

# **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *NUMBER HEAD TOGETHER* PADA METODE PERMAINAN *RANDOM WELL* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS 5 SDN TAMBAKREJO DI MASA PANDEMI COVID 19**

Ajeng Nisa Nurmalitasari  
Universitas Negeri Yogyakarta  
[malitaajeng21@gmail.com](mailto:malitaajeng21@gmail.com)

## ***ABSTRACT***

*This study aims to increase student activity in the thematic learning process for grade 5 students at SDN Tambakrejo in the 2020/2021 academic year. Less than optimal student activity is caused by distance learning that is currently being carried out by teachers and students due to the pandemic. The subjects of this study were the 5th grade students of SDN Tambakrejo with a total of 32 students and 5th grade teachers. The data collected included the results of student activity questionnaires and the results of student observations. This research is a Classroom Action Research (CAR) which was carried out in two cycles. Each cycle includes 4 (four) stages, namely planning, implementing actions, observing and reflecting. In this study, it is said to be successful if the results of student activity have increased by 75%. The results showed that the second cycle could be achieved. Based on the results of the questionnaire, it was shown that the average of 3 indicators was 59%, cycle 1 was 65%, and cycle 2 was 79%. In cycle 2 it reached 79% and has exceeded the level of achievement of 79%. From the results of these data shows the results of student activity in cycle II have been able to meet the achievement indicator, namely an increase in student activity by 75%.*

**Keywords:** *games: NHT:random well: student activity*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran siswa yang dilakukan secara jarak jauh membuat siswa kurang mempunyai motivasi belajar sehingga berdampak pada keaktifan belajar siswa sehingga membuat hasil belajar siswa menurun. Berdasarkan observasi guru memberikan materi pembelajaran melalui video yang ada pada youtube dan buku siswa dengan perangkat whatsapp grup.

Efek dari pandemi secara tidak langsung membuat siswa jenuh, karena mereka hanya belajar dari rumah dan hanya melalui sarana whatsapp grup tanpa adanya pertemuan secara virtual. Variasi dalam kegiatan belajar mengajar merupakan perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi para siswa dan mengurangi kejenuhan dan kebosanan (Lestari, 2016) Seharusnya guru melakukan variasi pembelajaran agar siswa mempunyai semangat untuk belajar dan aktif mengikuti pembelajaran. Variasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu Number Head Together, melalui metode NHT di harapkan siswa bisa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Desmita (2012: 141) menyatakan bahwa permainan mempunyai arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Melalui penerapan permainan dalam pembelajaran diharapkan siswa kembali bersemangat untuk belajar, setelah beberapa bulan siswa belajar mandiri dirumah. Uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang

penerapan pembelajaran menggunakan metode permainan random well pada SDN Tambakrejo. Dengan demikian peneliti mengambil judul “Penerapan Metode Permainan Random Well untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 5 SDN Tambakrejo”.

Tujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran tematik melalui metode permainan random well. Random well merupakan salah satu permainan interaktif yang dapat dikembangkan menggunakan platform wordwall. Permainan open the box dilaksanakan dengan membuat kombinasi menggunakan menu random wheel. Random wheel dimanfaatkan untuk memilih siswa secara acak. Manfaat yang diharapkan dari penelitian tindakan kelas ini adalah: Bagi guru Guru dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan evaluasi, menambahkan wawasan dan pengetahuan dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran tematik melalui metode permainan random well di SDN Tambakrejo. Bagi siswa Meningkatkan semangat dan keaktifan siswa selain itu untuk menambah wawasan dan pengalaman belajar bagi siswa kelas V SDN Tambakrejo Bagi sekolah Memberikan sumbangan yang berguna dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan melalui penerapan metode eksperimen dengan strategi pembelajaran sehingga diharapkan dapat tercipta guru yang profesional.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang diunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas, proses pemecahan masalah tersebut dilakukan secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas tertentu. Lokasi Penelitian penelitian ini dilakukan di SDN Tambakrejo selama 3 bulan dari mulai bulan maret sampai mei. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN Tambakrejo tahun pelajaran 2020/2021.

Jenis tindakan penelitian tindakan kelas ini menggunakan model dari Kemmis dan McTaggart yaitu berbentuk spiral dari siklus satu ke siklus berikutnya. Setiap siklus meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*) dan refleksi (*reflection*).

