

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Ensiklopedia Dilengkapi dengan LKPD Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII

Andrew Setiawan Ratu Djingi^{1*}, Yohana Makaborang², Riwa Rambu Hada Enda³

^{1, 2, 3}Universitas Kristen Wira Wacana Sumba, Indonesia

*andrewsetiawanjutalo@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi bagaimana menerapkan media ensiklopedia LKPD dengan model pembelajaran NHT terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Riset ini bertujuan buat membagikan cerminan merata tentang gimana model pendidikan kooperatif jenis Numbered Heads Together berbantuan media ensiklopedia dilengkapi LKPD Ular Tangga, dan mendeskripsikan kenaikan hasil belajar siswa sehabis mempraktikkan model serta media pendidikan tersebut. Riset ini ialah Riset Aksi Kelas(PTK) dengan memakai pendekatan kuantitatif deskriptif. Subjek dalam riset ini merupakan siswa kelas VIIB SMPN Satap Padammu. Instrumen yang digunakan buat mengumpulkan informasi meliputi lembar observasi serta uji secara tertulis. Hasil riset menampilkan terdapatnya kenaikan yang signifikan dalam hasil belajar kognitif, dari 28% pada prasiklus bertambah jadi 61% pada siklus I, serta setelah itu bertambah lagi jadi 85% pada siklus II. Sedangkan itu, hasil belajar afektif pula hadapi kenaikan, dari 66, 66% pada siklus I, serta menggapai 100% pada siklus II. Oleh sebab itu, bisa disimpulkan kalau pelaksanaan model pendidikan kooperatif jenis Numbered Heads Together berbantuan media ensiklopedia dilengkapi LKPD Ular Tangga bisa tingkatan hasil belajar siswa kelas VIIB di SMPN Satap Padammu.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Kooperatif, Numbered Heads Together, Media Ensiklopedia, LKPD Ular Tangga, Hasil Belajar*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya yang terarah untuk membentuk karakter individu berdasarkan nilai-nilai kemasyarakatan serta memajukan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan perilaku peserta didik (Mulyana et al., 2016). Tujuan utama pendidikan adalah melakukan proses humanisasi terhadap generasi muda, yakni meningkatkan harkat dan martabat manusia melalui pengembangan potensi diri. Dalam hal ini, pendidikan tidak berfokus pada penghapusan aspek negatif secara mutlak, melainkan berfungsi untuk mengarahkan peserta didik ke arah yang lebih positif serta memaksimalkan kemampuan yang dimilikinya (Nasution et al., 2022). Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, serta memiliki moral yang baik. Salah satu wujud upaya tersebut adalah penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan kebebasan belajar sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Kurikulum ini memberikan ruang fleksibilitas agar pembelajaran lebih bermakna, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Namun, tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana mengimplementasikan kurikulum tersebut secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga tujuan peningkatan kualitas pendidikan dapat tercapai secara optimal (Putri, 2019).

Peserta didik di abad 21 dituntut memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mencakup berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (Ishlahul et al., 2023). Dari berbagai keterampilan tersebut, kemampuan berpikir kreatif merupakan komponen yang sangat penting karena mendorong peserta didik untuk menghasilkan ide-ide baru, menemukan solusi alternatif, serta mengembangkan inovasi. Oleh karena itu, keterampilan berpikir kreatif perlu ditumbuhkan secara konsisten dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari (Miasari et al., 2022). Namun, kenyataannya pembelajaran IPA di sekolah masih didominasi oleh pendekatan tradisional, yaitu ceramah dan hafalan semata. Model pembelajaran seperti ini kurang memberi ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Akibatnya, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami konsep secara mendalam dan kurang terlatih dalam memecahkan masalah nyata. Kondisi tersebut juga terlihat di SMPN Satap Padammu, di mana hasil belajar siswa belum optimal karena terbatasnya penggunaan strategi pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada hari Kamis, 20 Maret 2025, bersama pengajar IPA SMPN Satap Padammu memperlihatkan bahwa proses pembelajaran masih dikuasai oleh pendekatan ceramah satu arah, dimana pengajar berperan sebagai sumber informasi utama dan peserta didik bersifat pasif sebagai penerima. Konsekuensinya, partisipasi siswa menjadi rendah dan capaian belajar juga masih dalam kategori rendah. Sebagian besar siswa menunjukkan kurangnya antusiasme, keengganan untuk mengikuti pembelajaran, serta tidak aktif dalam mengerjakan latihan dan penugasan. Sebagai akibatnya, pencapaian hasil belajar belum optimal. Pada penilaian sumatif akhir semester kelas VII B tahun pembelajaran 2024/2025, sejumlah 14 dari 21 peserta didik (66,6%) mendapatkan nilai di bawah KKTP, dan hanya 7 peserta didik (33,3%) yang mencapai nilai di atas KKTP. Guna menyelesaikan permasalahan tersebut, diperlukan penerapan variasi model pembelajaran IPA, seperti model kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) yang belum pernah diterapkan di kelas (Muliandari, 2019). Model ini memacu interaksi antar siswa untuk mempertinggi penguasaan akademik (Suradi et al, 2023).

