

# PENGARUH MODEL KOOPERATIF TIPE NUMBERED HEAD TOGETHER BERBANTUAN MEDIA POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI NORMA DALAM KEHIDUPANKU KELAS V SD NEGERI 12 BANDA ACEH

Fatia Ananda Zulfikar<sup>1\*</sup>, Intan Safiah<sup>2</sup>, Hasniyati<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Syiah Kuala

[\\*Nandafatia28@gmail.com](mailto:Nandafatia28@gmail.com)

## Abstract

*Teaching and learning activities are two fundamental and inseparable elements in the learning process. Based on observations at SD Negeri 12 Banda Aceh, several challenges were found in the learning process that hindered the achievement of optimal learning outcomes, particularly in Pancasila Education on the topic of Norms in My Life in grade V. The learning process at the school faced several challenges, such as a less conducive learning atmosphere, monotonous learning models, low interaction among students, and minimal use of engaging learning media. The research approach used was a quantitative approach with a quasi-experimental design employing a control group and an experimental group. In this study, the instruments used were Pretest and Posttest in the form of 10 multiple-choice questions each to measure student learning outcomes. The results of the study showed that the application of the Numbered Heads Together cooperative learning model with the assistance of Powtoon media had an effect on student learning outcomes. In this study, class VB, acting as the experimental class, obtained an average N-Gain Score of 0.85 in the "high" category, while class VA, acting as the control class that implemented conventional learning methods, obtained an average N-Gain Score of 0.37 in the "medium" category. Based on the research results there is a significant difference between learning outcomes using the NHT model assisted by Powtoon media and conventional learning outcomes. That there is an influence of the use of the Numbered Heads Together cooperative model assisted by Powtoon media on student learning outcomes.*

**Keywords :** Cooperative Learning, Numbered Head Together, Powtoon, Learning Outcomes

## Abstrak

Kegiatan mengajar dan belajar merupakan dua elemen fundamental yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 12 Banda Aceh ditemukan beberapa tantangan dalam proses pembelajaran yang menghambat pencapaian hasil belajar optimal khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Norma Dalam Kehidupanku di kelas V. Proses pembelajaran di sekolah tersebut mengalami beberapa tantangan, seperti suasana belajar yang kurang kondusif, model pembelajaran yang monoton, rendahnya interaksi antar siswa, dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Pendekatan penelitian yang dilakukan merupakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi experimental design* menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah tes *Pretest* dan *Posttest* berupa soal pilihan ganda masing-masing sebanyak 10 butir untuk mengukur hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dengan bantuan media *Powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, kelas VB berperan sebagai kelas eksperimen memperoleh rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,85 kategori "tinggi" sedangkan kelas VA sebagai kelas kontrol yang menerapkan metode pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,37 kategori "sedang".

Berdasarkan hasil penelitian terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan model NHT berbantuan media *Powtoon* dan hasil belajar secara konvensional. Maka terdapat pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa.

**Kata kunci :** Pembelajaran Kooperatif, *Numbered Head Together*, Media *Powtoon*, Hasil Belajar.

## Pendahuluan

Kegiatan belajar dan mengajar menjadi bagian penting yang tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan. Proses tersebut membentuk interaksi dua arah yang sangat menentukan efektivitas pendidikan. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga memfasilitasi pemahaman siswa melalui pendekatan yang sesuai. Di sisi lain, siswa dituntut untuk aktif dalam mengembangkan potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka. Perubahan yang terjadi pada siswa merupakan indikator bahwa proses belajar berjalan dengan baik. Guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dengan mengarahkan kegiatan secara sadar dan terencana. Proses ini mencerminkan definisi belajar dan mengajar (Moh, 2018).

Pada jenjang pendidikan dasar, siswa berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan pendekatan konkret. Guru perlu menyesuaikan metode pembelajaran dengan kemampuan berpikir siswa yang masih terbatas pada hal-hal nyata. Sayangnya, beberapa guru masih menerapkan metode abstrak yang tidak relevan dengan perkembangan anak usia sekolah dasar. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Penyampaian materi yang tidak sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa dapat mengurangi efektivitas belajar. Guru seharusnya mampu menyesuaikan model pembelajaran agar siswa dapat memahami materi secara optimal (Marisana & Herawati, 2023).

Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan melalui perbaikan dalam proses belajar mengajar. Guru harus menguasai keterampilan mengelola materi ajar, memilih pendekatan yang tepat, serta memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Sayangnya, beberapa guru belum mampu mengoptimalkan semua komponen tersebut dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang tidak bervariasi dapat menyebabkan kejenuhan dan menurunkan motivasi belajar siswa. Padahal, penggunaan pendekatan dan media yang tepat akan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Guru memiliki peran besar dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran melalui pemilihan metode yang sesuai (Uripno et al., 2022).

Observasi di SD Negeri 12 Banda Aceh menunjukkan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas V. Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Norma Dalam Kehidupanku belum mencapai hasil yang optimal. Suasana belajar yang kurang mendukung, interaksi siswa yang rendah, dan model mengajar yang monoton menjadi hambatan utama. Penggunaan media juga belum dimaksimalkan oleh guru dalam menyampaikan materi. Hal ini menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan sulit memahami isi pelajaran. Lingkungan belajar yang tidak mendukung tentu akan berdampak pada hasil akhir

siswa. Wahyuningtyas & Sulasmono (2020) menekankan pentingnya variasi model dan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebagai salah satu alternatif solusi, guru dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dengan bantuan media *Powtoon*. Model ini mengarahkan siswa untuk saling bekerja sama dan aktif dalam memahami materi pelajaran. Guru dapat menyampaikan informasi dengan lebih menarik melalui animasi yang disediakan oleh *Powtoon*. Pembelajaran yang melibatkan diskusi kelompok dan media visual akan membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam. Kegiatan belajar pun menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan demikian, proses pembelajaran diharapkan berjalan lebih efektif dan hasil belajar siswa meningkat. Model NHT mampu meningkatkan keterlibatan dan kerja sama antar siswa (Putra & Sipayung, 2019).

#### Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together*

Model pembelajaran kooperatif bertujuan membentuk interaksi aktif antar siswa dalam kelompok kecil, agar tercipta kerja sama yang efektif dalam memahami materi pelajaran. Guru merancang model ini agar siswa tidak hanya fokus pada pencapaian akademik, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi, tanggung jawab, dan empati. Model *Numbered Head Together* (NHT) merupakan salah satu bentuk pendekatan kooperatif yang mengajak siswa mencari, mengolah, dan menyajikan informasi secara kolaboratif. Guru membagi siswa dalam kelompok, memberikan nomor pada setiap anggota, lalu mengajukan pertanyaan untuk didiskusikan bersama. Dengan sistem pemanggilan acak berdasarkan nomor, siswa diminta menyampaikan hasil diskusi mewakili kelompoknya. Setiap langkah dalam model ini dirancang untuk membangun kolaborasi, mendorong siswa berpikir kritis, dan meningkatkan keterlibatan semua anggota kelompok. Model NHT memperkuat pemahaman siswa melalui interaksi dan partisipasi aktif (Novera et al., 2022).

Penerapan model NHT memberi berbagai keuntungan, salah satunya adalah peningkatan motivasi belajar melalui interaksi antarsiswa. Guru memberikan tugas untuk melatih tanggung jawab siswa sekaligus menumbuhkan sikap disiplin. Dalam kelompok heterogen, siswa diajak berkomunikasi dan saling membantu, sehingga muncul sikap peduli terhadap teman yang belum memahami materi. Selain itu, siswa dituntut berpikir cepat dan menyelesaikan tugas tepat waktu, sehingga daya pikir mereka semakin terasah. Namun, kelemahan muncul ketika pemanggilan siswa dilakukan secara acak yang mengakibatkan ketimpangan partisipasi. Ada siswa yang dipanggil lebih dari sekali, sementara yang lain tidak mendapat kesempatan sama sekali. Hal ini menghambat pemerataan keterlibatan dalam proses belajar (Putra & Sipayung, 2019).

#### Media *Powtoon*

*Powtoon* menjadi salah satu media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi yang disampaikan. Guru dapat memanfaatkan fitur visual seperti animasi, karakter, suara, teks, dan video untuk menyampaikan materi secara menarik dan mudah dipahami. Media ini menyajikan konten interaktif yang mencakup berbagai aspek indra, sehingga pembelajaran

Journal of Education and Social Sciences (JEDSOC)

Volume 1, Nomor 2, 2025, 144-155

menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, *Powtoon* memfasilitasi presentasi kolaboratif yang mendorong kreativitas siswa serta memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah melalui elemen-elemen yang tersedia. Materi yang kompleks dapat dipahami lebih cepat karena animasi menyederhanakan penyampaiannya secara visual. Dengan pendekatan yang menarik dan mudah diakses, *Powtoon* mampu menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa. Fungsinya sebagai media ajar interaktif membuatnya ideal digunakan dalam berbagai jenjang pendidikan (Umasangaji et al., 2024).