Data lapangan dikumpulkan melalui observasi untuk mengetahui permasalahan di kelas, membuat tim kolaboratif yaitu guru sebagai pengawas, dan pembuatan instrumen penelitian. Tahap pelaksanaan dan pengamatan adalah kegiatan inti dari penelitian tindakan kelas ini, karena proses di dalamnya meliputi kegiatan penerapan metode permainan random well yang telah disiapkan untuk meningkatkan hasil belajar belajar siswa kelas V SDN Tambakrejo pada pembelajaran tematik Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peneliti akan berperan sebagai guru yang mengajar dikelas dengan menggunakan metode permainan random well. Peneliti lalu membagi siswa menjadi kelompok sesuai dengan RPP yang telah dilampirkan. Refleksi dilakukan setelah data data di peroleh secara lengkap kemudian di olah, jika hasil nya susah sesuai dengan indikator ketercapaian makan tidak perlu dilakukukan penelitian siklus 2 akan tetai jika hasilnya masih belum memenuhi indikator ketercapaian makan dilakukan penelitian pada siklus 2. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi teknik tes (tes) dan teknik non tes (observasi dan dokumentas Penelitian ini menggunakan instrumen tes sebagai alat pendukung ketercapain penelitian dan instrumen non tes berupa angket proses pembelajaran, observasi siswa dan dokumentasi berupa foto dan video. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis

deskriptif kuantitatif. Indikator keberhasilan pada pada penelitian ini yaitu kategori keaktifan belajar adalah 75% yang mengacu pada Mulyasa (2008:101) bahwa dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar 75% siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

## HASIL PENELITIAN

### 1. Kegiatan Pra Siklus

Melakukan pembelajaran sesuai dengan seperti yang biasa guru kelas lakukan, selanjutnya memberikan angket keaktifan siswa. Dari hasil angket tersebut di dapat sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Belajar Pra Siklus**

Indikator	Angket	Observasi	Rata- rata
1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya	58,91%	63,36%	61%
2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	63,36%	59,48%	61%
3. Pemecahan masalah	52,59%	60,34%	56%
		Rata-rata	59%

(Sumber : Data Primer diolah, 2021)

Dari hasil angket tersebut menunjukkan hasil perhitungan angket keaktifan dan lembar observasi siswa dii dapatkan presentase masih menunjukkan di bawah angka 75% dapat di katakan keaktifan siswa rendah.

### 2. Siklus 1

Pada proses siklus 1 dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, pembelajaran dilakukan secara berkelompok di rumah siswa, di karenakan masih belum diizinkan untuk melakukan pembelajaran tatap muka di sekolah. Pada siklus 1 dilakukan pembelajaran sesuai rencana peneliti yaitu pembelajaran dengan metode games *random well*. Dari hasil siklus 2 di dapatkan data sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I**

Indikator	Angket	Observasi	Rata- rata
1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya	73,85%	63,36%	68,61%
2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	71,34%	59,48%	65,41%
3. Pemecahan masalah	67,53%	60,34%	63,94%
		Rata-rata	65,99%

(Sumber : Data Primer diolah, 2021)

Dari hasil angket tersebut menunjukkan hasil perhitungan angket keaktifan dan observasi siswa di dapatkan masih belum menunjukkan ketercapaian yaitu sebesar 75%. Maka penelitan pada siklus II masih dilakukan.

### 3. Siklus II

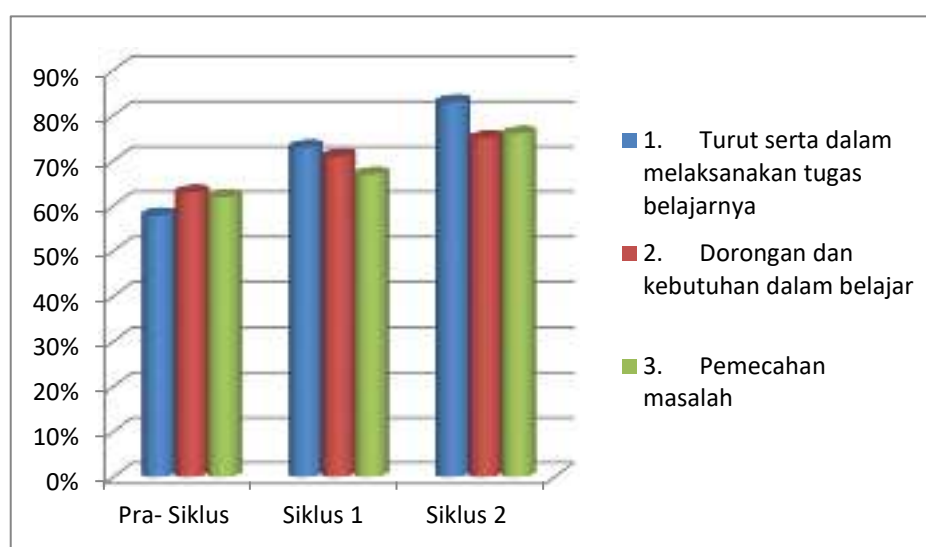
Tahap perencanaan pada siklus II adalah berdasarkan hasil refleksi pada tahap I. Pada tahap siklus II pembelajaran masih di lakukan di dalam kelompok kelompok karena belum diizinkan tatap muka. Hasil perhitungan angket dan observasi siswa di dapatkan hasil sebagai berikut :

**Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II**

Indikator	Angket	Observasi	Rata- rata
1. Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya	83,05%	78,02%	80,54%
2. Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	75,22%	78,45%	76,84%
3. Pemecahan masalah	76,72%	82,76%	79,74%
		Rata –rata	79,4%