Pemanfaatan media ensiklopedia juga dapat berkontribusi meningkatkan capaian belajar karena mengandung rangkuman informasi dasar yang memperkaya wawasan (Vica et al, 2023). Opsi lainnya adalah mengaplikasikan pendekatan STEAM yang dipadukan dengan permainan tradisional ular tangga untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menggembirakan dan bermakna (Machfud, 2018). Perkembangan kognitif dan moral anak terjadi ketika bermain dan permainan ular tangga dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi serta mempertinggi capaian belajar siswa melalui ketentuan yang wajib dipatuhi pemain (Peremita et al, 2025). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Destiani Pratiwi (2017) memperlihatkan bahwa nilai rata-rata siswa kelas IV meningkat dari 54,67 pada pra-siklus menjadi 79,25 pada siklus I, dan selanjutnya meningkat lagi menjadi 91,47 pada siklus II.

Peningkatan ini juga sejalan dengan persentase ketuntasan belajar yang awalnya hanya 20%, kemudian naik menjadi 53,34%, hingga mencapai 100% pada siklus II (Asmoro et al., 2023). Fakta ini membuktikan bahwa penggunaan model NHT tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga membantu siswa mencapai standar ketuntasan belajar yang ditetapkan. Selain berdampak pada hasil akademik, model NHT juga terbukti berpengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Iqnatia dkk. (Ningsih et al., 2018) menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran,

dari 68% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II. Hasil ini telah memenuhi indikator pencapaian aktivitas belajar, yakni minimal 80%. Dengan demikian, model NHT tidak hanya berkontribusi pada peningkatan nilai akademik, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga tercipta suasana kelas yang lebih interaktif dan kolaboratif.

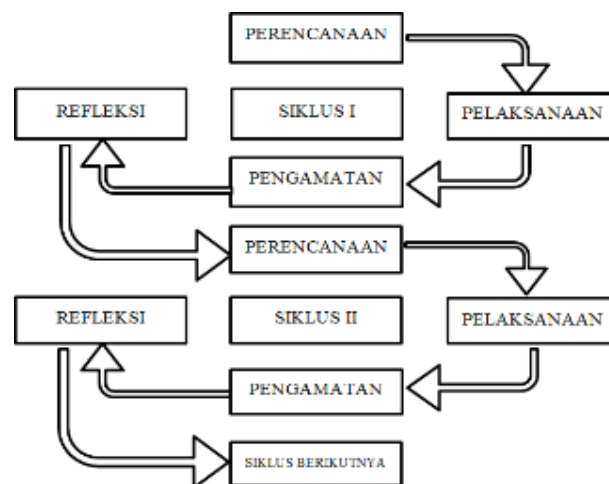
Studi ini mempunyai tujuan buat menggambarkan kenaikan capaian belajar peserta didik sehabis implementasi model pendidikan kooperatif jenis *Numbered Heads Together* (NHT) dengan media ensiklopedia serta LKPD ular tangga pada modul Sistem Tata Surya dalam kehidupan tiap hari di kelas VIIB SMPN Satap Padammu. Studi ini diharapkan membagikan khasiat instan untuk partisipan didik serta menolong mempertinggi capaian belajar. Untuk pengajar, hasil studi ini bisa jadi referensi dalam memastikan model pendidikan yang menarik serta efisien. Studi dilaksanakan pada semester genap tahun pendidikan 2024/ 2025, dengan subjek 21 partisipan didik(8 pria serta 13 wanita). Fokus pencapaian pembelajaran adalah kemampuan mengidentifikasi dan membedakan benda langit, serta menggambarkan dan menganalisis informasi tentang planet-planet berdasarkan nama, posisi, ciri, dan strukturnya. Aspek yang dievaluasi mencakup kognitif (melalui *post-test*) dan afektif (kerja sama, tanggung jawab, dan percaya diri). Variabel independen dalam riset ini adalah model NHT berbantuan media ensiklopedia dan LKPD ular tangga, sedangkan variabel dependennya adalah capaian belajar peserta didik.

