

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

###### a. Definisi *Cooperative Learning*

Isjoni (dalam Asmani, 2016:37) mengungkapkan sebagai berikut.

Kata *cooperative* berarti mengerjakan sesuatu secara bersama-sama, yaitu dengan saling membantu satu sama lain sebagai sebuah tim. Jadi pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lain, dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok mampu mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas yang telah ditentukan.

Suyatno (2009:51) menyimpulkan “Model Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri”.

Shoimin (2014:45) menarik kesimpulan sebagai berikut.

*Cooperative Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompok, setiap anggota saling bekerja sama dan membantu untuk memahami suatu bahan pembelajaran. Belajar belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dapat mengubah peran guru yang awalnya pembelajaran terpusat kepada guru ke peran pengelola aktiitas kelompok kecil. Dengan demikian, pembelajaran yang tadinya monoton karena hanya terpusat kepada guru akan berkurang. Siswa dilatih untuk dapat menyelesaikan berbagai macam permasalahan sehingga suasana kelas menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Guru hanya bertugas sebagai fasilitator dengan membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar. Pembelajaran di SD sebaiknya dikemas dengan baik agar lebih bermakna dan siswa lebih mudah mengingat dan memahami apa yang sudah didapat dari pembelajaran tersebut (Bayana M.G.S, dkk. 2020:23).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang melatih siswa untuk bekerja kelompok, saling bekerja sama, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan atau menyelesaikan tugas yang telah ditentukan oleh guru. Dalam pembelajaran kooperatif, siswa diajak untuk lebih mementingkan kepentingan kelompok daripada kepentingan pribadi.

b. Tujuan *Cooperative Learning*

Menurut Mulyasa (dalam Asmani, 2016:53-54), ada tiga tujuan pembelajaran kooperatif yang akan dijelaskan dalam uraian berikut ini.

1) Pencapaian Hasil Akademik

Pembelajaran kooperatif bertujuan meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan, baik pada siswa kelompok bawah maupun golongan atas yang bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik. Siswa golongan atas akan menjadi tutor bagi siswa kelompok bawah. Dalam proses tutorial ini, siswa golongan atas akan meningkatkan kemampuan akademiknya karena memberi pelayanan sebagai tutor tentu membutuhkan pemikiran lebih mendalam mengenai hubungan ide-ide yang terdapat dalam materi tertentu.

2) Penerimaan terhadap Perbedaan Individu

Efek penting berikutnya dari model pembelajaran kooperatif ialah penerimaan luas terhadap siswa yang berbeda ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, ataupun ketidakmampuan.

3) Pengembangan Keterampilan Sosial

Tujuan penting terakhir dari pembelajaran kooperatif ialah mengajarkan para siswa mengenai keterampilan kerja sama dan

kolaborasi. Keterampilan kerja sama mengacu pada keterampilan sosial yang sangat bermanfaat dalam kehidupan riil, khususnya ketika mereka mengaktualisasikan diri di tengah masyarakat.

c. Manfaat *Cooperative Learning*

Asmani (2016:57) mengungkapkan “Ada beberapa manfaat yang diperoleh, baik oleh guru maupun siswa dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *cooperative learning*.”

- 1) Menghadirkan suasana baru dalam pembelajaran karena sebelumnya dilaksanakan secara konvensional, yaitu berupa ceramah dan tanya jawab. Metode tersebut ternyata kurang memberi motivasi dan semangat belajar kepada siswa. Dengan penerapan model *cooperative learning*, maka suasana kelas menjadi lebih hidup sekaligus bermakna.
- 2) Membantu mengidentifikasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa serta menemukan alternatif penyelesaiannya. Dari hasil penelitian, tindakan pelaksanaan *cooperative learning* dengan diskusi kelompok ternyata mampu membuat siswa terlibat aktif dalam kegiatan belajar.
- 3) *Cooperative learning* merupakan suatu model yang efektif untuk mengembangkan program pembelajaran terpadu. Dengan *cooperative learning*, siswa tidak hanya dapat mengembangkan

kemampuan kognitif, melainkan juga mampu mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik.

- 4) *Cooperative learning* dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis, kreatif, dan reflektif. Karena metode pembelajaran ini lebih berpusat kepada para siswa, mereka diberi kesempatan untuk turut serta dalam diskusi kelompok.
- 5) *Cooperative learning* terbukti mampu mengembangkan kesadaran pada diri siswa terhadap permasalahan-permasalahan sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Bekerja secara kelompok menimbulkan perasaan ingin membantu siswa lain yang mengalami kesulitan sehingga mampu mengembangkan *social skill*.
- 6) Mampu melatih siswa dalam berkomunikasi, seperti berani mengemukakan pendapat, dikritik ataupun menghargai pendapat orang lain. Selain itu, komunikasi yang terjadi antara guru dengan siswa ataupun sesama siswa juga dapat menimbulkan dialog yang akrab dan kreatif.

d. Ciri-Ciri *Cooperative Learning*

Asmani (2016:61-63) menyatakan “Sebagai sebuah terobosan dalam pembelajaran, *cooperative learning* mempunyai beberapa ciri spesifik, diantaranya”:

1) *Positive Interdependence*

*Positive interdependence* ialah hubungan timbal balik yang didasari adanya kesamaan kepentingan atau perasaan diantara anggota kelompok. Dalam konsep ini, keberhasilan seseorang merupakan kesuksesan bagi anggota lainnya. Begitu pula sebaliknya. Untuk menciptakan suasana tersebut, guru perlu merancang struktur dan tugas-tugas kelompok yang memungkinkan setiap siswa belajar mengevaluasi diri sendiri dan teman kelompoknya dalam penguasaan ataupun kemampuan memahami bahan pelajaran. Kondisi demikian akan membuat siswa merasa memiliki ketergantungan positif terhadap anggota kelompok lainnya untuk mempelajari dan menyelesaikan tugas-tugas yang menjadi tanggung jawabnya.

