

Peningkatan Aktivitas Belajar dengan Model Pembelajaran Number Head Together

Lika Jafniherda¹ Rahmatul Husna Arsyah²✉

^{1,2}Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

Rahmatulhusna_arsyah@upiypk.ac.id

Abstract

One of the efforts to increase student learning activities is to create competition among students through the provision of rewards so that students are more motivated and play an active role in the learning process accompanied by the application of cooperative learning methods, namely Numbered Head Together (NHT). This classroom action research was applied to all students who took the Digital Media course, as many as 22 students. Data collection techniques were obtained from direct observation using observation sheets to monitor student learning activities and tests to determine learning outcomes. The data obtained during the research process were analyzed quantitatively. The increase in student activity was observed using an observation sheet consisting of 5 indicators of student activity in each cycle. The activities observed were students filling out student discussion sheets, actively designing the main map, actively asking questions, actively answering questions and actively expressing opinions. Based on the results of classroom action research, the percentage of student activity increased by 50%, namely 31.25 in the first cycle to 62.5 in the second cycle.

Keywords: Learning Model, Number Head Together, Reward, Classroom Action Research, Learning Activities.

Abstrak

Salah satu upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa adalah dengan menciptakan persaingan antar mahasiswa melalui pemberian *reward* agar mahasiswa lebih termotivasi dan berperan aktif dalam proses pembelajaran disertai dengan penerapan metode pembelajaran kooperatif, yaitu *Numbered Head Together* (NHT). Penelitian tindakan kelas ini diterapkan pada seluruh mahasiswa yang mengambil mata kuliah Media Digital yaitu sebanyak 22 mahasiswa. Teknik pengumpulan data diperoleh dari observasi langsung dengan menggunakan lembar observasi untuk memantau aktivitas belajar mahasiswa dan tes untuk mengetahui hasil belajar. Data yang diperoleh selama proses penelitian dianalisis secara kuantitatif. Peningkatan aktivitas mahasiswa diamati dengan menggunakan lembar observasi yang terdiri dari 5 indikator aktivitas mahasiswa pada setiap siklusnya. Kegiatan yang diamati adalah mahasiswa yang mengisi lembar diskusi mahasiswa, aktif mendesain peta utama, aktif bertanya, aktif menjawab pertanyaan dan mahasiswa aktif mengemukakan pendapat. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, persentase aktivitas mahasiswa meningkat sebesar 50% yaitu 31,25 pada siklus I menjadi 62,5 pada siklus II.

Kata kunci: Model Pembelajaran, *Number Head Together*, *Reward*, Penelitian Tindakan Kelas, Aktivitas Belajar.

Jurnal PTI is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Proses pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari peran dosen sebagai fasilitator dan motivator. Selama proses pembelajaran terjadi interaksi antara mahasiswa dengan dosen untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Ketercapaian tujuan tersebut terlihat melalui ketuntasan hasil belajar mahasiswa. Hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Media Digital masih rendah. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar Media Digital adalah rendahnya aktivitas mahasiswa dalam proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran berlangsung, mahasiswa yang memperhatikan dosen menerangkan materi pelajaran dan aktif mengikuti proses pembelajaran hanya sekitar 25%. Selebihnya kebanyakan melirik kiri kanan, membuat coretan yang tidak perlu, bersenda gurau

dengan teman sebangku, bermain *handphone* di kelas, keluar masuk kelas, atau menunggu dosen mencatatkan kesimpulan materi pelajaran. Bila dosen bertanya tentang materi pelajaran yang baru saja diterangkan hanya sedikit mahasiswa yang mau dan mampu menjawab dengan benar. Bahkan mahasiswa yang mengacungkan tangan untuk menjawab pertanyaan dosen juga sedikit. Ketika mahasiswa diberi tugas rumah, hanya sebagian kecil yang mampu mengerjakan dengan benar dan bahkan ada yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan.

