

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah tahapan yang sangat penting pada proses Pendidikan yang dialami setiap siswa. Belajar merupakan suatu kejadian dalam diri ataupun proses yang harus dilalui untuk mencapai perubahan di dalam diri untuk menjadikan perilaku yang lebih baik ataupun perubahan tingkah laku, Adapun tingkah laku yang bersifat positif atau lebih baik sebelumnya. Belajar bukan hanya sebatas kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, mengerjakan tugas dan ulangan saja tapi adanya perubahan tingkah laku dari hasil kegiatan proses belajar, dimana dalam proses belajar itu ada interaksi dengan lingkungan dan perubahan tersebut yang bersifat permanen (Siti Ma'rifah Setiawati, 2018)

Menurut Djameluddin & Wardana (2019) belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan oleh setiap individu untuk mengubah tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai positif sebagai hasil dari pengalaman dari berbagai materi yang sudah dipelajari. Menurut (Ibrahim et al., 2003) belajar merupakan perubahan tingkah laku individu sehingga adanya tambahan ilmu pengetahuan, keterampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya. Sedangkan (Raudhah et al., 2018) berpendapat bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan secara sadar dan dengan tujuan untuk memperoleh konsep ide, pemahaman atau pengetahuan baru yang dapat menyebabkan perubahan diri baik dengan lingkungannya maupun dengan orang lain.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa Belajar adalah proses sadar untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Proses belajar menimbulkan perubahan perilaku yang lebih baik. Perubahan tersebut terjadi melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Belajar tidak hanya sekadar kegiatan membaca atau menulis.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Setiap pekerjaan yang dilakukan seseorang tentu didasari tentu oleh adanya tujuan yang ingin dicapai. Hasil belajar adalah informasi tentang kemajuan dalam upaya mencapai tujuan siswa lebih lanjut, baik keseluruhan kelas maupun masing-masing individu, untuk mengetahui kemampuan siswa, menetapkan kesulitan-kesulitan dan menyarankan kegiatan remedial atau perbaikan.

Menurut Oenar Hamanik (2019:159) hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi), pengetahuan, penafsiran dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam Upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selanjutnya menurut Endang Sri Wahyuni (2020:65) Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas individu dalam proses tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah gambaran pencapaian seseorang setelah proses pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Penilaian hasil belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melalui hasil belajar, guru dapat mengetahui kemampuan serta kesulitan siswa.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses peroleh ilmu dan pengetahuan, penugasan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik untuk membelajarkan siswa yang belajar. Pada Pendidikan (sekolah), pembelajaran merupakan tugas yang dibebankan kepada guru, karena guru merupakan tenaga profesional yang dipersiapkan untuk itu.

Menurut Ihsana (2017:52) “Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik”. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015:297) “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”. Selanjutnya menurut Suherman dalam Asep Jihad (2013:11) “Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antar peserta didik dalam rangka perubahan sikap”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang menciptakan interaksi antara guru dan sumber belajar sehingga memungkinkan siswa memproses informasi nyata dalam mencapai suatu pembelajaran. Proses ini melibatkan interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar.

2.1.4 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan suatu komponen dan kompetensi guru Dimana guru hanya dapat menguasai serta terampil dalam mengajar. Di dalam mengajar guru harus membangkitkan perhatian siswa kepada Pelajaran yang diberikan oleh guru dan berusaha membawa perubahan tingkah laku siswanya. Menurut Oemar Hamalik (2014:45) “Mengajar adalah aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya sehingga menciptakan kesempatan bagi anak untuk melakukan proses belajar secara efektif”. Menurut Slameto (2015:29) “Mengajar ialah penyerahan kebudayaan berupa pengalaman-pengalaman dan kecakapan kepada anak didik kita. Atau usaha mewariskan kebudayaan kepada Masyarakat pada generasi berikut sebagai generasi penerus”. Selanjutnya menurut Alvin W.Howerd dalam Asep Jihad (2013:10) “Mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing, seorang untuk dapat mengubah, atau mengembangkan *skill, attitude, ideals*, (cita-cita), penghargaan. Pengetahuan”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah proses membimbing dan membantu siswa dalam kegiatan belajar. Guru berperan menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menarik. Kegiatan

mengajar juga berfungsi mewariskan ilmu dan nilai-nilai budaya kepada generasi muda. Tujuannya untuk mengembangkan pengetahuan.