2) *Interaction Face to Face*

*Interaction Face to Face* berarti hubungan yang langsung terjadi antarsiswa tanpa melalui perantara. Dalam hal ini, tidak ada penonjolan kekuatan individu. Sebab, hanya ada pola interaksi dan perubahan verbal diantara mereka yang meningkat akibat hubungan timbal balik yang bersifat positif. Hal tersebut dapat memengaruhi hasil pendidikan dan pengajaran.

- 3) Adanya Tanggung Jawab Pribadi mengenai Materi Pelajaran dalam Anggota Kelompok

Rasa tanggung jawab pribadi membuat siswa termotivasi untuk membantu temannya karena tujuan dalam pembelajaran kooperatif ialah menjadikan setiap anggota kelompok memiliki kepribadian yang kuat.

- 4) Membutuhkan Keluwesan

Keluwesan dibutuhkan guna menciptakan kedekatan antarindividu, mengembangkan kemampuan kelompok, serta memelihara hubungan kerja yang efektif.

- 5) Meningkatkan Keterampilan Bekerja Sama dalam Memecahkan Masalah (Proses Kelompok)

Meningkatkan keterampilan bekerja sama di dalam kelompok merupakan tujuan terpenting yang diharapkan dapat dicapai melalui pembelajaran kooperatif. Hal ini merupakan keterampilan penting dan sangat diperlukan di masyarakat, sehingga para siswa dapat mengetahui tingkat keberhasilan dan efektivitas kerja sama yang telah mereka lakukan.

- e. Langkah-langkah *Cooperative Learning*

Shoimin (2014:45-46) mengungkapkan

Terdapat enam langkah utama atau tahapan dalam pelajaran yang menggunakan pembelajaran kooperatif. Pelajaran dimulai dengan guru menyampaikan tujuan pelajaran dan memotivasi siswa belajar. Fase ini diikuti oleh penyajian informasi yang sering kali dengan bahan bacaan daripada verbal. Selanjutnya siswa dikelompokkan ke dalam tim-tim belajar. Pada tahap ini guru

membimbing siswa saat mereka bekerja sama untuk menyelesaikan tugas. Fase terakhir pembelajaran kooperatif meliputi presentasi hasil akhir kerja kelompok atau evaluasi tentang apa yang telah siswa pelajari dan memberi penghargaan terhadap usaha-usaha kelompok maupun individu. Enam tahap pembelajaran kooperatif itu dirangkum pada tabel di bawah ini.

**Tabel 2.1**  
**Tahap Pembelajaran Kooperatif**

FASE-FASE	AKTIVITAS GURU
Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok bekerja dan belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Memberi penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai, baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Sumber: Shoimin (2014:46)

## 2. Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)

Model pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa tipe dengan langkah yang berbeda-beda. Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif adalah tipe *Numbered Head Together* (NHT).



a. Definisi Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)

*Numbered Head Together* (NHT) merupakan salah satu dari strategi pembelajaran kooperatif. Pada dasarnya, *Numbered Head Together* (NHT) merupakan varian dari diskusi kelompok. Slavin (dalam Huda, 2013:203) berpendapat

Metode yang dikembangkan oleh Russ Frank ini cocok untuk memastikan akuntabilitas individu dalam diskusi kelompok. Tujuan dari NHT adalah memberi kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi gagasan dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain untuk meningkatkan kerja sama siswa, NHT juga bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) merupakan suatu model pembelajaran yang dirancang khusus untuk mempengaruhi pola interaksi siswa, serta memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik dan juga mengedepankan kepada aktivitas siswa dalam mencari, mengolah dan melaporkan informasi dari berbagai sumber belajar yang nantinya akan dipresentasikan di depan kelas (Ibrahim dalam Fada, B.T dkk, 2014:17).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT) termasuk model pembelajaran yang sederhana namun juga cukup menarik untuk dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran di SD. Model pembelajaran ini mudah diterapkan oleh setiap guru. Selain itu, guru juga bisa mengolaborasi model pembelajaran ini dengan berbagai macam metode serta media pembelajaran yang

menarik yang nantinya dapat menarik minat belajar siswa (Sulistiyowati, dkk. 2016:213).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe NHT merupakan suatu model yang melatih siswa untuk belajar bertanggung jawab atas tugasnya. Karena di dalam model NHT, setiap anggota kelompok diberikan tugas yang berbeda sehingga siswa mempunyai tanggung jawab masing-masing.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)

Suyatno (2009:53) berpendapat langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe NHT adalah sebagai berikut:

- 1) Mengarahkan
- 2) Membuat kelompok heterogen dan tiap siswa memiliki nomor tertentu.
- 3) Memberikan persoalan materi bahan ajar (untuk tiap kelompok sama tapi untuk tiap siswa tidak sama sesuai dengan nomor siswa, tiap siswa dengan nomor sama mendapat tugas yang sama) kemudian bekerja kelompok.
- 4) Mempresentasikan hasil kerja kelompok dengan nomor siswa yang sama sesuai tugas masing-masing sehingga terjadi diskusi kelas.

- 5) Mengadakan kuis individual dan membuat skor perkembangan tiap siswa.
- 6) Menggunakan hasil kuis dan memberikan reward.