Namun, penggunaan *Powtoon* juga menghadirkan sejumlah keterbatasan yang patut diperhatikan oleh pengguna. Banyak fitur hanya tersedia di versi berbayar, sehingga pengguna tanpa akses premium tidak dapat mengeksplorasi semua elemen secara maksimal. Proses pembuatan video animasi juga cukup menyita waktu, terutama jika pengguna belum terbiasa dengan antarmuka aplikasi. Selain itu, kebutuhan koneksi internet yang stabil menjadi kendala tersendiri, terutama di daerah dengan akses terbatas. Interaktivitas yang disediakan pun masih kalah dibandingkan platform pembelajaran digital interaktif lainnya. Kurangnya variasi animasi pada versi gratis dapat mengurangi daya tarik presentasi yang dibuat. Kelemahan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Powtoon* harus disesuaikan dengan kesiapan teknis dan sumber daya yang tersedia (Novera et al., 2022).

#### Hasil Belajar

Hasil belajar mencerminkan pencapaian siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung secara berulang dan sistematis. Proses tersebut tidak hanya membentuk pemahaman terhadap materi, tetapi juga membentuk sikap serta keterampilan praktis siswa. Guru dan lembaga pendidikan menilai hasil belajar berdasarkan tiga aspek utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penguasaan materi menunjukkan pencapaian aspek kognitif, sedangkan perubahan sikap dan keterampilan menunjukkan aspek afektif dan psikomotorik. Individu yang ingin mencapai hasil belajar maksimal akan membentuk cara berpikir serta perilaku yang mendukung keberhasilan akademik. Oleh karena itu, hasil belajar tidak hanya dilihat dari nilai akademik semata, tetapi juga dari kemampuan siswa dalam menerapkan materi dan menunjukkan sikap positif. Hasil belajar yang baik menunjukkan keberhasilan proses pendidikan secara menyeluruh (Sudarno et al., 2023).

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal, seperti kecerdasan, motivasi, dan minat belajar, berasal dari dalam diri siswa dan mendorong keberhasilan dalam memahami materi. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, dukungan guru, kualitas pembelajaran, dan fasilitas belajar. Lingkungan yang mendukung akan membantu siswa lebih fokus dan semangat dalam belajar, sedangkan fasilitas yang kurang memadai dapat menghambat pencapaian akademik. Dukungan orang tua, metode mengajar yang inovatif, dan tersedianya sarana belajar yang lengkap akan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Sebaliknya, jika siswa tidak mendapatkan dukungan eksternal yang memadai, maka upaya belajar menjadi kurang optimal meskipun memiliki motivasi tinggi.

Journal of Education and Social Sciences (JEDSOC)

Volume 1, Nomor 2, 2025, 144-155

Kombinasi kedua faktor ini menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar yang maksimal (Hanifah et al., 2017).

#### Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila membentuk warga negara yang cerdas secara moral dan aktif dalam kehidupan berbangsa melalui penanaman nilai, norma, dan tanggung jawab sejak usia dini. Pemerintah menerapkan pendidikan ini di seluruh jenjang sekolah agar generasi muda memahami dan mengamalkan nilai-nilai Pancasila. Pembentukan karakter seperti disiplin dan kesadaran bernegara diperoleh melalui pemahaman nilai dan norma yang diajarkan secara terstruktur. Proses pembelajaran ini mengarahkan siswa untuk bertindak sesuai dengan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Melalui pendidikan Pancasila, peserta didik tidak hanya memahami isi UUD 1945, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan nyata. Oleh sebab itu, pendidikan Pancasila dianggap sebagai upaya penting dalam menjaga keberlangsungan identitas dan moral bangsa. Nilai-nilai tersebut akan membentuk generasi yang tidak melenceng dari cita-cita bangsa (Tejawiani et al., 2023).