2.1.5 Pengertian Pengaruh

Menurut Wiryanto (Fadli Sadewa, (2018:95) “Pengaruh merupakan tokoh formal maupun informal di dalam masyarakat, mempunyai ciri lebih cosmopolitan, inovatif dan aksesibel dibanding pihak yang dipengaruhi”. Sedangkan menurut Badudu dan Zain (2001) ”Pengaruh adalah daya yang menyebabkan sesuatu terjadi, sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain dan tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuasaan orang lain”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang dimiliki oleh individu atau kelompok (baik formal maupun informal) untuk mengubah, membentuk, atau mengarahkan pikiran, perilaku, dan Tindakan orang lain, yang bersifat tegas dan berkelanjutan. Pengaruh berperan penting dalam membentuk perubahan dan perkembangan sosial.

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan suatu pembelajaran dikelas. Joyce dan Weil (1980:1) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Starani (2011:1) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian pembelajaran materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum dan sesudah pembelajaran dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar”. Trianto (2015:51) menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa dan dilaksanakan dari awal hingga akhir kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola atau rancangan yang digunakan guru untuk mengatur proses belajar agar berjalan efektif dan terarah. Model ini mencakup perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi pembelajaran. Tujuannya untuk membantu guru mencapai tujuan pendidikan secara sistematis.

2.1.6.1 Manfaat model pembelajaran

Pradana, 2016 Menyatakan bahwa “Manfaat model pembelajaran untuk mengembangkan minat belajar peserta didik sehingga tidak menimbulkan rasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran. (Nuratna, 2017) Menyatakan bahwa “Model pembelajaran memiliki manfaat untuk membuat kondisi pembelajaran yang baik dan maksimal. (Uchi, 2018) Menyatakan bahwa “Model pembelajaran memiliki manfaat untuk membuat proses pembelajaran menjadi bervariasi sehingga tidak membosankan, selain itu dengan adanya model pembelajaran peserta didik menjadi semakin aktif dan kreatif karena dapat terlibat secara aktif dan langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat model pembelajaran adalah untuk menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang menarik dan bervariasi, sehingga peserta didik menjadi tidak jenuh dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran karena kreativitas dan keaktifan peserta didik dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran.

2.1.6.2 Fungsi Model Pembelajaran

Trianto (2010:53) Menyatakan bahwa “Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pegajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Menurut Arends (2012) Menyatakan bahwa “Fungsi model pembelajaran adalah mengorganisasikan tujuan pembelajaran, memberikan tahapan yang jelas, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif.

Suprijono (2016) Menyatakan bahwa “Fungsi model pembelajaran adalah pedoman perencanaan pembelajaran, pedoman menentukan media dan evaluasi, dan memberikan rambu-rambu pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan dari ketiga para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi model pembelajaran sebagai pedoman bagi guru dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Model ini membantu mengorganisasikan tujuan pembelajaran serta menentukan langkah-langkah yang sistematis. Model pembelajaran berfungsi menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan terarah.

2.1.6.3 Jenis-jenis Model Pembelajaran

Menurut Hamdayama (2016:132-182) jenis-jenis model pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Model Pembelajaran *inquiry*, merupakan model pembelajaran rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.
- 2) Model pembelajaran kontekstual, merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata.
- 3) Model pembelajaran ekspositori, adalah model pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi serba verbal dari seorang guru kepada kelompok peserta didik supaya peserta didik dapat menguasai materi secara optimal.
- 4) Model pembelajaran berbasis masalah, biasa disebut dengan problem based learning yang dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.
- 5) Model pembelajaran kooperatif, adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- 6) Model pembelajaran kuantum, kerangka perancangan dalam perencanaan dalam proses pembelajaran kuantum adalah TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan).

- 7) Model pembelajaran terpadu, merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata Pelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.
- 8) Model pembelajaran kelas rangkap, pembelajaran ini menekankan dua hal utama yaitu kelas yang digabung secara terintergrasi dan pembelajaran terpusat pada peserta didik sehingga guru tidak perlu berlari-lari anatar dua ruang kelas untuk mengajar dua tingkatan kelas yang berbeda dengan program yang berbeda.