Tidak jauh berbeda dengan pendapat Suyatno, Huda (2013:203-204) mengemukakan sintak atau tahap-tahap pelaksanaan NHT sebagai berikut:

- 1) Siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok
- 2) Masing-masing siswa dalam kelompok diberi nomor.
- 3) Guru memberi tugas/pertanyaan pada masing-masing kelompok untuk mengerjakannya.
- 4) Setiap kelompok mulai berdiskusi untuk menemukan jawaban yang dianggap paling tepat dan memastikan semua anggota kelompok mengetahui jawaban tersebut.
- 5) Guru memanggil salah satu nomor secara acak.
- 6) Siswa dengan nomor yang dipanggil mempresentasikan jawaban dari hasil diskusi kelompok mereka.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model NHT dilaksanakan dengan membentuk kelompok kecil secara heterogen. Kemudian setiap siswa dalam kelompok diberikan nomor yang berbeda. Lalu guru memberikan materi untuk dipelajari oleh setiap kelompok. Setelah itu, guru memberikan pertanyaan dan memanggil nomor siswa secara acak

untuk menjawab pertanyaan tersebut. Semua siswa harus bisa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru karena pertanyaan-pertanyaan tersebut diambil dari materi yang diberikan oleh guru sebelumnya.

### 3. Minat Belajar

#### a. Minat

Hurlock (dalam Aunillah, 2015:123) menjelaskan bahwa “Minat adalah sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang ingin dilakukan ketika ia memiliki kebebasan untuk memilih”.

Sementara itu, Crow (dalam Adim M, dkk, 2020:7) berpendapat bahwa “minat atau *interest* adalah sesuatu yang berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita cenderung merasa tertarik baik pada orang, benda, kegiatan, ataupun bisa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri”.

Meichati (dalam Aunillah, 2015:124) mengartikan “Minat adalah perhatian yang kuat intinsif dan menguasai individu secara mendalam untuk tekun melakukan suatu aktivitas”.

Minat sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa. Hal itu disebabkan apabila bahan yang dipelajari tidak sesuai dengan minatnya. Pengaruh negatif pun akan timbul seperti tidak bersemangat dalam belajar, dan juga hasil belajar yang kurang memuaskan. Berbeda halnya dengan siswa yang belajar tentang

bahan pelajaran sesuai minatnya. Tentu saja ia akan sangat bersemangat dalam proses belajar dan juga hal ini akan membawa pengaruh positif terhadap hasil belajarnya. Hasil belajar yang diperoleh dari proses belajar yang sesuai minat akan lebih maksimal dibanding yang tidak sesuai dengan minat (Ula, 2013:20).

Adapun ciri-ciri siswa yang memiliki minat yang tinggi dalam belajar, siswa tersebut akan mempersiapkan semua hal yang berkaitan dengan pembelajaran. Sedangkan siswa yang tidak memiliki minat untuk belajar, cenderung akan mengabaikan kesiapannya untuk belajar (Nugraha R.B, dkk. 2016:2).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan suatu kecenderungan dan ketertarikan seseorang terhadap sesuatu yang akan dilakukan.

b. Belajar

Karwati dan Priansa, (2015:149) “Belajar dalam pandangan psikologis merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi keutuhan hidupnya”.

Sedangkan menurut Slameto (dalam Karwati dan Priansa, 2015:149) ”Belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Jihad (dalam Andriani N, dkk. 2019:116) juga berpendapat bahwa belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan tersebut dapat dilihat dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu yang belajar.

c. Minat Belajar

1) Pengertian Minat Belajar

Safari, (dalam Retnowati dan Afandi, 2016:23) mengemukakan “Definisi konsep minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya dalam belajar”.

Priansa dan Karwati (2015:149) menyimpulkan “minat belajar adalah sesuatu keinginan atas kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan”.

Sedangkan minat belajar menurut Uno (dalam Hadi, 2017:41) “dapat ditunjukkan melalui dimensi ekspresi dengan indikatornya antara lain adanya perhatian, adanya kedisiplinan dalam kelas, adanya partisipasi dan adanya perasaan menyenangkan”.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar sangat penting ditumbuhkan dalam diri siswa. Karena dengan minat belajar yang bagus, siswa dapat belajar dengan mudah dan cepat. Minat belajar merupakan suatu kecenderungan yang dimiliki siswa dalam belajar. Siswa yang minatnya bagus dalam pembelajaran akan merasa senang mengikuti proses pembelajaran dan juga siswa akan cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru.

## 2) Macam-Macam Minat Belajar

Suhartini (dalam Karwati dan Priansa, 2015:149-150) mengategorikan minat peserta didik menjadi tiga dimensi besar.

### a) Minat Personal

Minat personal terkait erat dengan sikap dan motivasi atas mata pelajaran tertentu, apakah dia tertarik atau tidak, apakah dia senang atau tidak senang, dan apakah dia mempunyai dorongan keras dari dalam dirinya untuk menguasai mata pelajaran tersebut. Minat personal identik dengan minat intrinsik peserta didik yang mengarah pada minat khusus pada ilmu sosial, olahraga, sains, musik, kesusastraan, komputer, dan lain sebagainya. Selain itu minat personal peserta didik juga dapat diartikan dengan minat peserta didik dalam pilihan mata pelajaran.

b) Minat Situasional

Minat situasional menjurus pada minat peserta didik yang tidak stabil dan relatif berganti-ganti tergantung dari faktor rangsangan dari luar dirinya. Misalnya, suasana kelas, cara mengajar guru, dorongan keluarga. Minat situasional ini merupakan kaitan dengan tema pelajaran yang diberikan.

c) Minat Psikologikal

Minat psikologikal erat kaitannya dengan adanya sebuah interaksi antara minat personal dengan minat situasional yang terus menerus dan berkesinambungan. Jika peserta didik memiliki pengetahuan yang cukup tentang mata pelajaran, dan dia memiliki cukup punya peluang untuk mendalaminya dalam aktivitas yang terstruktur (kelas) atau pribadi (di luar kelas), serta punya penilaian yang tinggi atas mata pelajaran tersebut maka dapat dinyatakan bahwa peserta didik memiliki minat psikologikal terhadap mata pelajaran tersebut.

