

Penerapan Model *Numbered Heads Together* Berbantuan Kartu Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas III SD

¹Berkah Lia Yamlean, ²Udik Yudiono, ³Eko Permadi

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
berkhayamlean26@gmail.com

Abstract: This research aims to evaluate the application of the *Numbered Heads Together* (NHT) model assisted by bingo cards in improving the cognitive learning outcomes of grade 3 students at SDN Sukun 2 Malang. The Classroom Action Research (CAR) method was applied in two cycles. In the first cycle, student learning outcomes reached 67,85%, indicating an increase in understanding of the material. In the second cycle, after improvements based on feedback from the first cycle, learning outcomes increased significantly to 89,28%. The application of the NHT model assisted by bingo cards has proven to be effective in increasing student engagement and their cognitive understanding of lessons. This research suggests using this method as an innovative strategy in learning to improve students' cognitive learning outcomes. These findings provide a strong basis for further development and application of this method in the broader context of primary education.

Key Words: NHT, bingo cards, learning outcomes.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan model *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan kartu bingo dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 3 SDN Sukun 2 Malang. Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diterapkan dalam dua siklus. Pada siklus pertama, hasil belajar siswa mencapai 67,85%, menunjukkan adanya peningkatan pemahaman materi. Pada siklus kedua, setelah perbaikan berdasarkan umpan balik dari siklus pertama, hasil belajar meningkat signifikan menjadi 89,28%. Penerapan model NHT berbantuan kartu bingo terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman kognitif mereka terhadap pelajaran. Penelitian ini menyarankan penggunaan metode ini sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Temuan ini memberikan dasar yang kuat untuk pengembangan lebih lanjut dan aplikasi metode ini dalam konteks pendidikan dasar yang lebih luas.

Kata kunci: NHT, kartu bingo, hasil belajar

Pendahuluan

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar (SD) merupakan fondasi penting dalam perkembangan akademis dan kognitif peserta didik. Fokus utama dari pendidikan pada tahap ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dasar dan keterampilan berpikir yang akan membekali peserta didik dengan pengetahuan yang diperlukan untuk belajar lebih lanjut di tingkat yang lebih tinggi (Suryani & Santosa, 2024). Meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik adalah salah satu tujuan utama dari proses pendidikan di SD, dan berbagai strategi pengajaran terus dieksplorasi untuk mencapai hasil yang optimal.

Model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) adalah salah satu model pembelajaran yang telah banyak dibahas dalam literatur pendidikan sebagai metode efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik. NHT merupakan model pembelajaran kooperatif di mana peserta didik bekerja dalam kelompok kecil untuk

menyelesaikan tugas, mendiskusikan jawaban, dan berbagi pemahaman (Haryanto & Wulansari, 2020). NHT bertujuan untuk memastikan semua peserta didik terlibat dalam proses pembelajaran dengan meningkatkan partisipasi aktif melalui diskusi kelompok yang terstruktur. Model ini mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan kognitif peserta didik melalui diskusi kelompok dan pemecahan masalah (Susanto, 2022). Penelitian menunjukkan bahwa NHT dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan memperbaiki hasil belajar kognitif melalui kolaborasi yang efektif (Sari & Prayitno, 2021).

Dalam upaya untuk lebih memotivasi peserta didik dan memperkuat pemahaman kognitif, penggunaan alat bantu visual seperti kartu bingo dalam model NHT semakin mendapat perhatian. Kartu bingo dapat digunakan untuk menambahkan elemen permainan yang menarik dalam proses pembelajaran, yang terbukti meningkatkan motivasi dan retensi informasi peserta didik (Susanto, 2022). Kartu bingo adalah alat yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan elemen permainan. Kartu ini memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran dan mempermudah pengulangan konsep-konsep penting (Arifin & Wati, 2020). Penggunaan kartu bingo sebagai alat bantu dalam model NHT menawarkan cara yang inovatif untuk menggabungkan pembelajaran aktif dengan unsur permainan, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

Penelitian dengan menggunakan model NHT pernah diteliti oleh Mimpin (2022). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran NHT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Setiyowati & Inah (2020) bahwa, model NHT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian tentang kartu bingo pernah dilakukan oleh Derfi dkk. (2023). Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan media kartu bingo dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Valentiana (2024) dengan penerapan model pembelajaran CTL berbantuan media kartu bingo dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran NHT efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik sekolah dasar. Hal yang sama juga berlaku untuk media kartu bingo. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian mengenai kombinasi dari penerapan model NHT dan media kartu bingo. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji bagaimana kombinasi model pembelajaran kooperatif dan alat bantu visual dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, serta bagaimana metode ini dapat diadaptasi untuk memberikan hasil yang lebih baik dalam konteks pendidikan dasar. Dengan fokus pada penerapan model dan alat bantu visual, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berguna mengenai strategi pengajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik secara signifikan.

