *Index Card Match* berpengaruh daripada pembelajaran tanpa dengan menggunakan *Numbered Head Together* dengan permainan *Index Card Match*.

Berdasarkan tindakan-tindakan yang telah dilakukan dengan model NHT dengan permainan *Index Card Match*, guru berhasil melaksanakan pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa yang berakibat pada meningkatnya hasil belajar siswa. Keberhasilan penggunaan *Numbered Head Together* dengan permainan *Index Card Match* adalah pembelajaran dengan tujuan untuk melibatkan siswa sejak awal dengan melibatkan siswa dalam berbagi jawaban. Guru memberikan nomor di kepala kepada, dan

memberikan pertanyaan dengan memanggil nomor di kepala. Pembelajaran menggunakan model NHT dengan permainan *Index Card Match*, menumbuhkan semangat kebersamaan dan kerjasama, karena tujuan dari pembelajaran *index card match* adalah mencari pasangan yang tepat antara soal dengan jawaban untuk memaksimalkan hasil belajar dan partisipasi siswa. Penerapan permainan ini dapat dipergunakan untuk membantu siswa dalam berkomunikasi antar siswa artinya siswa yang dulunya pendiam mau tidak mau dengan strategi baru yang aktif. Dalam permainan *Index Card Match* terlihat siswa antusias dalam permainan. Siswa tidak takut lagi menjawab pertanyaan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan model pembelajaran ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran NHT dengan permainan *Index Card*

Match memiliki kelebihan yaitu cara yang aktif dan menyenangkan untuk mempelajari kembali materi pelajaran. Siswa bekerja secara berpasangan dan memberikan pertanyaan dan jawaban kepada teman-teman sekelasnya.

Pembelajaran dengan model *Numbered Head Together* dengan permainan *Index Card Match* ini mengajarkan siswa untuk dapat mandiri dan percaya diri dalam pengembangan dirinya sebagai manusia yang mempunyai sifat ingin tahu, aktif, kreatif, guru mampu meningkatkan sifat tersebut yang dihubungkan dengan permasalahan yang sering dihadapi oleh siswa, sehingga siswa memiliki kemauan untuk melakukan percobaan atau pengamatan untuk mengetahui jawabannya. Model NHT dengan permainan *Index Card Match* ini juga menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga sebagian besar siswa aktif selama proses pembelajaran.

Dengan penerapan model pembelajaran *Numbered Head*

Together dengan permainan *Index Card Match* kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini membuat siswa lebih aktif untuk belajar, aktif berfikir dan menyampaikan pendapatnya sehingga situasi kelas lebih hidup, siswa dapat terlatih dalam mengemukakan pendapat dengan lisan secara teratur, karena setiap siswa memiliki perbedaan pendapat sehingga membawa kelas pada situasi diskusi kelompok yang menarik, siswa biasanya segan mencurahkan perhatian namun dengan adanya diskusi kelompok siswa menjadi lebih sungguh-sungguh mengikuti pelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi optimal.

Pembelajaran dengan model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan permainan *Index Card Match* adalah kegiatan pembelajaran dimana guru meminta siswa berkelompok. Masing-masing kelompok dalam kelompok diberi nomor. Guru memberikan tugas/pertanyaan dan masing-masing kelompok

mengerjakannya. Kelompok berdiskusi untuk menemukan jawaban yang paling dianggap benar dan memastikan semua anggota kelompok mengetahui jawaban tersebut. Guru memanggil salah satu nomor. Siswa dengan nomor yang dipanggil mempresentasikan jawaban hasil diskusi kelompok mereka. Pada separo kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban. Bagi setiap peserta didik satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separa peserta didikan mendapatkan soal dan separo yang lain akan mendapatkan jawaban. Yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahumateri yang mereka dapatkan kepada teman yang lain. Setelah semua peserta didik menemukan pasangan, dan duduk berdekatan,

minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.

Hal ini diperkuat oleh penelitian yang telah dilakukan oleh (Hardianti et al., 2019) bahwa model *kooperatif learning* mempunyai pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Secara keseluruhan tahapan dalam model pembelajaran kooperatif *Numbered Head Together* berpengaruh dalam perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan (*pretest dan post test*) pada kelas penelitian yang diperoleh rata-rata hasil belajar.

Sedangkan pembelajaran dengan metode ceramah, guru memberikan ceramah kepada siswa dan siswa relatif pasif dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran karena hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Dalam pembelajaran ini guru menyajikan materi di depan

kelas secara klasikal yang difokuskan pada konsep-konsep dari materi yang akan dibahas. Dengan metode ceramah, guru yang aktif untuk memberikan penjelasan tanpa adanya interaksi dengan siswa. Hal ini mengakibatkan siswa cenderung bosan sehingga mempengaruhi hasil belajar.

Faktor guru sangat mendukung berjalanya proses belajar mengajar. Guru hendaknya dapat menggunakan metode yang bervariasi dalam proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Penelitian ini guru menggunakan dua model yang berbeda yaitu dengan model NHT dengan permainan *Index Card Match* dan model konvensional dengan ceramah. Guru juga harus berusaha menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif dengan tujuan untuk membangkitkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Uji hipotesis yang menyatakan pengaruh model pembelajaran NHT dengan permainan *Index Card Match* terhadap hasil belajar pada materi tema 1 “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” diperoleh $t_{hitung} 5,667$, maka $t_{hitung} 5,667 > t_{tabel} 1,699$, maka dari hasil perhitungan tersebut hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “ada pengaruh model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan permainan *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa kelas III pada SubTema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup SD N 01 Sumbersari, desa Sumbersari Kecamatan Ngampel Kabupaten Kendal”, diterima.

Kesimpulannya adalah ada pengaruh model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan permainan *Index Card Match* terhadap hasil belajar siswa kelas III pada SubTema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup SD N 01 Sumbersari, desa Sumbersari Kecamatan Ngampel Kabupaten Kendal.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Guru

Pembelajaran dengan model NHT dengan permainan *Index Card Match* memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa, maka diharapkan guru mampu menerapkan pembelajaran dengan NHT dengan permainan *Index Card Match* dalam proses belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran di sekolah dasar.

2. Siswa

Siswa agar dapat menerima model pembelajaran baru yang bertujuan lebih meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Peneliti

Semoga ada penelitian lebih lanjut untuk membuktikan bahwa pembelajaran dengan model NHT dengan permainan *Index Card Match* memberikan dampak yang baik dan meningkatkan hasil belajar untuk tema yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Beorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Hamdani.2011. *Strategi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hardianti, S., Asran, M., & Syamsiati. 2019. Pengaruh Model Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Silberman, Melvin L. 2013. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Penerjemah: Raisul Muttaqien. ed.rev. Bandung: Nuansa Cendekia
- Siti Hardianti, Mastar Asran, Syamsiati. 2015. Pengaruh Model Kooperatif Tipe Number Heads Together Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal Untan*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Untan Pontianak