3) Faktor-Faktor yang Memengaruhi Minat Belajar

“Ada atau tidaknya minat di dalam diri siswa disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor internal berkaitan dengan daya tarik indera orang yang bersangkutan yang meliputi melihat, mendengar, dan



mengingat” (Siregar, 2007:20-21). Faktor-faktor internal tersebut adalah sebagai berikut:

a) Kemauan Belajar

Kemauan adalah usaha yang aktif menuju pelaksanaan satu tujuan. Kemauan bersifat kompleks dan merupakan kerjasama dari impuls-impuls sama yang menentukan kelakuan siswa. Impuls-impuls ini adalah dorongan-dorongan yang terikat oleh sejumlah insting tertentu. Insting tersebut merupakan disposisi untuk kelakuan tertentu.

Untuk menimbulkan kemauan belajar pada siswa terutama untuk memunculkan minat dalam diri siswa, maka guru dapat merekayasa lingkungan belajar siswa menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan terciptanya kemauan belajar, maka akan lebih mudah bagi sistem pembelajaran yang terjadi mencapai tujuan pembelajarannya.

b) Perhatian

Minat timbul didahului dengan adanya interaksi antara perhatian seseorang dengan beberapa obyek yang pada akhirnya muncul minat terhadap obyek tersebut. Minat tersebut adalah sebuah pihan akibat disenangi atau lebih disukai dibanding dengan obyek-obyek lainnya.

Proses terjadinya perhatian terhadap obyek yang diminati, dimulai dari perhatian yang sama terhadap obyek yang lainnya. Kemudian dari perhatian tersebut maka obyek yang menarik akan diminati sedangkan untuk obyek-obyek yang lainnya, perhatian menjadi melemah.

c) Rasa Senang

Minat seseorang terhadap sesuatu akan dapat terjadi bila berdasarkan pada adanya rasa suka atau rasa senang. Dan bila sebaliknya yang dirasakan, maka minat terhadap sesuatu menjadi tidak ada.

Oleh karena siswa berada dalam lingkungan pembelajaran, maka guru dapat menggunakan berbagai cara untuk memberikan rasa senang bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan, maka dengan sendirinya akan menimbulkan rasa senang, yang berujung pada timbulnya minat belajar siswa. Maka gangguan berbagai model, metode, media, yang dapat digunakan siswa diharapkan dapat dioptimalkan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Selain faktor internal, faktor lainnya yang berpengaruh terhadap minat belajar adalah faktor eksternal. Siregar (2007:17-18) mengungkapkan faktor-faktor eksternal dalam minat belajar adalah sebagai berikut:

a) Guru

Sapari (dalam Siregar, 2007:18) menyatakan

Guru yang dapat membuat muridnya betah tinggal di dalam kelas adalah guru yang menyenangkan. Guru yang menyenangkan harus dapat menyampaikan materi dengan jelas dan menarik, dengan model pembelajaran yang bervariasi, mempergunakan alat peraga dengan baik, dan sebagainya yang dapat menciptakan suasana menyenangkan serta merangsang siswa mengikuti pembelajaran dengan penuh perhatian dan minat yang besar.

Guru dalam proses pembelajaran mempunyai peran, pengaruh, dan fungsi yang sangat besar terhadap perkembangan dan pertumbuhan minat belajar siswa. Dalam pengelolaan kelas, guru harus dapat menciptakan suasana kelas, menertibkan siswa, hingga memberi pujian bagi ketepatan siswa dalam menyelesaikan tugas, dan lain sebagainya.

Untuk mencapai kondisi pembelajaran yang optimal, guru harus mampu mengatur siswa dan sarana pembelajaran serta mengendalikannya pada suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diantaranya guru dapat mengembangkan berbagai model pembelajaran yang sesuai untuk menumbuhkan minat

belajar sekaligus mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b) Bahan Pelajaran

Bahan pelajaran yang dibuat menarik akan lebih mudah dipelajari dan disimpan karena akan tumbuh minat yang dapat menambah kegiatan belajar. Oleh karena itu bahan pelajaran harus disampaikan dengan suasana yang menyenangkan. Peran guru sekali lagi menjadi penting dalam menumbuhkan minat belajar siswa.

Bahan pelajaran dapat berfungsi untuk membangkitkan dan mengembangkan minat belajar siswa. Oleh karena itu harus dibangun sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran. Sikap positif tersebut berupa tidak memandang mata pelajaran terlalu sukar atau terlalu mudah.

c) Keluarga

Keluarga sebagai faktor eksternal bagi siswa lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar siswa itu sendiri. Sifat-sifat orang tua, prakter pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga, dan demografi keluarga (letak rumah), semuanya dapat memberi dampak baik atau buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa.

Oleh karenanya, orang tua maupun anggota keluarga, diharapkan dapat memberikan pengaruh yang positif sekaligus menanamkan sikap positif bagi siswa dengan mengambil peran sebagai faktor utama dalam memberikan perhatian, dukungan, dan bimbingan kepada siswa dalam proses belajarnya di dalam rumah sehingga minat belajar dapat tumbuh dan berkembang dan memberi dampak bagi meningkatnya hasil belajar siswa.