Penelitian ini memiliki keterbaruan karena tidak hanya menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT), tetapi juga mengintegrasikannya dengan media ensiklopedia dan LKPD berbasis permainan ular tangga. Jika penelitian terdahulu lebih menekankan pada efektivitas NHT dalam meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa, penelitian ini memperluas ruang lingkup dengan memadukan NHT bersama media inovatif yang menghadirkan suasana belajar lebih menyenangkan, kontekstual, dan interaktif. Konteks penerapan juga menjadi pembeda, yaitu di SMPN Satap Padammu dengan fokus materi Sistem Tata Surya, pada peserta didik kelas VIIB yang masih menunjukkan rendahnya capaian belajar berdasarkan hasil evaluasi sebelumnya. Pendekatan ini dirancang untuk menjawab permasalahan rendahnya keterlibatan siswa dan capaian hasil belajar IPA melalui kombinasi strategi kooperatif, media referensi berupa ensiklopedia untuk memperkaya wawasan, serta permainan edukatif ular tangga yang menstimulasi aspek kognitif sekaligus afektif seperti kerja sama, tanggung jawab, dan percaya diri. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi pengembangan strategi pembelajaran IPA yang lebih inovatif, sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan keterampilan abad 21.

Metode

Studi ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang bersifat reflektif dengan tujuan utama untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin yang dipadukan dengan pendekatan kuantitatif deskriptif agar hasil yang diperoleh dapat digambarkan secara jelas dan terukur. Pelaksanaan penelitian dirancang dalam tiga fase, yaitu pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan penting, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, yang dilaksanakan secara berurutan dan berkesinambungan. Subjek penelitian adalah 21 peserta didik kelas VIIB SMPN Satap Padammu pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Keberagaman latar belakang peserta didik ini menjadi pertimbangan penting dalam penerapan strategi pembelajaran, sebab setiap individu memiliki kebutuhan dan gaya belajar yang berbeda.

Dalam penelitian ini, variabel independen yang digunakan adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* yang dipadukan dengan penggunaan ensiklopedia dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbentuk permainan ular tangga, sedangkan variabel dependennya adalah capaian belajar peserta didik. Prosedur penelitian dilakukan melalui empat fase yang sama pada setiap siklus, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, serta refleksi. Pada pra-siklus dilakukan identifikasi masalah dan kondisi awal peserta didik. Selanjutnya, siklus I dan siklus II dirancang sebagai upaya perbaikan berkelanjutan agar pembelajaran dapat lebih efektif dan hasil belajar meningkat. Dengan mengikuti langkah-langkah sistematis ini diharapkan mampu memberikan gambaran menyeluruh tentang efektivitas model pembelajaran yang diterapkan sekaligus menjadi dasar pengembangan strategi pembelajaran inovatif pada jenjang yang sama di masa mendatang (Istyaningrum et al., 2025).



Gambar 1. Skema Bagan Alur Pelaksanaan PTK Model Kurt Lewin

Metode pengumpulan informasi dalam studi ini memakai uji opsi ganda beberapa 10 butir soal buat mengukur keahlian serta capaian belajar partisipan didik. Evaluasi dilaksanakan lewat post- test sehabis aksi tiap siklus, dengan dorongan LKPD Ular Tangga buat memperhitungkan uraian partisipan didik terhadap modul. Uji ini bertujuan mengevaluasi daya guna model pendidikan kooperatif jenis *Numbered Heads Together* berbantuan media ensiklopedia serta LKPD Ular tangga dalam mempertinggi capaian belajar. Analisis informasi dilaksanakan dengan metode kuantitatif deskriptif (Hasanah et al, 2023).