Metode pembelajaran yang dilakukan selama ini lebih bersifat satu arah, mahasiswa tidak terlibat secara langsung dan tidak menjadi aktor dalam pembelajaran. Sehingga hal ini menyebabkan suasana belajar terlihat monoton dan banyak mahasiswa yang saling berbicara saat pembelajaran. Kurang efektifnya suasana belajar menyebabkan rendahnya hasil belajar sehingga tujuan

pembelajaran tidak tercapai. Jika kondisi tersebut dibiarkan terus-menerus, maka akan mengakibatkan mahasiswa tidak dapat memahami pembelajaran Media Digital dengan baik. Untuk mengatasi tersebut, dosen yang memiliki peran sebagai fasilitator harus mampu mencari solusi, dengan mengganti model pembelajaran yang biasanya hanya menggunakan satu model pembelajaran saja yaitu ceramah, dapat divariasikan dengan metode diskusi kelompok. Diskusi kelompok selain dapat meningkatkan interaksi antara mahasiswa dengan mahasiswa lainnya, juga dapat meningkatkan interaksi antara dosen dan mahasiswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka sangat dibutuhkan peranan dosen. Peranan dosen adalah terciptanya serangkaian tingkah laku yang saling berkaitan yang dilakukan dalam suatu situasi tertentu serta berhubungan dengan kemajuan perubahan tingkah laku dan perkembangan mahasiswa yang menjadi tujuannya [3].

Ada banyak usaha yang dapat dilakukan dosen untuk mewujudkan suasana belajar mengajar menjadi lebih baik agar aktivitas belajar mahasiswa meningkat, yaitu dengan mengubah penerapan metode pembelajaran. Pembelajaran yang biasanya bersifat monoton, ceramah, dan hanya dosen yang berperan penting sebagai subjek pembelajaran diganti menjadi metode pembelajaran dimana mahasiswa yang dituntut lebih aktif, dimana dosen memberikan kesempatan kepada mahasiswa agar dapat terlibat secara langsung dalam proses berpikir dan dalam kegiatan-kegiatan belajar. Dalam hal ini sebagian besar aktifitas pembelajaran berpusat pada mahasiswa, yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran *Number Head Together* (NHT). Pembelajaran kooperatif tipe NHT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi mahasiswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik [4].

NHT merupakan model pembelajaran kooperatif yang mengutamakan belajar berkelompok dengan dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dalam mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir memecahkan masalah dengan tujuan meningkatkan kemampuan akademik dan aktivitas hasil belajar mahasiswa agar meraih keberhasilan dalam pembelajaran [5]. Dengan melibatkan para mahasiswa dalam menelaah bahan yang tercakup pada suatu mata kuliah dan melibatkan peran mahasiswa untuk aktif dalam perkuliahan, hal tersebut akan menambahkan pemahaman mahasiswa secara langsung [6].

Keterlibatan mahasiswa menyeluruh untuk dapat aktif dalam proses pembelajaran sangat diperlukan. Dalam kelompok pembelajaran kooperatif, pembelajaran disertai pemberian *reward* menjadi sebuah aktivitas yang menyenangkan dan dapat membuat para mahasiswa lebih unggul diantara teman-temannya [7].

Mengingat pentingnya peran dosen dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, maka dosen dituntut untuk mampu merancang proses pembelajaran dengan cermat agar pembelajaran yang diselenggarakan efektif. Salah satu indikasi pembelajaran yang efektif yaitu aktivitas belajar mahasiswa yang tinggi. Untuk meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa pada saat perkuliahan, diperlukan kreativitas dosen dalam memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat [8].

Pemberian *reward* saat proses pembelajaran adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan dosen untuk meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa. *Reward* adalah ganjaran, penghargaan, imbalan, atau hadiah. Penghargaan atau hadiah yang diberikan karena sesuatu telah dilakukan dengan baik dan benar. *Reward* diberikan sebagai bentuk imbalan karena kita sudah melakukan sesuatu yang baik, benar, dan memuaskan [9]. *Reward* yang diberikan tidak harus dalam bentuk hadiah yang besar, namun dapat dilakukan dengan memberi apresiasi atas apa yang telah dilakukan oleh mahasiswa.