Norma memiliki peran penting dalam kehidupan bermasyarakat karena mampu mengatur perilaku dan menciptakan keteraturan sosial. Masyarakat mengenal berbagai jenis norma, seperti norma hukum yang bersumber dari perundang-undangan dan memiliki sanksi formal. Selain itu, norma adat lahir dari kebiasaan lokal dan dijalankan secara turun-temurun dengan sanksi sosial seperti pengucilan. Norma agama muncul dari ajaran ketuhanan dan memberi panduan moral berdasarkan nilai-nilai spiritual. Norma kesusilaan bersumber dari suara hati individu yang mengarahkan perilaku sesuai nilai kebaikan, dengan sanksi berupa penyesalan. Keempat norma tersebut bekerja secara bersamaan untuk menjaga keseimbangan dan keharmonisan hidup sosial. Masyarakat yang melanggar norma-norma ini akan menghadapi konsekuensi sesuai jenis norma yang dilanggar (Soekanto Soerjono, 2022).

#### Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi experimental design* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti merancang penelitian menggunakan *nonequivalent control group design*, di mana kelompok dipilih tanpa randomisasi. Kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa model kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media *Powtoon*, sedangkan kelompok kontrol diberi metode ceramah. Sebelum dan sesudah perlakuan, kedua kelompok mengikuti *Pretest* dan *Posttest* untuk mengukur perubahan hasil belajar. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 12 Banda Aceh pada tahun ajaran 2024/2025 dengan lokasi di Peuniti, Kecamatan Baiturrahman. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V, sedangkan sampel terdiri dari kelas VA (kontrol) berjumlah 17 siswa dan kelas VB (eksperimen) sebanyak 19 siswa. Peneliti menyusun desain dan prosedur pelaksanaan berdasarkan prinsip objektivitas serta persetujuan dari pihak terkait (Sugiyono, 2019).

**Tabel 1. Nonequivalent control group design**

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Instrumen yang digunakan berupa tes *Pretest* dan *Posttest* berbentuk pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi “Norma dalam Kehidupanku.” Tes ini dikembangkan peneliti dengan merujuk pada persetujuan dosen pembimbing serta guru kelas, dan setiap butir soal disusun berdasarkan taksonomi Bloom. Peneliti menyusun total 10 soal untuk masing-masing tes yang mengukur aspek kognitif siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis yang sebelumnya telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Tes ini digunakan untuk menilai perubahan hasil belajar setelah model pembelajaran diterapkan. Peneliti menargetkan pengukuran ketercapaian pemahaman siswa secara objektif dan sistematis melalui perlakuan berbeda antara kedua kelompok. Penelitian ini mengutamakan ketepatan instrumen sebagai penentu validitas hasil eksperimen. Setiap prosedur disusun agar mampu memberikan gambaran utuh tentang pengaruh model pembelajaran terhadap pemahaman norma sosial (Sugiyono, 2021).

### Hasil Penelitian

Data penelitian ini diperoleh dari hasil *Pretest* dan *Posttest* yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 10 soal dengan nilai maksimal 100. Berikut merupakan gambaran dari hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh.

**Tabel 2. Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol**

No	Nama	Kelas Kontrol	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AH	80	80
2	CN	70	80
3	PGA	70	80
4	RDI	80	100
5	AN	70	80
6	DN	60	60
7	AH	70	90
8	MHA	70	80
9	MGA	80	80
10	SD	80	80
11	RS	80	80
12	NK	40	70
13	MB	60	80
14	A	70	100
15	KNR	70	90

16	NAH	50	60
17	MA	80	90
	Min	40	60
	Max	80	100
	Rata-Rata	69	81

Tabel 2 menunjukkan nilai *Pretest* dan *Posttest* siswa kelas kontrol yang terdiri dari 17 peserta. Rata-rata nilai *Pretest* sebesar 69 meningkat menjadi 81 pada *Posttest*, dengan rentang nilai awal 40–80 dan nilai akhir 60–100. Beberapa siswa mengalami peningkatan skor, sementara sebagian lainnya tetap.

**Tabel 3.** Data Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nama	Kelas Eksperimen	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AJU	90	100
2	DZ	70	100
3	FZ	80	100
4	CNDL	90	100
5	ZAN	90	90
6	RM	80	100
7	RMPJ	90	90
8	SR	80	100
9	A	80	100
10	API	80	100
11	DI	50	100
12	MD	40	90
13	FAA	90	100
14	ZS	80	90
15	H	30	90
16	MAH	80	100
17	MRR	80	100
18	DTZ	90	100
19	APF	60	100
	Min	30	90
	Max	90	100
	Rata-Rata	75	97

Tabel 3 menampilkan nilai *Pretest* dan *Posttest* dari 19 siswa kelas eksperimen dengan rentang nilai awal 30–90 dan nilai akhir 90–100. Rata-rata *Pretest* sebesar 75 meningkat menjadi 97 pada *Posttest*, menunjukkan kenaikan yang signifikan. Mayoritas siswa mengalami peningkatan nilai yang mencolok setelah menerima perlakuan.