Metode

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan pendekatan kualitatif yang lingkungan alamiah sebagai sumber data langsung dan peneliti sebagai instrumen kunci dalam penelitian

ini. Data yang dikumpulkan tidak hanya berupa angka tetapi juga berupa kata-kata atau kalimat, sehingga bersifat deskriptif. Penelitian ini melibatkan 28 peserta didik kelas IIIA SDN Sukun 2 Malang sebagai subjek penelitian. Penelitian dilakukan di SDN Sukun 2 Malang yang berlokasi di jalan Kepodang No.17, Sukun, Kecamatan Sukun, Kota Malang.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah kartu bingo, tes kognitif, dan lembar observasi. Kartu bingo yang dikembangkan sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan. kartu bingo digunakan untuk mengembangkan keterampilan dasar dan pemahaman materi dalam pendidikan dasar (Nugroho & Lestari, 2023). Tes kognitif dirancang untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan sesudah penerapan model NHT berbantuan kartu bingo. Lembar observasi untuk mencatat aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dan interaksi dalam kelompok.



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan Siklus PTK

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus untuk mengevaluasi efektivitas penerapan model NHT berbantuan kartu bingo. Setiap siklus penelitian terdiri dari 4 fase, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang terdapat pada gambar 1 (Fahmi dkk., 2021). Apabila hasil yang diinginkan belum diperoleh pada siklus pertama, siklus penelitian selanjutnya akan dilakukan berulang kali hingga tujuan penelitian tercapai.

Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan menggunakan metode tes dengan instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda. Total soal yang diberikan berjumlah 10 butir. Setiap soal diberi bobot 1, sehingga skor maksimal ideal berjumlah 10. Pemberian tes hasil belajar dilakukan pada setiap akhir siklus. Penggunaan tes pilihan ganda ini dimaksudkan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari. Setelah data dalam penelitian ini terkumpul maka selanjutnya dilakukan analisis data. Dalam menganalisis data ini digunakan metode analisis deskriptif kuantitatif, yaitu pengolahan data melalui angka rata-rata (*mean*), dan persentase. Persentase hasil belajar yang diperoleh peserta didik dikonversikan dengan cara, membandingkan angka rata-rata persen dengan kriteria penilaian acuan patokan (PAP) skala 5 yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria PAP Skala 5

No.	Persentase (%)	Kriteria Hasil Belajar Peserta didik
1.	90 – 100	Sangat Tinggi
2.	80 – 89	Tinggi

3.	65 – 79	Sedang
4.	55 – 64	Rendah
5.	0 – 54	Sangat Rendah

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian diawali dengan pelaksanaan siklus I, yang menerapkan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang disusun sebelumnya. Pembelajaran pada siklus I terdiri dari dua kali pertemuan. Untuk mengukur hasil belajar peserta didik, dilakukan dengan memberikan tes pilihan ganda kepada peserta didik. Tes yang diberikan berjumlah 10 butir soal dengan bobot 1 untuk masing-masing soal. Dari tes yang dilakukan terhadap 28 orang peserta didik diperoleh tingkat hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 67,85%. Bila dikonversikan ke dalam tabel 1, maka hasil belajar peserta didik pada siklus I berada pada rentangan 65 – 79% (kategori sedang).

Setelah dilaksanakan tindakan, penelitian kemudian dilanjutkan pada tahap refleksi siklus I. Hasil refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa terdapat kelemahan-kelemahan pada pelaksanaan pembelajaran diantaranya adalah peserta didik belum terbiasa berdiskusi dalam kelompok, peserta didik masih terlihat bekerja secara individu atau tanpa kerjasama dalam kelompoknya, dan peserta didik belum terlalu memahami materi pembelajaran. Untuk memaksimalkan hasil serta proses belajar peserta didik penelitian kemudian dilanjutkan pada pelaksanaan siklus II. Pelaksanaan siklus II hamper sama dengan pelaksanaan siklus I hanya saja dilakukan beberapa perbaikan seperti memotivasi peserta didik agar saling bekerja sama atau bergotong royong mengerjakan tugas kelompoknya, saling bertukar pikiran dan saling menghargai pendapat sesama anggota kelompok, dan menanyakan materi yang belum dipahami baik kepada guru maupun kepada anggota kelompok. Selain itu, menerapkan pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan kartu bingo.