Table 1. Pencapaian Ranah Afektif

Sangat Baik	A	4 Aspek Terpenuhi
Baik	B	3 Aspek Terpenuhi
Cukup	C	2 Aspek Terpenuhi
Kurang	D	1 Aspek Terpenuhi

Hasil

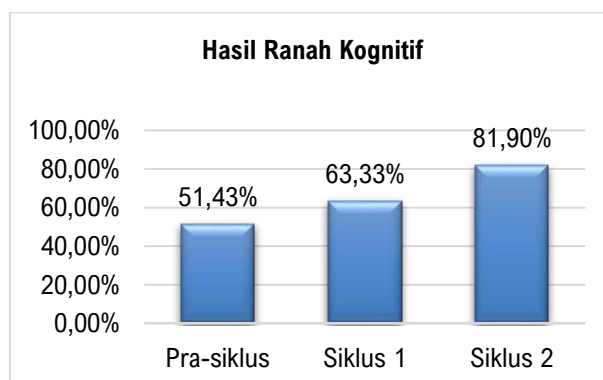
Studi ini dilaksanakan pada bertepatan pada 14–21 Mei 2025 di kelas VIIB SMPN Satap Padammu dengan (21 peserta didik 8 pria serta 13 wanita). Studi berlangsung dalam 3 fase: pra- siklus, siklus I, serta siklus II, tiap- tiap satu pertemuan. Tiap fase diiringi post- test serta observasi perilaku buat mengukur kenaikan capaian belajar sehabis implementasi model pendidikan kooperatif jenis *Numbered Heads Together* berbantuan media ensiklopedia serta LKPD Ular Tangga pada modul Sistem Tata Surya. Adapun capaian belajar peserta didik diperoleh sebagai berikut (Putri, 2021):

Table 2. Perbandingan hasil belajar siswa Pra-siklus, Siklus 1, dan Siklus II

Ketuntasan Pelaksanaan	Nilai Rata-Rata	Persentase%
Pra Siklus	51,428%	28%
Siklus I	63,33%	61%
Siklus II	81,90%	85%

Berdasarkan Tabel 2, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pra-siklus hingga siklus II. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata siswa hanya mencapai 51,43 dengan persentase ketuntasan sebesar 28%. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 63,33 dengan persentase ketuntasan 61%. Walaupun sudah menunjukkan perkembangan yang cukup signifikan dibandingkan pra-siklus, hasil ini masih belum mencapai target keberhasilan yang diharapkan.

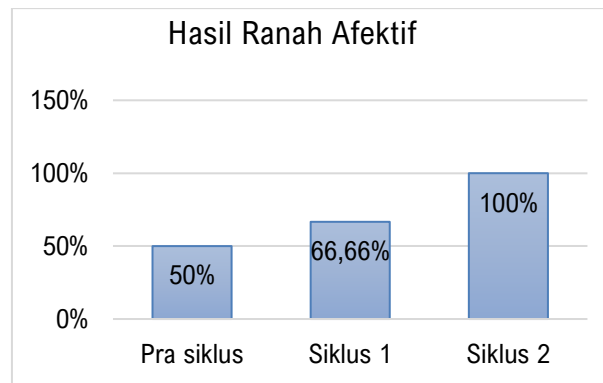
Pada siklus II, terjadi peningkatan yang lebih tinggi. Nilai rata-rata siswa naik menjadi 81,90, dan persentase ketuntasan mencapai 85%. Artinya, sebagian besar siswa sudah mencapai KKM yang ditentukan. Peningkatan ini membuktikan bahwa tindakan perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II berjalan lebih efektif, sehingga mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara optimal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui perbaikan proses pembelajaran secara bertahap dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II, terjadi peningkatan yang konsisten baik pada aspek nilai rata-rata maupun persentase ketuntasan belajar (Saftari et al, 2019).