Melalui penerapan metode NHT disertai dengan pemberian *reward*, para siswa pun akan terus termotivasi untuk giat dan tekun belajar [10]. Semua itu bergantung dari kreativitas guru dalam mengajar anak didiknya, sehingga tercipta suasana belajar aktif, kondusif, dan menyenangkan, siswa pun dapat belajar dengan santai, tetapi tetap serius dalam kegiatan belajarnya. Sehingga metode pembelajaran NHT disertai *reward* diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga siswa lebih giat dan terpacu untuk mendapatkan nilai terbaik.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis yang bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam pembelajaran di kelas, dengan cara melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional [11]. Penelitian tindakan kelas ini termasuk jenis penelitian kuantitatif.

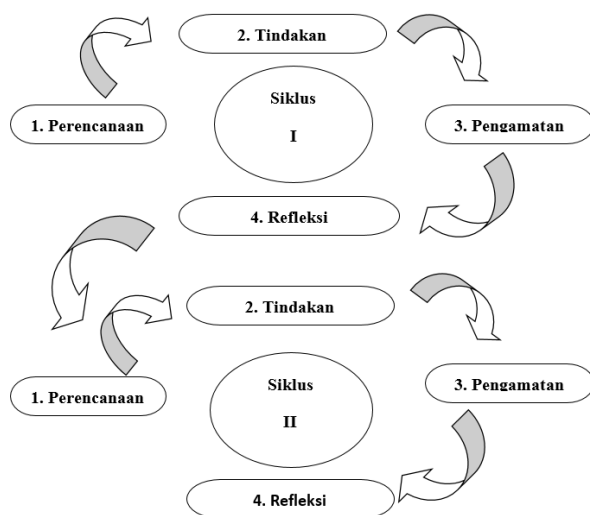
Penelitian kuantitatif pada umumnya lebih menekankan pada keluasan informasi, sehingga metode ini cocok digunakan untuk populasi yang luas dengan variabel yang terbatas [12]. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh mahasiswa yang mengambil mata kuliah Media Digital yang berjumlah 22 orang mahasiswa.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas yaitu dengan menggunakan instrumen observasi, dokumentasi, wawancara, dan tes.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah lembar observasi yang diserahkan dosen saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung di kelas. Lembar observasi ini digunakan untuk mendata aktivitas mahasiswa selama penelitian.

Selain lembar observasi, instrumen dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan informasi terkait dengan data penelitian di lapangan. Instrumen wawancara digunakan untuk mengetahui respon dosen dan mahasiswa terkait dengan pembelajaran yang terjadi di kelas salah satunya melihat aktivitas mahasiswa dalam pembelajaran saat diberikan *reward*. Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Media Digital sejauh mana nilai mahasiswa mengalami perbaikan dari siklus I ke siklus II selanjutnya.

Penelitian dilakukan dalam 2 siklus. Siklus penelitian diawali dengan pengamatan dan perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi dan evaluasi hasil tindakan (*observation and evaluation*), dan pelaksanaan refleksi (*reflection*), seperti yang terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Data yang diperoleh selama proses penelitian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Keseluruhan data digunakan untuk mengambil kesimpulan dari tindakan yang dilakukan yang berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar mahasiswa. Aktivitas belajar mahasiswa dalam proses belajar mengajar dapat dilihat dengan cara menentukan persentase setiap aktivitas yang diamati dengan teknik persentase pada Persamaan 1 [13].

$$presentase = \left(\frac{jumlahsiswa}{TotalSiswa} \right) \times 100 \quad (1)$$

Peningkatan aktivitas belajar dari pertemuan satu ke pertemuan berikutnya dilakukan dengan menghitung nilai presentasi aktivitas belajar mahasiswa yang telah diamati.

3. Hasil dan Pembahasan

Peningkatan aktivitas belajar mahasiswa yang dilakukan adalah dengan menerapkan metode

pembelajaran NHT. Dimana metode pembelajaran ini menitik beratkan mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok belajar. Dan peningkatan aktivitas mahasiswa diamati dengan menggunakan lembar observasi yang berisi 5 indikator aktivitas mahasiswa.