(Sumber : Data Primer diolah, 2021)

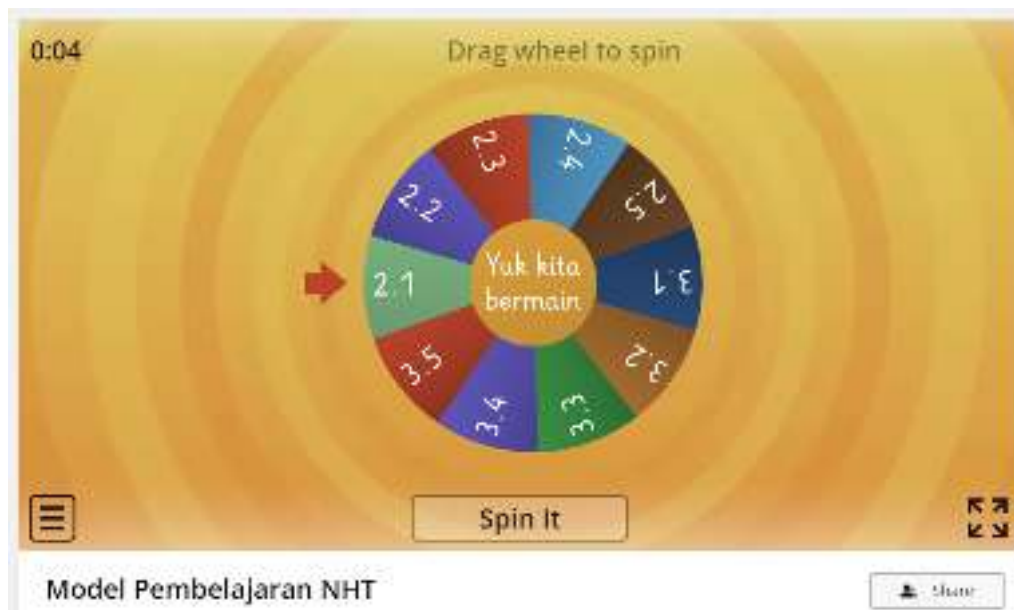
Dari hasil perhitungan presentase pada siklus II di dapatkan hasil yang sudah memenuhi indikator ketercapaian yaitu sebesar 75%, maka dari itu penelitian bergenti pada siklus II.



**Grafik 1. Perbandingan Hasil Belajar Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II**

(Sumber : Data Primer diolah, 2021)

Hasil rekapitan menunjukkan peningkatan angket keaktifan siswa dari pra siklus sampai siklus 2. Hasil pengambilan angket indikator1 “turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya” dari pra siklus sampai siklus 2 untuk indikator 1 dari 58% naik menjad 73% dan pada siklus 2 menjadi 83%. Untuk indikator 2 “dorongan dan kebutuhan dalam belajar” hasil angket pra siklus menunjukkan hasil 63%, pada siklus 1 mengalami kenaikan menjadi 71%, dan pada siklus 2 mengalami kenaikan menjadi 75%. Untuk indikator 3 “pemecahan masalah” dari hasil angket menunjukkan untuk angket pra siklus di dapatkan hasil 52%, untuk siklus 1 menunjukkan hasil 67% dan siklus 2 menunjukkan hasil 76%. Hasil angket yang di dapat dari pra siklus sampai siklus 2 masing-masing indikator mengalami kenaikan yang tidak signifikan tetapi melampaui target capaian yaitu sebesar 75%. Hasil angket selaras dengan hasil observasi yang tidka mengalami kenaikan yang signifikan tetapi sudah melampaui target peneliti yaitu sebesar 75%.



**Gambar 1. Pemilihan Siswa Menggunakan *Random Wheel***

(Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2021)



**Gambar 2. Pemilihan Soal Menggunakan *Open The Box***

(Sumber: Dokumentasi Penelitian, 2021)

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka pembelajaran dengan menggunakan metode games *wordwall* dan *open the box* terbukti efektif dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V SDN Tambakrejo. Hal tersebut terbukti dari diperolehnya data yang menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa pada setiap siklusnya.

## SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tersebut, beberapa saran yang penulis rangkum antara lain : 1. Guru atau wali kelas perlu untuk menggunakan metode pembelajaran yang sesuai

dalam proses kegiatan belajar mengajar daring, yang efektif demi meningkatkan hasil belajar siswa.  
2. Tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh penulis dapat digunakan sebagai salah satu referensi alternatif penyelesaian masalah bagi guru kelas V yang memiliki masalah serupa untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Desmita. (2012). Psikologi Perkembangan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Lestari, Indri. (2016). Hubungan Keterampilan Mengelola Kelas dan Mengadakan Variasi dengan Minat Belajar Siswa di Kelas V SD. *Jurnal Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Edisi 2 Tahun Ke-5: 114.

Mulyasa. 2008. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.