Menurut Komalasari (2010:58-88) jenis-jenis pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-based Learning*), model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran, di mana peserta didik bekerja dalam kelompok kecil untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.
2. Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), pendekatan pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok heterogen untuk mencapai tujuan bersama, dengan setiap anggota memiliki tanggung jawab individual dan kelompok.
3. Model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proyek jangka panjang yang kompleks dan bermakna, mengintegrasikan berbagai keterampilan dan pengetahuan untuk menghasilkan produk atau solusi nyata.
4. Model pembelajaran pelayanan (*service learning*), pendekatan pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran akademik dengan pengabdian masyarakat, memungkinkan peserta didik menerapkan pengetahuan teoretis dalam konteks pelayanan sosial yang nyata.
5. Model pembelajaran berbasis kerja, model pembelajaran yang mengintegrasikan pengalaman kerja nyata dengan pembelajaran di kelas, memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan praktis dan profesional.

6. Model pembelajaran konsep (*concept learning*), pendekatan pembelajaran yang fokus pada pemahaman konsep-konsep fundamental melalui proses pengkategorian, generalisasi, dan pembentukan skema kognitif yang sistematis.
7. Model pembelajaran nilai (*value learning*), Model pembelajaran yang bertujuan mengembangkan karakter dan nilai-nilai moral peserta didik melalui refleksi, diskusi, dan praktik nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (M. Farid Nasrulloh, 2020, hal. 25-29) jenis-jenis model pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran inkuiri, model ini menekankan pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa melalui proses pencarian dan penemuan jawaban secara mandiri. Siswa didorong untuk melakukan investigasi ilmiah dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi.
2. Model pembelajaran kontekstual, Pendekatan pembelajaran yang menghubungkan materi pelajaran dengan kondisi kehidupan sehari-hari. Model ini mengutamakan keterlibatan aktif siswa melalui pengalaman langsung, bukan hanya sebagai pendengar dan pencatat pasif.
3. Model pembelajaran ekspositori, Sistem pembelajaran yang mengutamakan kemampuan siswa dalam memecahkan persoalan menggunakan metode ilmiah. Pendekatan ini melatih siswa untuk menghadapi dan menyelesaikan tantangan nyata secara sistematis.
4. Model pembelajaran kooperatif, Sistem belajar kelompok yang dirancang untuk mencapai target pembelajaran tertentu. Model ini mendorong kolaborasi antar siswa dan partisipasi aktif setiap anggota dalam dinamika kelompok belajar.

Berdasarkan para ahli di atas, dapat disimpulkan terdapat berbagai model pembelajaran yang dapat dikategorikan ke dalam beberapa pendekatan utama: pembelajaran berbasis penyelidikan (inkuiri), pembelajaran kontekstual, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, dan pembelajaran yang mengintegrasikan teori dengan praktik nyata.

2.1.7 Pengertian *Numbered Heads Together* (NHT)

Numbered Heads Together (NHT) merupakan salah satu model pembelajaran berkelompok yang setiap kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya sehingga tidak ada pemisahan antara siswa yang satu dengan siswa yang lain dalam suatu kelompok untuk saling memberi dan menerima antar satu dengan yang lain.

Nurmala (2016:59) Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) adalah suatu pendekatan yang melibatkan keseluruhan siswa dalam mendapatkan materi yang terdapat di dalam proses belajar mengajar dan mengamati pemahaman siswa dalam menerima materi pelajaran. Trianto (2017:120) *Numbered Heads Together* (NHT) adalah merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang dipersiapkan untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternative kepada struktur kelas tradisional. Sedangkan menurut Istarani (2017:12) *Numbered Heads Together* (NHT) adalah rangkaian penyampaian materi dengan menggunakan kelompok sebagai wadah dalam menyatukan persepsi/pikiran siswa terhadap pertanyaan yang dilontarkan atau diajukan guru, yang kemudian akan dipertanggungjawabkan oleh siswa sesuai dengan nomor permintaan guru dari masing-masing kelompok.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas adalah bahwa pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang melibatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama dan bertanggung jawab atas segala tugas kelompoknya, dengan tujuan meningkatkan kemampuan kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.7.1 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT)

Menurut Huda (2015:245), Langkah-langkah model pembelajaran *Numbered Head Together* meliputi:

1. Guru menyampaikan materi atau permasalahan yang relevan dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai kepada para siswa.
2. Siswa diberikan kuis secara berkelompok dengan tujuan untuk memperoleh skor awal atau nilai dasar sebagai acuan kemampuan awal mereka.

3. Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 hingga 5 orang, kemudian setiap anggota diberikan nomor sebagai identitas yang akan digunakan saat guru menunjuk mereka secara acak.
4. Pertanyaan atau permasalahan diberikan oleh guru untuk diselesaikan secara bersama-sama melalui diskusi dalam kelompok.
5. Untuk mengevaluasi pemahaman siswa, guru akan memanggil salah satu nomor anggota kelompok secara acak. Jawaban dari siswa yang ditunjuk ini akan menjadi jawaban mewakili kelompoknya.
6. Di akhir pembelajaran, guru membantu siswa menyusun rangkuman, memberikan arahan, serta menegaskan kembali poin-poin penting dari materi yang telah dipelajari.
7. Penghargaan diberikan kepada kelompok berdasarkan peningkatan hasil belajar individu, yaitu dengan membandingkan skor awal dan nilai yang diperoleh pada kuis berikutnya.

Menurut Trianto (2010:82) Langkah-langkah model pembelajaran *Numbered Head Together* meliputi:

1. Pada tahap ini, guru membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari 3 hingga 5 orang, dan memberikan nomor yang berbeda kepada setiap anggota kelompok.
2. Guru menyampaikan pertanyaan kepada para siswa, yang dapat berupa pertanyaan khusus maupun pertanyaan yang lebih umum.
3. Siswa mendiskusikan dan menyepakati jawaban atas pertanyaan tersebut, serta memastikan setiap anggota tim memahami jawaban yang telah disepakati bersama.
4. Guru menyebutkan satu nomor secara acak, lalu siswa dengan nomor tersebut mengangkat tangan dan mencoba menjawab pertanyaan mewakili kelompoknya di hadapan seluruh kelas.

Menurut peneliti dalam pelaksanaan *Number Heads Together* (NHT) meliputi

1. Guru membuka pembelajaran dengan doa, memeriksa kehadiran siswa, melakukan apersepsi, serta menyampaikan tujuan pembelajaran dan

2. Guru membagi siswa ke dalam kelompok yang terdiri dari 4 sampai 5 orang, memberikan nomor kepada setiap anggota kelompok, menjelaskan aturan diskusi, serta menjelaskan singkat konsep gaya otot. Selanjutnya siswa melakukan pengamatan di lingkungan sekitar sekolah dan mencocokkan gambar sesuai tugas yang diberikan guru.
3. Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk membahas hasil pengamatan dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Setiap anggota kelompok saling bekerja sama untuk menyepakati jawaban kelompok.
4. Guru memanggil nomor secara acak dan siswa yang terpilih mewakili kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi.
5. Guru memberikan penguatan, menyimpulkan materi pembelajaran, memberi apresiasi.
6. Kemudian guru membagikan soal evaluasi (*posttest*) untuk mengukur pemahaman siswa.
7. Guru menutup pembelajaran dengan doa.

2.1.7.2 Kelebihan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT)

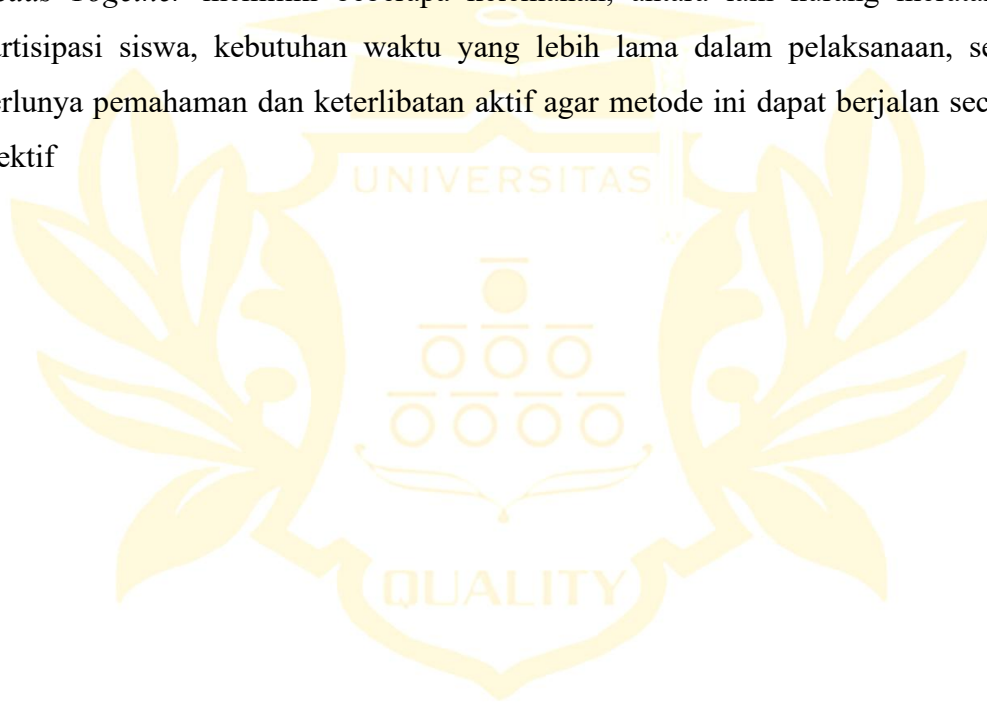
Menurut (Rahmawati, 2013, hlm. 5) Kelebihan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) adalah seluruh siswa siap dalam kegiatan belajar, berdiskusi dengan baik, saling membantu antar anggota kelompok masing-masing. Menurut Tryana (2008) kelebihan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) adalah meningkatkan prestasi belajar siswa, mampu memperdalam pemahaman siswa, menyengkan siswa dalam belajar, mengembangkan sikap positif siswa, meningkatkan rasa percaya diri siswa, mengembangkan rasa ingin tahu siswa.