#### 4) Indikator Minat Belajar

Menurut Kompri (2017:141) mengungkapkan “Indikator minat sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat belajar”. Kompri (2017:141-142) juga mengungkapkan “Ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi, hal ini dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun di rumah”.

##### a) Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap pelajaran Sains misalnya, maka ia harus terus mempelajari ilmu yang berhubungan dengan Sains. Sama sekali tidak ada perasaan terpaksa untuk mempelajari bidang tersebut.

b) Perhatian dalam Belajar

Adanya perhatian juga menjadi salah satu indikator minat belajar. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa kita terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Seseorang yang memiliki minat belajar pada objek tertentu maka dengan sendirinya dia akan memperhatikan objek tersebut. Misalnya, seorang siswa menaruh minat belajar terhadap pelajaran Sains, maka ia berusaha untuk memperhatikan penjelasan dari gurunya.

c) Keterlibatan dalam Belajar

Slameto (2010:180) berpendapat bahwa keterlibatan dalam belajar merupakan ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Misalnya, aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

#### 4. Permainan Tradisional “Ular Naga”

a. Permainan Tradisional

Masa kecil merupakan masa yang paling membahagiakan bagi setiap orang tak terkecuali orang Indonesia. Biasanya masa anak-anak selalu dihiasi oleh berbagai macam permainan dan hiburan. Khususnya di Indonesia, banyak sekali permainan-permainan

tradisional yang sering dimainkan oleh anak-anak. Namun beberapa tahun belakangan ini, di beberapa daerah sudah jarang sekali anak-anak yang bermain permainan tradisional. Permainan tradisional mulai ditinggalkan oleh anak-anak. Mereka lebih suka dengan permainan modern terutama yang memanfaatkan teknologi. Sehingga, permainan tradisional bisa dikatakan hampir punah (Mulyani, 2013:1).

Kuswandi, dkk (2018:viii) juga berpendapat.

Maraknya permainan modern, seperti game online dan gadget, mengurangi daya tarik anak untuk bermain permainan tradisional. Permainan tempo dulu sebenarnya sangat baik untuk melatih anak, mereka akan dirangsang kreatifitas dan ketangkasannya melalui permainan tradisional. Namun sayang, seiring majunya teknologi anak-anak banyak yang terlena oleh produk permainan online dan pabrik, yang banyak memberi dampak negatif bagi anak-anak, baik dari segi kesehatan, psikologis, maupun penurunan konsentrasi dan semangat belajar.

Kuswandi, dkk (2018:viii-ix) juga mengemukakan.

Di dalam permainan tradisional, anak diajarkan nilai kebersamaan, kejujuran, kekompakan, keuletan dan olah fisik. Permainan tradisional juga melahirkan rasa bahagia dan riang gembira. Rasa bahagia inilah yang akan menstimulasi syaraf-syaraf otak anak untuk saling terhubung, sehingga membentuk sebuah memori baru yang indah, sehingga membuat jiwanya sehat. Dengan begitu, bermain bagi anak akan melatih kemampuan mental, fisik dan psikologis dalam masa perkembangan mereka. Bermain bagi anak, dapat mengekspresikan berbagai perasaannya serta belajar bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungannya. Kalau boleh dikatakan, bahwa bermain merupakan proses alamiah dan naluriah yang berfungsi sebagai nutrisi dan gizi bagi kesehatan fisik dan psikis anak dalam masa perkembangannya.

Nasution R.K, dkk. (2013:20-21) berpendapat.

Stimulasi ini jika dilakukan dengan tepat akan sangat membantu perkembangan anak dengan optimal dan dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Pelaksanaannya dilakukan di luar ruang kelas agar anak bermain sambil belajar. Anak-anak merasa lebih senang karena tempat belajarnya lebih luas dan merasa tidak cepat bosan karena mereka bermain seraya belajar.

Achroni (2012:45-48) mengemukakan “Berbagai kelebihan dan manfaat dari permainan tradisional antara lain sebagai berikut.

1) Tidak memerlukan biaya untuk memainkannya

Untuk dapat memainkan permainan tradisional, tidak bergantung pada satu materi atau bahan tertentu yang harus dibeli. Permainan tradisional dapat dipraktikkan menggunakan benda-benda yang ada di sekitar. Bahkan, banyak permainan tradisional yang tidak memerlukan peralatan sama sekali untuk memainkannya, misalnya petak umpet atau jamur.

2) Melatih kreativitas anak

Pada permainan tradisional yang membutuhkan alat, anak-anak tidak bermain menggunakan peralatan atau mainan dalam bentuk jadi yang dapat dibeli di toko. Namun, anak-anak menciptakan dan memodifikasi sendiri peralatan atau mainan yang akan mereka gunakan untuk bermain, misalnya membuat mobil-mobilan dari kulit jeruk bali, membuat peralatan engrang dari bambu, merangkai karet gelang untuk bermain lompat tali, atau meronce daun-daun untuk dijadikan mahkota.



Cara ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas dan menstimulasi imajinasi anak-anak. Kreatif dalam menemukan bahan yang dapat digunakan dan dalam proses pembuatannya serta imajinatif dalam menentukan desain mainan yang akan mereka buat dan penggunaannya dalam bermain.

3) Mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak

Pada umumnya, permainan anak tradisional dimainkan secara kolektif. Karena dimainkan secara bersama-sama, permainan tradisional menjadi media pembelajaran bagi anak-anak untuk bersosialisasi, berinteraksi, bekerja sama, saling mendukung, saling percaya, dan saling menolong, serta membangun kepercayaan diri.