Gambar 2. Diagram Perbandingan Persentase Kognitif

Gambar 2 Diagram perbandingan persentase aspek kognitif antara pra- siklus, siklus I serta Siklus II perbandingan capaian belajar kognitif yang ada di atas bisa disimpulkan kalau pendidikan yang diberikan sepanjang pra- siklus, siklus I serta siklus II memperlihatkan kenaikan yang lumayan signifikan. Perihal ini memperlihatkan kalau implementasi model pendidikan kooperatif jenis Numbered Heads Together berbantuan media Ensiklopedia dilengkapi dengan LKPD Ular Tangga bisa mempertinggi capaian belajar partisipan didik kelas VIIB Di Smpn Satap Padammu dengan sangat baik.

Kenaikan capaian belajar peserta didik nampak dari jumlah yang tuntas, ialah 6 peserta didik pada pra- siklus, meningkat jadi 13 pada siklus I, serta 18 peserta didik pada siklus II. Persentase ketuntasan pula hadapi peningkatan dari 51, 43% jadi 63, 33%, setelah itu 81, 90%. Ini mendemonstrasikan kalau implementasi model pendidikan kooperatif jenis Numbered Heads Together dengan media ensiklopedia serta LKPD Ular Tangga efisien menolong partisipan didik menguasai modul Sistem Tata Surya serta mempertinggi capaian belajar kognitif partisipan didik kelas VIIB di SMPN Satap Padammu (Wulandari et al, 2021).



Gambar 3. Perbandingan persentase afektif pra-siklus, siklus I dan siklus II

Bersumber pada gambar 3. Diagram perbandingan Persentase Afektif Pra- Siklus, Siklus I serta Siklus II Bisa disimpulkan kalau pendidikan yang diberikan sepanjang pra- siklus, siklus I, serta siklus II memperlihatkan kenaikan yang lumayan signifikan, Perihal ini memperlihatkan kalau capaian belajar partisipan didik kelas VIIB di SMPN Sattap Padammu bisa ditingkatkan dengan sangat baik dengan mempraktikkan model pendidikan kooperatif jenis *Numbered Heads Together* berbantuan media Ensiklopedia dilengkapi dengan LKPD Ular Tangga. Setelah itu Hasil dari persentase ranah afektif semacam yang terdapat pada foto 1. 3 khususnya pada mata pelajaran IPA, persentase ketercapaian partisipan didik pada sesi pra- siklus sebesar 50%, setelah itu meningkat jadi 66, 66% pada siklus I, serta menggapai 100% pada siklus II.

Pembahasan

tahap pra-siklus yang dilaksanakan pada tanggal 14 Mei 2025 pukul 08.00–09.20 WITA, peneliti belum memanfaatkan media ensiklopedia maupun LKPD Ular Tangga. Pembelajaran masih menggunakan model *Problem Based Learning* dengan bantuan buku paket sebagai sumber utama. Materi yang disampaikan berfokus pada pengenalan planet dan benda langit. Setelah penyampaian tujuan dan materi secara singkat, peneliti memberikan tugas kelompok berupa lembar kerja. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya, namun hanya sebagian kecil yang menunjukkan keaktifan. Secara umum, pembelajaran masih bersifat satu arah dan belum mampu menumbuhkan keterlibatan yang optimal dari siswa. Untuk mengukur pemahaman peserta didik, dilakukan post-test setelah kegiatan belajar berlangsung. Hasil yang diperoleh belum memuaskan, dengan nilai rata-rata kelas hanya mencapai 51,43%. Dari 21 peserta didik, hanya 6 orang (28%) yang berhasil mencapai KKTP, sementara 15 orang lainnya (71%) masih berada di bawah kriteria ketuntasan. Kondisi ini juga diperkuat oleh observasi di kelas yang menunjukkan banyak siswa tampak pasif, kurang antusias, dan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menggambarkan bahwa capaian belajar masih rendah, salah satunya karena belum diterapkan media ensiklopedia dan LKPD Ular Tangga yang dapat memberikan pengalaman belajar lebih variatif dan menarik.