Sebelum melakukan observasi siklus 1, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan awal. Pengamatan awal dilakukan guna memperoleh base line, agar mempermudah melihat hasil penelitian yang tertuju pada peningkatan aktivitas belajar mahasiswa pada matakuliah media digital. Dari pengamatan awal tersebut diperoleh data bahwa rata-rata persentase aktivitas belajar mahasiswa berdasarkan aspek yang ditentukan, diperoleh data pada Tabel 1.

Tabel 1. Presentase Pengamatan Awal Aktifitas Belajar

| Aspek yang Diamati | Rata-rata (%) | Kategori |
|--|---------------|---------------|
| Mengisi LDS | 22,7 | Kurang |
| Mengajukan pertanyaan | 18 | Kurang Sekali |
| Merancang <i>main map</i> | 36 | Kurang |
| Menjawab pertanyaan yang diberikan dosen | 31 | Kurang |
| Mengemukakan pendapat | 36 | Kurang |
| Rata-rata | 26,36 | Kurang |

Berdasarkan data pada Tabel 1. Diketahui bahwa aktivitas belajar mahasiswa dalam pembelajaran media digital masih kurang, sehingga perlu adanya metode baru dalam meningkatkan aktifitas mahasiswa, yaitu dengan menerapkan metode *Numbered Head Together* (NHT).

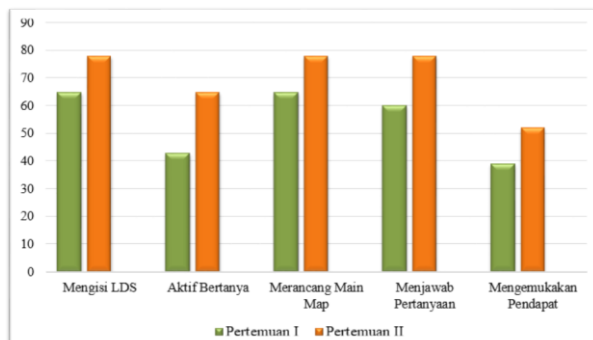
Sedangkan untuk hasil observasi berdasarkan tindakan yang telah dilakukan pada siklus I, dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Presentase Hasil Observasi Aktivitas Belajar pada Siklus I

| Aspek yang Diamati | Pert.I (%) | Pert.II (%) | Rata-rata (%) | Kategori |
|--|------------|-------------|---------------|----------|
| Mengisi LDS | 65 | 78 | 71.5 | Tinggi |
| Mengajukan pertanyaan | 43 | 65 | 54 | Cukup |
| Merancang <i>main map</i> | 65 | 78 | 71.5 | Tinggi |
| Menjawab pertanyaan yang diberikan dosen | 60 | 78 | 69 | Tinggi |
| Mengemukakan pendapat | 39 | 52 | 45.5 | Rendah |
| Rata-rata | 54.4 | 70.2 | 62.3 | Cukup |

Observasi aktivitas mahasiswa pada Tabel 2. yaitu berdasarkan aspek mahasiswa yang diamati pada poin pertama, mahasiswa yang aktif dalam mengisi LDS yang merupakan lembar diskusi mahasiswa menunjukkan adanya peningkatan aktivitas mahasiswa pada pertemuan 1 ke pertemuan II meningkat sebesar 13%. Keaktifan mahasiswa dalam mengajukan pertanyaan kenaikannya pada pertemuan II sebesar 22%, hal ini menunjukkan aktivitas mahasiswa pada kategori cukup, karena presentasi rata-rata kenaikan yang diperoleh sebesar 54%. Untuk aktivitas kegiatan mahasiswa dalam merancang *main map* dan menjawab pertanyaan dari dosen termasuk dalam kategori tinggi. Sementara itu, mahasiswa yang aktif dalam mengemukakan pendapat rata-rata persentasinya masih

rendah yaitu sebesar 45,5% masih dalam kategori rendah. Peningkatan aktivitas belajar siklus I yang dilakukan pada pertemuan I dan pertemuan II disajikan pada grafik pada Gambar 1.