Berdasarkan para ahli diatas, disimpulkan bahwa Model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) menawarkan sejumlah keunggulan, seperti mendorong siswa untuk lebih siap dalam proses belajar, memperkuat kolaborasi dalam diskusi kelompok, memperdalam pemahaman materi, serta membentuk sikap positif, meningkatkan kepercayaan diri, dan memupuk rasa ingin tahu siswa.

2.1.7.3 Kekurangan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT)

Menurut Hamdani (2011) kekurangan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) adalah pemanggilan nomor oleh guru memungkinkan dipanggil Kembali atau dilakukan beberapa kali, dan dapat pula kemungkinan terdapat nomor tidak dipanggil oleh guru. Menurut Lie (2009:47) kekurangan *Numbered Heads Together* (NHT) adalah dibutuhkan waktu lebih pada proses pembelajaran, diperlukan sosialisasi yang baik terkait model pembelajarannya, dan siswa dapat tidak ikut serta dan tidak memperhatikan.

Berdasarkan para ahli diatas, disimpulkan model pembelajaran *Numbered Heads Together* memiliki beberapa kelemahan, antara lain kurang meratanya partisipasi siswa, kebutuhan waktu yang lebih lama dalam pelaksanaan, serta perlunya pemahaman dan keterlibatan aktif agar metode ini dapat berjalan secara efektif



2.1.8 Materi Pembelajaran

Pengaruh Gaya Terhadap Benda



Gambar 2.1 Pengaruh gaya

A. Pengertian Gaya

Gaya adalah interaksi yang terjadi antara dua benda dalam bentuk tarikan atau dorongan. Gaya dapat membuat benda bergerak, menghentikan gerakan, atau mengubah benda. Gaya dapat menggerakkan benda bebas atau benda yang tidak terikat. Selain itu, pengertian gaya di dalam ilmu fisika adalah sebuah besaran yang memiliki besar dan arah tertentu. Gaya adalah sebuah interaksi yang bila bekerja sendiri akan menyebabkan suatu perubahan keadaan gerak benda.

Gaya juga dapat mempengaruhi perubahan gerak, posisi atau perubahan bentuk benda. Gaya merupakan bagian yang tidak dapat terlepas di dalam kehidupan manusia sehari-hari. Gaya dapat dimulai dari berbagai hal.

Gaya Otot

Gaya otot adalah dorongan atau tarikan yang dihasilkan dari otot makhluk hidup untuk menggerakkan atau memindahkan benda. Materi ini mencakup pengertian gaya otot, pengaruhnya terhadap benda, dan contohnya dalam kehidupan sehari-hari seperti berjalan, mengangkat, mendorong, dan menendang.



Gambar 2.2 Gaya Otot Seorang Anak Mendorong Meja

Ketika anda melakukan dorongan atau tarikan terhadap suatu objek, artinya anda sedang menerapkan sebuah gaya pada objek tersebut. Aksi mendorong atau menarik ini dapat mengakibatkan perubahan pada kondisi atau keadaan objek yang terkena gaya tersebut.