Pembelajaran siklus I dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2025 pukul 08.00–09.20 WITA dengan melibatkan 21 peserta didik di dalam kelas. Kegiatan ini merupakan bagian dari penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan model kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT). Sebelum kegiatan dimulai, peneliti menyiapkan rancangan yang terstruktur berdasarkan empat fase utama dalam penelitian tindakan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Keempat fase ini dirancang secara sistematis agar saling mendukung satu sama lain. Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP), lembar kerja kelompok, media presentasi untuk penyampaian materi singkat, instrumen observasi, serta soal post-test yang berisi sepuluh butir soal pilihan ganda. Selain itu, peneliti juga telah mengatur strategi pembagian kelompok dengan membagi peserta didik ke dalam lima kelompok kecil yang masing-masing terdiri atas empat hingga lima orang, lalu memberikan nomor kepala satu sampai lima kepada setiap anggota. Pemberian nomor kepala ini dimaksudkan agar setiap peserta didik memiliki peluang yang sama untuk dipanggil secara acak dalam menyampaikan jawaban di depan kelas, sehingga tidak ada anggota kelompok yang merasa bisa bergantung pada temannya semata.

Kegiatan pembelajaran dimulai tepat pukul 08.00 WITA dengan suasana yang cukup kondusif. Peneliti membuka pelajaran dengan doa bersama dan apersepsi singkat untuk mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Setelah itu, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran sekaligus menjelaskan alur model NHT agar peserta didik memahami peran dan aturan main yang berlaku. Peneliti kemudian menyampaikan materi inti secara singkat sebagai landasan bagi peserta didik untuk berdiskusi. Setelah itu kegiatan dilanjutkan ke tahap questioning, di mana peneliti memberikan pertanyaan dan permasalahan yang harus dipahami dan dibahas bersama oleh kelompok. Pertanyaan yang diberikan bervariasi, mulai dari tingkat pemahaman dasar hingga soal yang menuntut kemampuan analisis sederhana. Peserta didik terlihat cukup tertantang untuk menjawab, sebab mereka tahu akan ada sesi presentasi acak yang menuntut setiap orang memahami jawaban yang dipilih kelompoknya.

Tahap berikutnya adalah *heads together*, yaitu diskusi kelompok untuk mencari jawaban terbaik dari pertanyaan yang diberikan. Pada tahap ini terlihat dinamika kelas yang lebih hidup, peserta didik saling bertukar pendapat, berbagi ide, dan menyepakati jawaban yang dirasa paling tepat. Meskipun demikian, masih ada beberapa peserta didik yang cenderung pasif, hanya mendengarkan tanpa banyak berkontribusi. Namun karena aturan NHT menuntut kesiapan setiap anggota, mereka terdorong untuk memperhatikan dan berusaha memahami hasil diskusi kelompok. Setelah waktu diskusi habis, kegiatan dilanjutkan ke tahap answering. Peneliti memanggil nomor kepala secara acak, misalnya nomor tiga, dan semua peserta didik yang mendapat nomor tersebut dari masing-masing kelompok harus menyampaikan jawaban. Hal ini menimbulkan suasana yang menegangkan sekaligus melatih rasa percaya diri peserta didik. Beberapa peserta didik tampak antusias, sementara sebagian lain masih terlihat gugup, namun secara umum mereka mulai terbiasa untuk berbicara di depan kelas.

Setelah siklus I, pembelajaran ditekankan pada pemahaman materi melalui media ensiklopedia dan LKPD Ular Tangga. Meski 61% peserta didik sudah mencapai KKTP, hasilnya belum optimal karena 38% masih belum tuntas. Beberapa peserta didik juga belum terbiasa menggunakan media tersebut, sehingga pemahaman belum maksimal. Aspek afektif juga masih rendah, dengan 58,33% peserta didik dalam kategori kurang dan hanya 66,66% yang tergolong baik, akibat kurangnya kerja sama dan pemahaman materi. Riset sebelumnya yang dilakukan oleh peneliti memperlihatkan bahwa LKPD berbasis permainan ular tangga dapat mempertinggi capaian belajar hingga 45% serta dapat mengembangkan aspek kognitif dan sosial (Anisah et al, 2024). Karena hasil siklus I belum maksimal, peneliti melanjutkan ke siklus II. Hal ini belum sepenuhnya berhasil pada siklus I. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melanjutkan riset ke tahap siklus II. Proses belajar siklus II dilaksanakan pada 21 Mei 2025 jam 08.00–09.20 Waktu Indonesia Tengah (WITA) dengan mengaitkan 21 partisipan didik. Saat sebelum aktivitas diawali, periset merancang 4 fase: perencanaan, penerapan, observasi, serta refleksi. Pada fase perencanaan, periset mempersiapkan materi ajar, media ensiklopedia, LKPD Ular Tangga, serta soal post-test. Capaian belajar partisipan didik pada siklus II memperlihatkan terdapatnya

kenaikan dibanding pada sesi pra- siklus serta siklus I. Partisipan didik nampak lebih aktif, bersemangat, serta menjajaki pendidikan dengan baik. Periset pula sukses mengelola kelas serta membimbing partisipan didik secara efisien.