Gambar 2. Grafik Aktivitas Belajar Siklus I

Penelitian tindakan kelas pada siklus I ini belum ditemukan adanya peningkatan aktivitas belajar yang signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari presentasi rata-rata keseluruhan pada pertemuan I ke pertemuan II mengalami peningkatan sebesar 15.8% dengan kategori cukup. Abeberapa indikator pada siklus I yang masih belum mencapai kategori yang diharapkan, seperti; keaktifan mahasiswa dalam mengajukan pendapat dan mengemukakan pendapat. Maka pada siklus II akan dilakukan refleksi pada mahasiswa.

Tindakan pada siklus II berupa pemberian motivasi pada mahasiswa. Salah satu bentuk motivasi yang diberikan adalah merangsang mahasiswa untuk mau bertanya dan menggunakan pertanyaan yang baik. Dan disertai dengan pemberian *reward*. Bagi mahasiswa yang bertanya akan diberi *reward* berupa tambahan nilai. Tindakan ini dilakukan agar meningkatkan aktivitas mahasiswa pada indikator yang masih belum tercapai di siklus I.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II adalah tindakan yang dilakukan berdasarkan refleksi pada pelaksanaan siklus I. Maka, proses pelaksanaan pembelajaran pada siklus I yang telah diperbaiki, akan dilakukan pada siklus II. Adapun tindakan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II adalah;

- Menggunakan teknik bertanya yang baik.
- Memberikan motivasi berupa pertanyaan yang mudah dimengerti mahasiswa.
- Mendorong mahasiswa untuk mau bertanya, menyampaikan jika mau bertanya dan mengeluarkan pendapat akan diberi bonus dan jika jawaban dan pendapat salah tidak mengurangi nilai
- Menyampaikan bahwa mahasiswa kelompok yang paling cepat selesai akan diberi *reward* berupa tambahan nilai untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya kedepan.

- Menambah alokasi waktu pada kegiatan inti yaitu pada saat eksplorasi agar mahasiswa lebih cukup waktu untuk memecahkan masalah LDS.
- Menugaskan mahasiswa untuk membaca materi yang akan dipelajari pada minggu berikutnya.

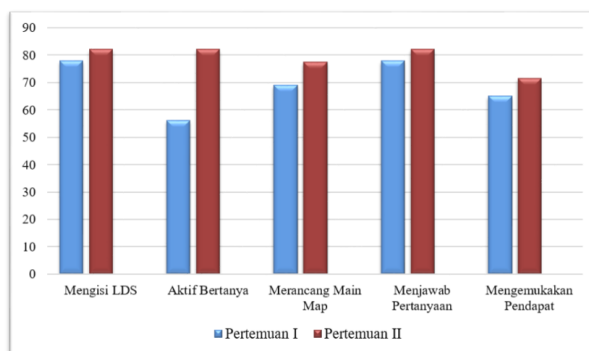
Data yang didapat melalui hasil observasi oleh pada siklus kedua, berupa peningkatan aktivitas siswa. Untuk lebih jelasnya rincian aktivitas mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran pada siklus II dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Presentase Hasil Observasi Aktivitas Belajar pada Siklus II

| Aspek yang Diamati | Pert.I (%) | Pert.II (%) | Rata-rata (%) | Kategori |
|--|------------|-------------|---------------|---------------|
| Mengisi LDS | 78 | 86 | 82 | Sangat Tinggi |
| Mengajukan pertanyaan | 56 | 78 | 67 | Tinggi |
| Merancang <i>main map</i> | 69 | 86 | 77.5 | Tinggi |
| Menjawab pertanyaan yang diberikan dosen | 78 | 86 | 82 | Sangat Tinggi |
| Mengemukakan pendapat | 65 | 78 | 71.5 | Tinggi |
| Rata-rata | 69.2 | 82.8 | 76 | Tinggi |