Proses selanjutnya, kembali lagi merancang perencanaan tindakan yang dilakukan pada siklus II. Dari tes yang dilakukan terhadap 28 orang peserta didik pada siklus II diperoleh tingkat hasil belajar peserta didik secara klasikal pada siklus II adalah 89,28%. Bila dikonversikan ke dalam tabel kriteria hasil belajar peserta didik, maka hasil belajar peserta didik pada siklus II berada pada rentangan 80 – 89 %, atau berada pada kategori tinggi. Setelah melaksanakan tindakan siklus II, penelitian dilanjutkan pada tahap refleksi. Refleksi dilakukan untuk mengkaji pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus II. Hasil refleksi mengungkapkan bahwa peserta didik sudah mulai terbiasa berdiskusi dalam kelompok, peserta didik sudah terlihat bekerja dalam kelompoknya, serta peserta didik sudah mampu memahami tuntutan pembelajaran yang dilakukan. Berdasarkan pada hasil belajar yang diperoleh setelah diadakan tindakan, maka terjadi peningkatan secara klasikal. Hasil belajar secara klasikal yang diperoleh yakni dari 67,85% pada siklus I menjadi 89,28% pada siklus II. Data tersebut menunjukkan terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 21,43%.

Tabel 2. Rekapitulasi Data Hasil Belajar Peserta didik

Aspek	Pretest	Siklus I	Siklus II
Jumlah peserta didik tuntas	13	19	23
Jumlah peserta didik belum tuntas	15	9	5
Nilai rata-rata	65,35	74,28	77,5
Persentase ketuntasan	46,42%	67,85%	89,28%.

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran NHT berbantuan kartu bingo sudah terlaksana dengan baik. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada setiap siklusnya. Peningkatan ini terjadi tidak terlepas dari penerapan model pembelajaran NHT berbantuan kartu bingo. Model NHT yang merupakan model pembelajaran interaktif dengan menekankan pada peningkatan aktivitas belajar peserta didik. Model NHT pada dasarnya merupakan model pembelajaran kooperatif yang dirancang dengan menerapkan struktur khusus guna mempengaruhi pola interaksi peserta didik (Ramlah, 2021). Hal yang sama juga disampaikan oleh Simanungkalit (2021) bahwa pembelajaran dengan menerapkan NHT mengutamakan kerjasama antar peserta didik dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sementara itu, penerapan permainan bingo dalam pembelajaran dapat memberikan daya tarik kepada peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, sehingga peserta didik merasa senang dan konsentrasi selama proses pembelajaran (Masrohah dkk., 2019).

Pembelajaran menggunakan model NHT dilakukan dengan membentuk peserta didik ke dalam kelompok heterogen yang kemudian masing-masing peserta didik dalam kelompok diberi nomor untuk memudahkan kerja kelompok, menyusun materi, mempresentasikan dan mendapatkan tanggapan dari kelompok lain (Astra & Putra, 2020). Belajar secara berkelompok mendorong peserta didik bersosialisasi sehingga menimbulkan keaktifan dalam pembelajaran. Sejalan dengan yang dinyatakan oleh Wahyudi (2021) bahwa kelompok heterogen memfasilitasi keragaman peserta didik sehingga menimbulkan pembelajaran yang aktif dan bervariasi. Proses pembelajaran yang menekankan terhadap kerjasama kelompok melalui proses berpikir yang kritis dan kreatif mampu meningkatkan ingatan peserta didik terhadap materi yang dipelajarinya (Alkindi dkk., 2021). Selain itu, dalam model NHT kegiatan pembelajaran dipusatkan kepada peserta didik, di mana peserta didik dituntut untuk mampu menggali sendiri pengetahuannya sehingga dapat meningkatkan motivasi serta aktivitas belajar peserta didik (Dadri dkk., 2019).

Proses selanjutnya, yaitu peserta didik memainkan kartu bingo sebagai upaya penguatan materi yang telah mereka terima sebelumnya (Derfi dkk., 2023). Permainan kartu bingo adalah permainan yang mengikuti aturan tertentu dan memanfaatkan perantara kartu dengan titik-titik tema di mana dirancang dengan horizontal, vertikal bahkan sudut menyudut (diagonal) (Hidayati dkk., 2022). Penggunaan media Bingo dalam pembelajaran merupakan

usaha melalui cara bermain yang bisa dijalankan pengajar untuk menangani buruknya perolehan pengajaran peserta didik di kelas. Permainan bingo berdampak positif dalam menciptakan suasana menyenangkan, sehingga peserta didik dapat memahami dan mengerti suatu materi dan dapat memberikan pengaruh untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik, sehingga anak dapat memahami konsep dengan mudah dan cepat (Safitri & Marlina, 2020).