Gambar 2.3 Gaya otot seseorang berjalan

Gaya otot memiliki peran sentral dan memengaruhi berbagai aspek saat seseorang berjalan, mulai dari kemampuan untuk bergerak maju, stabilitas tubuh, hingga efisiensi gerakan itu sendiri.



Gambar 2.4 Gaya otot mengangkat

Gaya otot mengangkat adalah gaya yang dihasilkan oleh tenaga otot untuk memindahkan suatu benda dari posisi yang lebih rendah ke posisi yang lebih tinggi. Ini adalah contoh dari gaya sentuh, karena terjadi kontak fisik antara tubuh dan benda yang diangkat.



Gambar 2.5 Gaya otot menendang bola

Gaya otot saat menendang bola melibatkan kontraksi dan relaksasi otot-otot kaki, terutama paha depan (*quadriceps*) dan paha belakang (*hamstring*), untuk memberikan gaya dorong.

2.2 Kerangka Berpikir

Dalam rangka meningkatkan efisiensi aktivitas pembelajaran, seorang pendidik perlu menguasai kemampuan untuk memahami dan menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk siswa-siswanya. Pemilihan model pembelajaran harus mempertimbangkan ciri khas peserta didik yang akan diajar. Dengan kata lain, strategi pembelajaran perlu diselaraskan dengan karakteristik masing-masing

siswa. Model pembelajaran adalah suatu rangkaian aktivitas yang diorganisir secara sistematis dengan menggunakan media dan pembagian waktu tertentu yang dimanfaatkan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk meraih target pembelajaran yang telah ditetapkan. Sebuah model pembelajaran dapat dikatakan efektif bila melalui penerapan model tersebut, siswa mampu dengan lebih mudah menerima, memahami, dan mengimplementasikan maksud dari informasi yang disampaikan.

Pendidikan menjadi kebutuhan fundamental setiap individu dalam meraih cita-cita yang diinginkan, sebab tanpa pendidikan seseorang tidak dapat mengoptimalkan kemampuan yang dimilikinya. Tujuan utama pendidikan adalah meningkatkan mutu sumber daya manusia yang berkualitas. Proses belajar merupakan kegiatan pengembangan kepribadian melalui berbagai pengalaman yang dialami, dengan mengandalkan kapasitas individual dalam proses pembelajaran di bawah arahan pendidik. Pencapaian hasil belajar dapat digunakan sebagai parameter keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) adalah salah satu model pembelajaran berkelompok yang setiap kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya sehingga tidak ada pemisahan antara siswa yang satu dengan siswa yang lain dalam suatu kelompok untuk saling memberi dan menerima antar satu dengan yang lain.

2.3 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi yang didasarkan pada sifat-sifat yang di defenisikan dan diamati. Definisi oprasional varibel yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran mengenai “pengaruh gaya terhadap benda” keberhasilan pembelajaran dapat mencapai apabila individu mengulangi kembali materi yang telah di pelajari
- 2) Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini berupa “*Numbered Heads Together*” pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Materi

ini membahas berbagai macam gaya dan pengaruhnya terhadap gerak serta bentuk benda dalam kehidupan sehari-hari.

- 3) Pelaksanaan Model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) dilakukan dengan langkah-langkah: guru membagi siswa dalam kelompok kecil, memberikan nomor pada setiap anggota, memberikan pertanyaan atau masalah untuk didiskusikan bersama, dan guru memanggil nomor secara acak untuk menjawab hasil diskusi kelompok.
- 4) Dalam penelitian ini hasil belajar siswa diukur melalui tes objektif (pretest dan posttest) setelah mengikuti pembelajaran dengan model NHT. Ranah kognitif yang diukur meliputi kemampuan memahami, menganalisis, dan mengevaluasi materi pengaruh gaya terhadap benda. Tes terdiri dari 10 soal pilihan berganda yang digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan.
- 5) Mata pelajaran IPAS kelas IV SD menjadi fokus penelitian ini, sesuai dengan kurikulum yang berlaku, yang mencakup pemahaman konsep gaya dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari sebagai bagian dari pembelajaran sains di sekolah dasar.

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2022:99), Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah “Ada Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Pengaruh Gaya Terhadap Benda Siswa Kelas IV SD Negeri 056594 Menjahong Tahun Pelajaran 2025/2026”.