Berdasarkan Tabel 3. Aspek pengamatan pertama, berupa mahasiswa yang aktif dalam mengisi LDS, dipertemuan pertama dan kedua pada siklus II ini hampir semua mahasiswa antusias melakukan kegiatan, dengan presentase rata-rata sebesar 82% dapat dikategorikan sangat tinggi. Indikator ini sudah mencapai nilai maksimum. Sedangkan aspek kedua yaitu mahasiswa yang aktif dalam mengajukan pertanyaan, diperoleh persentasenya dari pertemuan pertama sampai kedua pada siklus II mengalami peningkatan rata-rata dibandingkan dengan siklus I yaitu menjadi 67%, kondisi ini termasuk kategori tinggi. Untuk aspek ketiga, mahasiswa aktif dalam merancang main map, ditemukan peningkatan dari pertemuan pertama sampai kedua pada siklus II dengan rata-rata persentasenya sebesar 77,5%, kondisi ini termasuk kategori tinggi, meskipun belum mencapai nilai maksimum tapi persentase meningkat dari siklus I. Sedangkan aspek keempat, mahasiswa aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh dosen, juga mengalami peningkatan antara pertemuan I dan II, memiliki presentase sebesar 82%, data ini termasuk kategori sangat tinggi.

Aspek yang terakhir berupa, pernyataan mahasiswa yang aktif dalam mengemukakan pendapat, persentasenya dari pertemuan pertama sampai kedua pada siklus II mengalami peningkatan rata-rata dibandingkan dengan siklus I yaitu menjadi 71,5 %. Pada siklus ini telah terjadi peningkatan aktivitas siswa yang cukup signifikan dari siklus 1. Uraian ini dapat dilihat lebih jelas berdasarkan grafik pada Gambar 3.



Gambar 3. Grafik Aktivitas Belajar Siklus II

Peningkatan aktivitas belajar mahasiswa dengan menggunakan metode pembelajaran *Number Head Together* secara umum dapat dikatakan aktivitas belajar mahasiswa meningkat dilihat dari data pada Gambar 3. Dimana berdasarkan 5 rata-rata peningkatan aktivitas belajar termasuk dalam kategori sangat tinggi. Data peningkatan aktivitas mahasiswa dalam siklus I dan 2 dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Observasi pada Siklus I dan Siklus II

| Aspek yang Diamati | Kondisi Awal | Sik. I (%) | Sik. II (%) | Kategori (Sik. II) |
|--|--------------|------------|-------------|--------------------|
| Mengisi LDS | 22,7 | 71,5 | 82 | Sangat Tinggi |
| Mengajukan pertanyaan | 18 | 54 | 67 | Tinggi |
| Merancang <i>main map</i> | 36 | 71,5 | 77,5 | Tinggi |
| Menjawab pertanyaan yang diberikan dosen | 31 | 69 | 82 | Sangat Tinggi |
| Mengemukakan pendapat | 36 | 45,5 | 71,5 | Tinggi |
| Rata-rata | 26,36 | 62,3 | 76 | Tinggi |

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan terdapat peningkatan yang besar dari kondisi awal terhadap siklus yang telah dilaksanakan, untuk aspek mengisi LDS yaitu 22,7% pada kondisi awal menjadi 71,5% pada siklus I dengan selisih sebesar 48,8 %, kemudian 71,5% dari siklus I menjadi 82% pada siklus II dengan selisih sebesar 10,5%. Sedangkan untuk aspek dalam mengajukan pertanyaan, diperoleh nilai pada kondisi awal sebesar 18%, dan meningkat pada siklus I menjadi 54%, sehingga memiliki selisih sebesar 36%, kemudian pada siklus II diperoleh nilai 67%, dengan selisih 32 %.

Aspek yang ketiga yaitu merancang mind map, memiliki nilai 36% pada kondisi awal, dan meningkat pada siklus I menjadi 71,5% dengan selisih 35,5%, kemudian pada siklus kedua menjadi 77,5% dengan selisih menjadi 6%. Aspek berikutnya yaitu menjawab pertanyaan yang diberikan dosen diperoleh 31% pada kondisi awal, meningkat menjadi 69% pada siklus I dengan selisih 38%, pada siklus II menjadi 82% dengan selisih 13%. Sedangkan untuk aspek yang terakhir memberikan pendapat sebesar 36% pada kondisi awal, dan meningkat menjadi 45,5% pada siklus I, dengan selisih 9,5%, dan pada siklus II menjadi 71,5% dengan selisih 26%.