4) Mendekatkan anak-anak pada alam

Permainan tradisional umumnya dimainkan secara kolektif di luar rumah, di halaman, lapangan, atau di pendopo kala bulan purnama. Bahan atau alat yang digunakan untuk bermain pun diambil dari alam, seperti batu, rumput, kayu kering, jerami, atau buah karet. Karakteristik permainan anak tradisional semacam ini membuat anak-anak memiliki kedekatan dengan alam dan semangat untuk menjaga lingkungan.

5) Sebagai media pembelajaran nilai-nilai

Permainan anak tradisional menuntut adanya kejujuran, tanggung jawab, semangat berkompetisi secara sehat, kesabaran,

kerukunan, sportivitas, pembagian peran secara adil, menghormati alam, dan berbagai nilai moral lainnya. Dengan demikian, ketika bermain permainan tradisional, dengan sendirinya anak-anak telah belajar berbagai nilai etika dan moral yang sangat diperlukan bagi pembentukan karakternya.

6) Mengembangkan kemampuan motorik anak

Permainan anak tradisional sarat dengan gerakan, seperti melompat, berlari, berjalan dengan alat, gerakan tubuh, atau gerakan tangan. Juga melibatkan anak dalam proses pembuatan mainan. Gerakan-gerakan dan aktivitas ini bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan motorik anak, baik motorik halus maupun motorik kasar.

7) Bermanfaat untuk kesehatan

Permainan tradisional yang kebanyakan menuntut tubuh bergerak secara intens juga sangat bermanfaat bagi pertumbuhan fisik dan kesehatan anak, sebagaimana manfaat yang diperoleh dari aktivitas berolahraga. Dengan banyak bergerak, anak-anak akan terhindar dari risiko mengalami obesitas.

8) Mengoptimalkan kemampuan kognitif anak

Sejumlah permainan tradisional anak bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, seperti melatih konsentrasi dan kemampuan berhitung pada permainan congklak.

9) Memberikan kegembiraan dan keceriaan

Salah satu karakteristik yang melekat pada permainan tradisional adalah bersifat rekreatif. Permainan tradisional mampu memberikan kegembiraan dan keceriaan pada anak-anak saat bermain. Suara hiruk pikuk, tawa lepas, dan teriakan riang selalu terdengar ketika anak-anak bermain permainan tradisional secara bersama-sama.

10) Dapat dimainkan lintas usia

Permainan tradisional dapat dimainkan oleh semua anak dari berbagai jenjang usia. Bermain bersama teman-teman yang dengan jenjang usia yang beragam dan latar belakang serta kemampuan yang berbeda-beda membuat lingkup pergaulan anak menjadi luas. Hal ini bermanfaat untuk mengoptimalkan kemampuan sosial anak.

11) Mengasah kepekaan seni anak

Beberapa permainan tradisional dimainkan bersamaan dengan menyanyikan sebuah lagu. Banyak juga permainan tradisional anak yang gerakan-gerakannya semacam gerakan tari. Hal ini bermanfaat untuk mengasah kepekaan anak akan seni suara dan seni tari.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan suatu permainan tempo dulu yang memang sudah ada sejak zaman nenek moyang. Permainan tradisional tidak hanya sekedar permainan biasa, namun juga terdapat banyak manfaat dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, permainan tradisional selain bisa menjadi hiburan bagi anak-anak juga bisa menjadi suatu pelajaran dalam melatih kerja sama, melatih kemampuan baik mental, fisik, dan psikologis, melatih kejujuran, dan masih banyak manfaat lainnya yang terdapat dalam permainan tradisional.

b. Permainan Tradisional “Ular Naga”

Salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia adalah permainan Ular Naga. Permainan Ular Naga cukup populer dan banyak dimainkan di beberapa daerah di Indonesia. Dalam permainan ini, dimainkan oleh dua kelompok besar yang beranggotakan 5 hingga 10 orang setiap kelompok. Anak-anak yang memainkan permainan ini biasanya terdiri dari anak-anak kecil dan remaja baik laki-laki ataupun perempuan. Permainan ini biasa dimainkan di tanah yang luas atau di lapangan terbuka (Mulyani, 2013:118-119).

Kuswandi, dkk (2018:59) juga berpendapat.

Permainan Ular Naga (*Jhang Koranjhang*) adalah permainan tradisional yang bisa dimainkan oleh anak kecil dari usia TK sampai SD. Jumlah pemain dalam permainan ini biasanya terdiri dari 5-10 anak. Permainan ini dapat dimainkan di halaman atau lapangan pada

sore hari atau malam hari. Permainan ini dahulu sering dimainkan oleh anak-anak di Desa Ellak Laok Kecamatan Lenteng Kabupaten Sumenep. Permainan ular naga atau yang biasa disebut *jhang koranjhang* ini cukup menyenangkan. Karena dapat dimainkan beramai-ramai.

Dalam permainan Ular Naga, tidak lengkap rasanya jika tidak dimainkan sambil bernyanyi. Askalin (2013:24) menuliskan sebuah lagu ciptaan ibu sud yang biasa dinyanyikan saat bermain Ular Naga.

*Ular naga panjangnya bukan kepalang.*

*Menjalar-jalar selalu kian kemari.*

*Umpan yang lezat itulah yang dicari*

*Ini dianya yang terbelakang.*

#### 1) Cara Bermain

Mulyani (2013:120) mengemukakan cara bermain permainan Ular Naga.

Awal permainan ini sama dengan Acah-acah Alis yakni dua anak menjadi gerbang dan yang lainnya berbaris saling berpegangan pada pundak anak di depannya). Anak yang paling besar berada di urutan paling depan. Kedua kepala atau pemimpin barisan ular naga saling berhadapan, kemudian mereka saling berusaha merebut ekor atau anak yang berada di barisan ular paling belakang. Ketika ular naga saling meraih ekor lawan, semua anggota barisan harus berpegangan erat pada pundak anak di depannya dan tidak boleh lepas tercerai berai. Ekor lawan yang berhasil ditangkap oleh kepala atau anak yang paling depan akan menjadi anggota ular naga yang menangkapnya. Begitu seterusnya, mana ular naga yang paling banyak pengikut, dialah pemenangnya.