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang juga mengungkapkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran NHT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SD (Mimpin, 2022). Penelitian yang serupa juga mengungkapkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD (Hidayati dkk., 2022). Penelitian selanjutnya juga mengungkapkan bahwa penggunaan media kartu bingo dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD (Masrohah dkk., 2019). Penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa penerapan kartu bingo dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD (Hidayati dkk., 2022). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran NHT efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terbukti bahwa penerapan model pembelajaran NHT berbantuan kartu bingo efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IIIA di SDN Sukun 2 Malang. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase hasil belajar peserta didik pada siklus I 67,85% dan siklus II 89,28%. Berdasarkan temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi penelitian selanjutnya tentang penerapan model NHT berbantuan kartu bingo. Peneliti lain dapat menggunakan hasil ini sebagai landasan untuk mengeksplorasi lebih lanjut tentang dampak, tantangan, dan efektivitas metode ini dalam berbagai setting pendidikan. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar serta memfasilitasi pengembangan metode pembelajaran yang lebih baik.

Daftar Rujukan

- Alkindi, M. I., Pradipta, G. D., & Zhannisa, U. H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) dan Teaching Games for Understanding (TGfU) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Pada Siswa Kelas XI di SMA N 2 Slawi. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(1), 8–14.
- Arifin, Z., & Wati, M. (2020). Enhancing Basic Understanding and Critical Thinking Skills through Effective Primary Education Practices. *International Journal of Educational Practices*, 13(1), 112–125.
- Astra, I. K. B., & Putra, I. K. N. (2020). Implementasi Kooperatif NHT Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Kaki Bagian Dalam. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 1(1), 1–12.

- Dadri, P. C. W., Dantes, N., & Gunamantha, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus III Mengwi. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 84–93.
- Derfi, M., Rahman, Y., & Andhika, F. (2023). Penerapan Strategi Bingo Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Thaharah Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 49–56.
- Fahmi, Chamidah, D., Hasyda, S., Muhammadong, Saraswati, S., Muhsam, J., Listiyani, L. R., Rahmawati, H. K., Yanuarto, W. N., Maiza, M., Tarjo, & Wijayanti, A. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap dan Praktis*. Penerbit Adab.
- Haryanto, R., & Wulansari, S. (2020). Effectiveness of Numbered Heads Together (NHT) Learning Model on Students' Learning Outcomes. *Journal of Education and Learning*, 14(3), 245–254.
- Hidayati, F. M. N., Dewi, G. K., & Wibowo, S. (2022). Pengembangan Media Bingo Materi Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V SDN Pamotan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2308–2314.
- Masrohah, K., Wiarsih, C., & Irawan, D. (2019). Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 11(2), 13–22.
- Mimpin, N. W. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 376–382.
- Nugroho, I., & Lestari, P. (2023). Building a Strong Foundation: The Importance of Fundamental Learning Skills in Primary Education. *Educational Review*, 30(4), 141–155.
- Ramlah. (2021). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Pada Siswa Kelas VIII MTSN 1 Baubau. *Strategy: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran*, 1(1), 88–93.
- Safitri, M. M., & Marlina, S. (2020). Efektivitas Permainan Bingo dalam Menstimulasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1361–1373.
- Sari, N. M., & Prayitno, S. (2021). Cooperative Learning: Enhancing Student Engagement and Cognitive Learning. *Journal of Teaching and Learning*, 8(1), 45–53.
- Setiyowati, L., & Inah, E. N. (2020). Penerapan Model Number Head Together (NHT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Diniyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 23–30.
- Simanungkalit, M. (2021). Penerapan Pembelajaran Aktif Kooperatif Melalui Metode Numbered Head Together (NHT) Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA - Biologi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 7(1), 89–102.
- Suryani, D., & Santosa, H. (2024). Primary Education Focus: Strengthening Basic Understanding and Thinking Skills for Future Learning. *Journal of Learning and Teaching*, 15(1), 50–64.
- Susanto, H. (2022). Gamification in Education: Enhancing Learning Outcomes with Bingo Cards. *International Journal of Educational Research*, 24(2), 122–130.
- Valentiana, F. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dengan Bantuan Media Kartu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 1501–1508.
- Wahyudi, M. D. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. *Journal of Community Service*, 1(2), 34–38.