**Tabel 4.** Data Hasil Belajar

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-Test Eksperimen</i>	19	30	90	75.26	17.754
<i>Post-Test Eksperimen</i>	19	90	100	97.37	4.524
<i>Pre-Test Kontrol</i>	17	40	80	69.41	11.440
<i>Post-Test Kontrol</i>	17	60	100	81.18	11.114
<i>Valid N (listwise)</i>	17				

Tabel 4 menunjukkan bahwa nilai minimum *Pretest* di kelas eksperimen adalah 30 dan di kelas kontrol 40, sedangkan nilai maksimum *Posttest* di kedua kelas sama-sama mencapai 100. Rata-rata *Pretest* kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 75,26 dibandingkan kelas kontrol 69,41, dan rata-rata *Posttest* kelas eksperimen juga lebih tinggi yaitu 97,37 dibandingkan 81,18. Data ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Kemudian peneliti menggunakan hasil belajar *Pretest* dan *Posttest* peserta didik untuk melihat apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar menggunakan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan media *Powtoon* dan pembelajaran secara konvensional. Tahapan analisis data pada penelitian ini, sebagai berikut :

**Tabel 5.** Hasil Uji *N-Gain Score*

Peserta Didik	Kelas			
	Eksperimen		Kontrol	
	<i>N-Gain Score</i>	Peningkatan	<i>N-Gain Score</i>	Peningkatan
1	1.00	Tinggi	0.00	Tidak Ada
2	1.00	Tinggi	0.33	Sedang
3	1.00	Tinggi	0.33	Sedang
4	1.00	Tinggi	1.00	Tinggi
5	0.00	Tidak Ada	0.33	Sedang
6	1.00	Tinggi	0.00	Tidak Ada
7	0.00	Tidak Ada	0.67	Sedang
8	1.00	Tinggi	0.33	Sedang
9	1.00	Tinggi	0.00	Tidak Ada
10	1.00	Tinggi	0.00	Tidak Ada
11	1.00	Tinggi	0.00	Tidak Ada
12	0.83	Tinggi	0.50	Sedang
13	1.00	Tinggi	0.50	Sedang
14	0.50	Sedang	1.00	Tinggi
15	0.86	Tinggi	0.67	Sedang
16	1.00	Tinggi	0.20	Rendah
17	1.00	Tinggi	0.50	Sedang
18	1.00	Tinggi		
19	1.00	Tinggi		
Rata-Rata	0.85	Tinggi	0.37	Sedang

Tabel 5 menunjukkan bahwa rata-rata *N-Gain Score* pada kelas eksperimen sebesar 0,85, yang mengindikasikan peningkatan pemahaman dengan kategori "Tinggi". Sementara itu, rata-rata *N-Gain Score* pada kelas kontrol sebesar 0,37, yang menunjukkan peningkatan pemahaman dengan kategori "Sedang". Hasil ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol. Sebelum melakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu di uji normalitasnya untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak.

**Tabel 6.** Hasil uji normalitas

<i>Tests of Normality</i>							
	Kelas	<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Eksperimen	.413	19	.000	.521	19	.000
	Kontrol	.166	17	.200*	.895	17	.056

Peneliti menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk untuk pengambilan keputusan, dengan ketentuan jika nilai sig. >0,05 maka data berdistribusi normal, dan jika nilai sig. <0,05 maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan Tabel 4.5, nilai sig. *N-Gain Score* pada kelas eksperimen adalah 0,000, sementara pada kelas kontrol adalah 0,056. Karena nilai sig. dari kedua data <0,05, dapat disimpulkan bahwa kedua data tidak berdistribusi normal.

**Tabel 7.** Hasil uji *Mann-Whitney*

<i>Ranks</i>				
	Kelas	N	<i>Mean Rank</i>	<i>Sum of Ranks</i>
Hasil Belajar Siswa	Kelas Eksperimen	19	24.24	460.50
	Kelas Kontrol	17	12.09	205.50
	Total	36		
<i>Test Statistics<sup>a</sup></i>				
			Hasil Belajar Siswa	
<i>Mann-Whitney U</i>			52.500	
<i>Wilcoxon W</i>			205.500	
<i>Z</i>			-3.636	
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>			.000	
<i>Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]</i>			.000 <sup>b</sup>	

Pengambilan keputusan pada uji *Mann-Whitney* didasarkan pada nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)*, di mana hipotesis  $H_a$  diterima jika nilai *Asymp. Sig. < 0,05*, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan, dan hipotesis  $H_0$  ditolak jika nilai *Asymp. Sig. > 0,05*, yang menunjukkan tidak ada pengaruh signifikan. Berdasarkan output "*Test Statistics*" pada Tabel 4.6, nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* adalah 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model NHT berbantuan media *Powtoon*

berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada materi Norma dalam Kehidupanku di kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh.