Rata-rata nilai *post-test* peserta didik pada siklus II mencapai 81,90, dengan 18 peserta didik (85%) mencapai KKTP dan 3 peserta didik (14%) belum tuntas. Dari segi afektif, 100% peserta didik termasuk dalam kategori tinggi, meskipun 3 peserta didik masih dalam kategori rendah (25%). Secara keseluruhan, model *Numbered Heads Together* berbantuan *ensiklopedia* dan LKPD Ular Tangga berhasil mempertinggi capaian belajar IPA peserta didik kelas VIIB di SMPN Satap Padammu. Keberhasilan ini didukung oleh riset sebelumnya, seperti pengembangan modul ensiklopedia dengan validasi tinggi (88,4% media, 87,5% materi dan bahasa) oleh peneliti yang menyatakan hasil riset dari LKPD ular tangga efektif mempertinggi pemahaman peserta didik (Kusnadi et al, 2022; Wati, 2021). Peneliti juga menegaskan bahwa model NHT mempertinggi kerja sama dan efektivitas pembelajaran. Aktivitas peserta didik di siklus I dan II tergolong baik (Puspaningrum et al, 2021). Riset dihentikan pada siklus II karena seluruh tahapan telah memperlihatkan keberhasilan dalam mempertinggi capaian belajar peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil riset pada materi Sistem Tata Surya di kelas VIIB SMPN Satap Padammu, diketahui bahwa sebelum implementasi media ensiklopedia dan LKPD Ular Tangga, capaian belajar peserta didik masih tergolong rendah. Nilai rerata *post-test* pada fase pra-siklus hanya mencapai 51,43%, dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 28%, sementara 71% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Pembelajaran (KKTP). Keadaan ini mencerminkan minimnya uraian peserta didik terhadap modul yang di informasikan. Sehabis implementasi model NHT berbantuan media ensiklopedia serta dilengkapi LKPD Ular Tangga pada siklus I, terjalin kenaikan dalam capaian belajar. Nilai rerata peserta didik naik jadi 63, 33%, dengan persentase ketuntasan menggapai 61%. Walaupun demikian, masih ada 38% peserta didik yang belum penuhi KKTP, sehingga butuh dicoba revisi lanjutan buat menggapai hasil yang lebih maksimal. Pada siklus II, kenaikan capaian belajar peserta didik lebih nampak signifikan. Nilai rerata post- test bertambah jadi 81, 90%, serta sebanyak 85% peserta didik dinyatakan tuntas, sedangkan cuma 14% yang belum menggapai KKTP. Perihal ini memperlihatkan kalau pemakaian model NHT berbantuan media ensiklopedia yang dipadukan dengan LKPD berupa game ular tangga membagikan akibat positif terhadap uraian partisipan didik dalam modul Sistem Tata Surya. Lewat pendekatan ini, partisipan didik lebih tertarik serta aktif sepanjang proses pendidikan, sehingga capaian belajar secara kognitif juga bertambah secara bertahap di tiap siklus. Oleh sebab itu, bisa disimpulkan kalau model NHT berbantuan media ensiklopedia serta dilengkapi LKPD Ular Tangga sangat efisien dalam mempertinggi capaian belajar partisipan didik.