Tidak jauh berbeda dengan Mulyani, Kuswandi dkk (2018:59-60) juga mengemukakan cara bermain permainan Ular Naga (*Jhang Koranjhang*).

- a) Barisan ular berjalan mengelilingi gerbang sambil menyanyikan lagu.
- b) Ular memasuki atau melewati gerbang.
- c) Ketika lagu habis, gerbang akan menangkap salah satu anak dari barisan ular
- d) Anak yang tertangkap harus meninggalkan barisan. Permainan dilanjutkan kembali.
- e) Jika sampai lagu habis gerbang tidak bisa menangkap satu orang anak pun, maka permainan diulang kembali.

## 2) Nilai/Manfaat

Adapun nilai/manfaat yang terkandung dalam permainan Ular Naga menurut Amelia dan Helmidar (2017:16) adalah sebagai berikut:

- a) Sambil mempererat ikatan dengan teman.
- b) Belajar berbagi dan belajar bagaimana kita mempertahankan teman kita.
- c) Belajar menjadi pemimpin yang baik bagi adik-adik kita.
- d) Akan terlatih emosional dan kecakapannya dalam berkomunikasi.

- e) Selain itu permainan ini juga mendidik anak tentang arti kebersamaan dan menghargai orang lain, tanpa menghiraukan adanya kemenangan atau kekalahan yang di peroleh pada saat bermain.
- f) Membuat fisik menjadi sehat karena menggerakkan anggota badan

## 5. Hubungan Antara Permainan Tradisional Ular Naga dan Minat Belajar Siswa

Minat pada hakikatnya merupakan sebab akibat dari suatu pengalaman. Minat dapat berkembang dari hasil suatu kegiatan dan akan menjadi sebab untuk dipakai lagi dalam kegiatan yang sama (Wahyudi dalam Safaludin, 2019:42). Faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

### a. *The Factor Ofinner Urge* (Dorongan dari Dalam)

Rangsangan yang datang dari lingkungan atau ruang lingkup yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan seseorang akan mudah menimbulkan minat. Misal cenderung terhadap belajar, dalam hal ini seseorang mempunyai hasrat ingin tahu terhadap ilmu pengetahuan.

### b. *The Factor Of Social Motive* (Motif dalam Lingkungan Sosial)

Minat seseorang terhadap suatu obyek atau suatu hal juga dapat dipengaruhi oleh motif sosial. Misal seseorang berminat pada prestasi tinggi agar mendapatkan status sosial yang tinggi pula.

c. *The Factor Of Emotional* (Faktor Emosi)

Faktor perasaan dan emosi ini berpengaruh terhadap obyek. Misalkan, perjalanan sukses yang dipakai individu dalam suatu kegiatan tertentu dapat membangkitkan perasaan senang dan dapat menambah semangat atau kuatnya minat dalam kegiatan tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, minat dapat muncul karena adanya dorongan dari luar, motif dalam lingkungan sosial, dan juga karena faktor emosi. Oleh karena itu, peneliti melakukan eksperimen menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) lalu mengkolaborasikannya dengan permainan tradisional Ular Naga untuk melihat seberapa besar pengaruhnya terhadap minat belajar siswa.

Permainan tradisional Ular Naga merupakan salah satu permainan yang memiliki aktivitas gerak yang disertai dengan nyanyian-nyanyian agar nantinya siswa merasa senang sehingga dapat mengurangi rasa bosan yang ada dalam diri mereka selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan bermain Ular Naga, peneliti berharap siswa dapat merasa senang dan bersemangat sehingga dapat menimbulkan minat belajar yang tinggi dalam diri siswa. Karena di dalam penelitian ini peneliti tidak hanya mengajak siswa bermain saja, namun juga menyelipkan pembelajaran dalam permainan tersebut dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang sudah dipelajari kepada siswa yang tertangkap.



Jadi sebelum permainan dimulai, peneliti/guru terlebih dahulu memberi tahu siswa bahwa akan dilaksanakan permainan di tengah-tengah pembelajaran. Peneliti/guru juga memberi waktu kepada siswa untuk mempelajari materi sehingga nanti siswa bisa menjawab pertanyaan yang diberikan. Hal ini dapat menimbulkan minat dalam diri siswa untuk giat belajar agar nanti dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan.

Hubungan antara permainan tradisional Ular Naga dengan minat belajar siswa, dengan dilaksanakannya permainan Ular Naga dapat menjadi dorongan untuk menumbuhkan atau meningkatkan minat belajar siswa. Siswa akan merasa senang karena dapat bermain sambil belajar. Rasa senang yang timbul ini merupakan salah satu indikator tumbuhnya minat belajar siswa.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan model pembelajaran NHT efektif diterapkan dalam pembelajaran. Hasil penelitian tersebut diantaranya sebagai berikut:

**Tabel 2.2**  
**Penelitian yang Relevan**

No	Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Head Together) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Alat Ukur di SMK Piri Sleman. (Hendra Gunawan, 2013).	Penelitian Tindakan	Terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa dengan pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe NHT di kelas X SMK Piri Sleman Yogyakarta.	1. Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Numbered Head Together</i> (NHT).	1. Aktivitas dan Prestasi Belajar. 2. Jenis Penelitian, Penelitian Tindakan.
2	Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan Model <i>Numbered Head Together</i> (NHT) Kelas VB MIN 9 Bandar Lampung. (Khusnul Khotimah, 2017).	Penelitian Tindakan	Terdapat peningkatan minat belajar Ilmu Pendidikan Sosial peserta didik kelas VB MIN 9 Bandar Lampung.	1. Minat Belajar. 2. Model Pembelajaran <i>Numbered Head Together</i> (NHT).	1. Jenis Penelitian, Penelitian Tindakan