### **Pembahasan**

Hasil observasi pada 7 Januari 2025 menunjukkan bahwa siswa Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dengan bantuan media *Powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi "Norma dalam Kehidupanku" di kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. Kelas eksperimen yang menggunakan model NHT berbantuan media *Powtoon* mencatatkan pencapaian yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Perbedaan ini terlihat jelas melalui hasil tes *Pretest* dan *Posttest*, di mana peserta didik di kelas eksperimen mengalami peningkatan signifikan. Penggunaan model NHT dengan media *Powtoon* memberikan visualisasi yang membantu siswa memahami norma dan sanksi yang terkait dengan pelanggaran norma. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tetapi juga memudahkan mereka mengingat contoh-contoh norma dengan lebih baik.

*N-Gain Score* menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,85, dengan sebagian besar siswa berada dalam kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol mendapatkan *N-Gain Score* rata-rata 0,37, yang menunjukkan peningkatan pemahaman pada kategori sedang. Peningkatan ini menunjukkan bahwa model NHT berbantuan media *Powtoon* lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa daripada metode konvensional. Aliyah & Purwanto (2022) juga menyatakan bahwa model NHT dapat melatih pemahaman siswa dengan meningkatkan kedisiplinan dan tanggung jawab mereka.

Hasil uji hipotesis menggunakan SPSS menunjukkan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0,000, yang berarti ada perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model NHT berbantuan media *Powtoon* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi "Norma dalam Kehidupanku". Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Asih & Ujianti (2021), yang menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai *Pretest* dan *Posttest* pada kelas eksperimen. Model NHT berbantuan media *Powtoon* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar menggunakan model NHT berbantuan media *Powtoon* dan hasil belajar secara konvensional. Maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan media *Powtoon* terhadap hasil

belajar siswa pada materi norma dalam kehidupanku kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh.

### Daftar Pustaka

- Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 921. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.946>
- Asih, T., & Ujianti, P. (2021). Inovasi Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Powtoon pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 375. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.36665>
- Hanifah, N., Azhari, B. R., & Gusrayani, D. (2017). Penggunaan media papan dart untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1). <https://www.academia.edu/download/87004694/6612.pdf>
- Marisana, D., & Herawati, N. I. (2023). Pengaruh Kompetensi Guru Dalam Proses Pembelajaran Inklusi di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 72–87. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11534>
- Moh, S. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. CV Budi Utama.
- Novera, R. D., Sukasno, S., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Menggunakan Konsep Etnomatematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7161–7173. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3404>
- Putra, L. V., & Sipayung, Y. R. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V Melalui Pembelajaran Berbasis Matematika Realistik Berbantuan Powtoon. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 3(4), 372. <https://doi.org/10.24114/jgk.v3i4.15271>
- Soekanto Soerjono. (2022). *Penelitian Hukum Normatif*. Rajawali Pers.
- Sudarno, I. A., Hartini, H., & Widyaningrum, H. K. (2023). Pengaruh media pembelajaran Scratch terhadap hasil belajar tematik siswa SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 1462–1470. <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/4618>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Tejawiani, I., Sucahyo, N., Usanto, & Sopian, A. (2023). Peran Artificial Intelligence Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Dengan Menerapkan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jmm (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(4), 78–92. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i4.16143>
- Umasangaji, N. A., Ardi, S., Ade, A., Rajak, R., Armin, A., & Afandi, A. (2024). Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SMP Berbantuan Media Powtoon. *Jurnal Pendidikan Guru Matematika*, 4(2), 122–131. <https://doi.org/10.33387/jpgm.v4i2.7869>
- Uripno, N., Irfan, M., & Lailiyah, S. N. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Secara Daring Di SD Geeta Kota Cirebon. *Pinisi Journal PGSD*, 2(2), 713–722. <https://doi.org/10.70713/pjp.v2i2.29449>

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23-27.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>