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari penelitian ini, tedapat keterbatasan yaitu penulis kurangnya materi yang cocok untuk diterapkan menggunakan media *Ensiklopedia*, karena peserta didik lebih cenderung aktif menggunakan media yang dapat memunculkan semangat peserta didik untuk berinteraksi dengan baik di dalam kelas. Oleh karena itu disarankan pengajar buat memikirkan implementasi model, serta media ini dalam proses pendidikan supaya partisipan didik lebih gampang menguasai modul serta termotivasi dalam belajar secara mengasyikkan. Bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih lanjut dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Heads Together* Berbantuan Media Ensiklopedia dan berbantuan media-media yang lebih bersifat interaktif pada materi-materi pelajaran di dalam kelas.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Anisah, D. N., & Purwandari, R. D. (2024). LKPD Berbasis STEAM Berbantuan Permainan Ular Tangga Sebagai Penguatan Kemampuan Literasi Numerasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(3), 847-872. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i3.1752>
- Asmoro, M., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Model NHT Berbantu DAVI dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 114-123. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i2.151>
- Hasanah, N., Darwisa, D., & Zuhriyah, I. A. (2023). Analisis Strategi Guru Dalam Mengembangkan Ranah Afektif Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Academy of Education Journal*, 14(2), 635-648. <https://doi.org/10.47200/aoej.v14i2.1828>
- Ishlahul, A. I., & Haryanti, Y. D. (2023). Pengaruh model problem based learning terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 2(1), 49-56. <https://doi.org/10.56916/pjmsr.v2i1.306>
- Istyaningrum, N. A., & Hanina, N. (2025). The Impact Of Government Policy On The Effectiveness Of Community Empowerment Programs. *Bina Bangsa International Journal of Business and Management*, 5(1), 239-257. <https://doi.org/10.46306/bbijbm.v5i1.124>
- Kusnadi, D., Nizaar, M., Fujiaturrahman, S., Haifaturrahmah, H., & Muhdar, S. (2022, August). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Ensiklopedia untuk Menunjang Hasil Belajar Siswa SD. In *Seminar Nasional Paedagoria* (Vol. 2, pp. 142-148).
- Machfud, H. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe numbered heads together (nht) untuk meningkatkan respons, aktivitas, dan hasil belajar siswa. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 6(2), 105-120. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v6i2.301>
- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi pendidikan sebagai jembatan reformasi pembelajaran di Indonesia lebih maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 471-208. <https://doi.org/10.31602/jmpd.v2i1.6390>
- Muliandari, P. T. V. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe NHT (numbered head together) terhadap hasil belajar matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 132-140.
- Mulyana, M. A., Hanifah, N., & Jayadinata, A. K. (2016). Penerapan model kooperatif tipe numbered heads together (NHT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan sosial budaya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 331-340. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.3039>
- Nasution, F., Anggraini, L. Y., & Putri, K. (2022). Pengertian pendidikan, sistem pendidikan sekolah luar biasa, dan jenis-jenis sekolah luar biasa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 3(2), 422-427.

- Ningsih, P. R., Hidayat, A., Kusairi, S., & Dasar, P. (2018). Penerapan problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas III. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1587-1593.
- Peremita, R., Amelia, N., Martha, A., & Adzkia, U. (2025). Education Achievment: Journal of Science and Research. 6(1), 92-98.
- Puspaningrum, D. I., Wijayanto, M. N., & Setiawaty, R. (2022). Model NHT untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar (literature review). *In Seminar Nasional LPPM Ummat* (Vol. 1, pp. 183-200).
- Putri, E. D. (2019). Pengertian: *Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*.
- Putri, F. I. (2021). Perbandingan Hasil Belajar Siswi Kelas VII C Dan VII D terhadap Mata Pelajaran IPA Fisika. *Qalam : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 10(1), 38-47. <https://doi.org/10.33506/jq.v10i1.1329>
- Saftari, M., & Fajriah, N. (2019). Penilaian ranah afektif dalam bentuk penilaian skala sikap untuk menilai hasil belajar. *Edutainment*, 7(1), 71-81. <https://dx.doi.org/10.35438/e.v7i1.164>
- Suradi, F. M., & Aliyyah, R. R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 113-124. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.351>
- Vica, V. D. P., Rahmawati, W. K., & Ulfa, N. M. (2023). Pengembangan Modul Layanan Informasi Karir Berbasis Ensiklopedia Bergambar Untuk Pemahaman Karir. *Jurnal Consulenza : Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 6(1), 11-26. <https://doi.org/10.56013/jcbkp.v6i1.1703>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 7(2), 283-290. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5173>