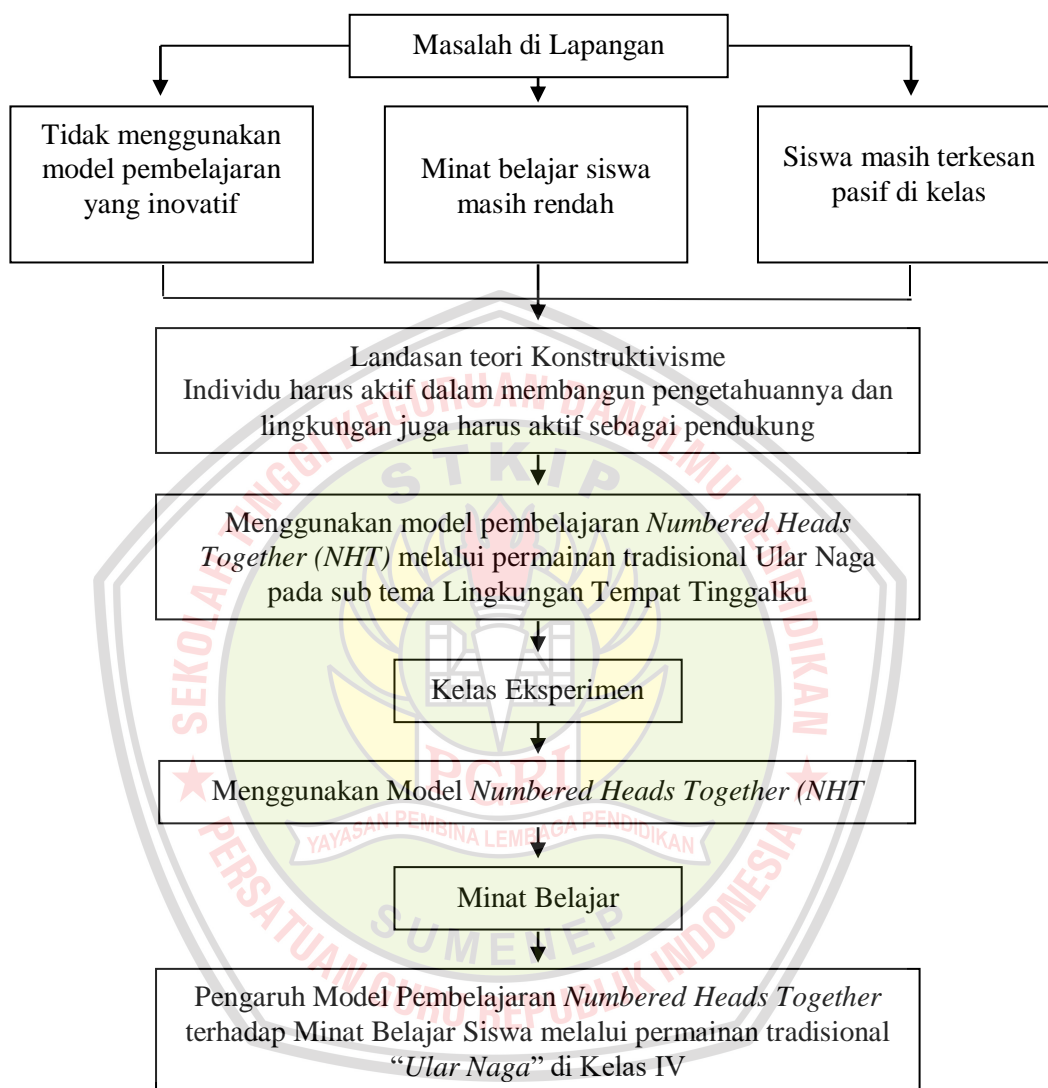
Berbeda dengan penelitian yang pernah dilakukan, maka peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan menerapkan model pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)* untuk mengukur minat siswa melalui permainan tradisional “Ular Naga” di kelas IV SDN Lenteng Timur I Lenteng Sumenep. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu alternatif peningkatan kualitas pembelajaran khususnya pembelajaran di sekolah dasar untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat lebih bersemangat dan aktif selama mengikuti proses pembelajaran. Peneliti juga berharap dengan adanya penelitian ini, dapat menjadi inspirasi bagi para guru sekolah dasar untuk menerapkan berbagai model pembelajaran yang bervariasi yang dapat menarik minat belajar siswa.

### C. Kerangka Berpikir

Gambar kerangka pemikiran pengaruh model pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)* terhadap minat belajar siswa melalui permainan tradisional Ular Naga pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku kelas IV SDN Lenteng Timur I kecamatan Lenteng kabupaten Sumenep tahun pelajaran 2020/2021 dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1

## Kerangka Berpikir



## D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1.  $H_0$ : Tidak ada pengaruh model *Numbered Head Together (NHT)* terhadap minat belajar siswa melalui permainan tradisional Ular Naga di

kelas IV SDN Lenteng Timur I kecamatan Lenteng tahun pelajaran 2020/2021.

2.  $H_1$ : Ada pengaruh model pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)* terhadap minat belajar siswa melalui permainan tradisional Ular Naga di kelas IV SDN Lenteng Timur I kabupaten Sumenep tahun pelajaran 2020/2021.