Secara keseluruhan aspek yang diamati memiliki data bahwa terjadi peningkatan dari kondisi awal menuju siklus I dan siklus II, dan secara umum memiliki

peningkatan dengan rata-rata 62,3% pada siklus I yang memiliki kategori cukup. Sedangkan pada siklus kedua diperoleh rata-rata sebesar 76% dengan kategori tinggi.

Aktivitas belajar mahasiswa pada matakuliah media digital dengan menggunakan metode NHT terbukti mengalami peningkatan berdasarkan aspek yang telah diteliti dengan kategori tinggi, sehingga penelitian terkait aktivitas belajar mahasiswa ini dikatakan berhasil.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Numbered Head Together* ini dapat meningkatkan aktivitas mahasiswa secara signifikan. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar dari kondisi awal menuju siklus I dan ke siklus II. Pembelajaran kooperatif tipe NHT juga memberikan dampak yang positif bagi mahasiswa, dimana mahasiswa belajar bertanggung jawab, percaya diri, dan menghargai pendapat orang lain. Pembelajaran yang disertai *reward*, membuat mahasiswa termotivasi untuk lebih aktif dan terlibat secara langsung dalam pembelajaran.

Daftar Rujukan

- [1] Aisyah, S., & Nurasyiah, V. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran *Number Head Together*. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 1(1). <http://dx.doi.org/10.15575/al-aulad.v1i1.2334>
- [2] Rahmawati, N. K. (2017). Implementasi *Teams Games Tournaments* dan *Number Head Together* ditinjau dari Kemampuan Penalaran Matematika. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 121-134. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.1585>
- [3] Febianti, Y. N. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar dengan Pemberian *Reward* and *Punishment* yang Positif. *Eduonomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 93. <http://dx.doi.org/10.33603/ejpe.v6i2.1445>
- [4] Melati, H. A. (2012). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Sungai Ambawang Melalui Pembelajaran Model *Advance Organizer* Berlatar *Numbered Heads Together* (NHT) Pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan (619-630)-HA Melati. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 6(3). <http://dx.doi.org/10.26418/jvip.v6i3.53>
- [5] Widayati, A. (2014). PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1). <http://dx.doi.org/10.21831/jpai.v6i1.1793>
- [6] Arianta, I. N. T. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Menggunakan Metode Peta Konsep Bagi Mahasiswa Kelas III. *Action : Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 1(1), 22–28. <http://dx.doi.org/10.51878/action.v1i1.284>
- [7] Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- [8] Khasanah, B. A., & Nurmitasari, N. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Aktivitas Belajar Kelompok. *Jurnal e-DuMath*, 4(1), 37. <http://dx.doi.org/10.26638/je.586.2064>
- [9] Aljena, S. C., Andari, K. D. W., & Kartini, K. (2020). Pengaruh *Reward* Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Borneo*, 1(2), 127-137.
- [10] Febianti, Y. N. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar dengan Pemberian *Reward* and *Punishment* Yang Positif. *Eduonomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 93. <http://dx.doi.org/10.33603/ejpe.v6i2.1445>

- [11] Saputra, N. (2021). *Penelitian tindakan kelas*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- [12] Triyono. (2017). Penelitian Tindakan Kelas: Apa dan Bagaimana Melaksanakannya?. <http://dx.doi.org/10.31227/osf.io/d4yrt>
- [13] Restikawati, I., Santosa, A. B., & William, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 4(2), 81–90. <http://dx.doi.org/10.36379/autentik.v4i2.71>
- [14] Halim, S., Boleng, D. T., & Labulan, P. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dan Number Head Together Terhadap Aktivitas, Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(1), 55–61. <http://dx.doi.org/10.29303/jpm.v14i1.569>
- [15] Marien Pinontoan, M., & Pinontoan, M. (2019). Number Head Together Model in Social Learning. *Proceedings of the 5th International Conference on Education and Technology (ICET 2019)*. <http://dx.doi.org/10.2991/icet-19.2019.54>
- [16] Hapsari, A. E. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 1-9. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i1.p1-9>