

**PENERAPAN MODEL *NUMBERED HEAD TOGETHER* BERBANTUAN
MEDIA ANIMASI *LIPSYNC* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V
SDN 4 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

**NAZHIRAH DUANNA
NIM. 210209120**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2025 M/ 1446 H**

**PENERAPAN MODEL *NUMBERED HEAD TOGETHER* BERBANTUAN
MEDIA ANIMASI LIPSYNC UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V
SDN 4 BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam
Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Sebagai Beban Studi untuk
Memperoleh Gelar Sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam.

Oleh

Nazhirah Duanna

NIM. 210209120

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

Pembimbing:



Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd

NIP.198907032023212038

**PENERAPAN MODEL *NUMBERED HEAD TOGETHER* BERBANTUAN
MEDIA ANIMASI *LIPSYNC* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V
SDN 4 BANDA ACEH**

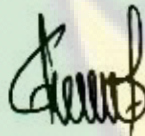
SKRIPSI

Telah diuji oleh panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal: Selasa, 22 april 2025

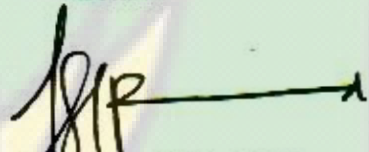
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



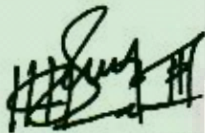
Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd
NIP.198907032023212038

Sekretaris



Al Juhra, S.Sos.I., M.S.I
NIP.198204182009011014

Penguji I



Dr. Khadijah, M.Pd
NIP.197008301994122001

Penguji II



Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag
NIP.197906172003122002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP.19730102 199703 1 003



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nazhirah Duanna
NIM : 210209120
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model *Numbered Head Together* Berbantuan Media Animasi Lipsync untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 4 Banda Aceh.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulis skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.


Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di fakultas tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 11 Maret 2025

Yang menyatakan,




Nazhirah Duanna
NIM.210209120

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Dengan segala kerendahan hati, Penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan, do'a, dan juga dukungan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, ayahanda M.jafar dan Ibunda Nuridawati atas segala doa, kasih sayang, dukungan moral, serta memberikan semangat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada kakak tercinta Nanda Jafrida Fonna,S.Hum. Serta adik perempuan Syifa Ul Asqia, atas do'a dan dukungan yang selalu diberikan. Secara khusus, do'a terbaik untuk almarhum adik laki-laki satu-satunya M. Rehul Miski, semoga Allah memberi tempat terbaik disisinya. Kehadiran dan kenangan bersama akan selalu menjadi penyemangat dalam setiap langkah ini.
3. Tak kalah penting kehadirannya kepada Muhammad Haidar A.B yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan meluangkan waktunya untuk memberikan semangat, mendengarkan keluh kesah penulis, dan selalu ada disaat penulis butuhkan. Terimakasih telah berkontribusi dalam penulisan skripsi ini.
4. Teman seperjuangan Farisa Nazila, Fakhra Fadilla, Tasya Nabila Rizkia, Aura Hayatun Nufus, Hilmiyana Zuhra, Naurah Azzatil Ismah, Afifah, dan Fitriyanti yang telah menemani penulis mulai dari pembuatan proposal skripsi, membantu proses penelitian, hingga terselesainya skripsi ini.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur penulis ucapkan kepada kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, kesempatan dan kelapangan dalam berpikir sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Penerapan Model *Numbered Head Together* Berbantuan Media Animasi *Lipsync* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 4 Banda Aceh". Shalawat beriring salam penulis sanjungkan kepada nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan menuju alam yang berilmu pengetahuan seperti saat ini.

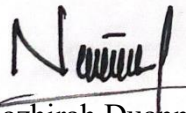
Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu mulai dari penyusunan proposal, penelitian hingga pada penyelesaian skripsi ini, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag. Selaku rektor UIN Ar-Raniry yang telah memberikan sarana dan prasarana dalam penyusunan skripsi ini.
2. Dekan fakultas Tarbiyah dan Keguruan Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed., Ph.D., Wakil Dekan I, Wakil Dekan II, Wakil Dekan III, beserta Civitas Akademik dan KTU yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir sampai selesai.
3. Ketua prodi PGMI yaitu Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag, beserta stafnya yang telah membantu penulis selama ini sehingga dapat menyelesaikan studi. Dan Juga kepada Bapak/Ibu dosen yang telah mewariskan ilmu kepada penulis.

4. Ibu Rafidhah Hanum,S.Pd.I,M.Pd sebagai penasehat akademik sekaligus pembimbing yang telah meluangkan waktunya, memberikan nasehat, memberikan bimbingan kepada penulis dari awal penulisan proposal hingga menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepala sekolah SDN 4 Banda Aceh Ibu Nurul Hidayah, S.Pd dan guru kelas Bapak Muhammad Nazir Putra,M.Pd yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian serta membantu penulis dalam mengumpulkan data penelitian.
6. Seluruh staf UPT. Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dan seluruh staf juga karyawan dinas perpustakaan dan kearsipan Banda Aceh yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh pihak dan lembaga yang telah terlibat membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang berlimpah dari Allah SWT . Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini, oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak lain.

Banda Aceh,
Yang menyatakan,



Nazhirah Duanna
NIM.210209120

ABSTRAK

Nama : Nazhirah Duanna
NIM : 210209120
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Model *Numbered Head Together* Berbantuan Media Animasi *Lipsync* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 4 Banda Aceh.
Pembimbing : Rafidhah Hanum,S.Pd.I.,M.Pd
Kata Kunci : Model *Numbered Head Together* (NHT), Media Animasi *Lipsync*, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas V SDN 4 Banda Aceh yang masih belum mencapai nilai standar KKTP yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran dikelas supaya pembelajaran lebih berpusat pada siswa, dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa lebih aktif dan fokus dalam proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan berbantuan media animasi *lipsync* dapat menjadi suatu solusi dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini (1) untuk mendeskripsikan aktivitas guru, (2) untuk mendeskripsikan aktivitas siswa, dan(3) untuk menganalisis hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan media animasi *lipsync*. Jenis metode penelitian tindakan kelas ini melibatkan 23 peserta didik. Penelitian ini terdiri dari II siklus. Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I dengan nilai (80,77%), dan pada siklus II meningkat menjadi (93,27%) dengan kategori baik sekali. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh nilai (77,88%), pada siklus II meningkat menjadi (90,38%). Sedangkan hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh nilai (60,87%), dan meningkat secara signifikan pada siklus II dengan nilai (91,30%). Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model *Numbered Head Together* berbantuan media animasi *lipsync* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dikelas V SDN 4 Banda Aceh.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

LEMBAR PENGASAHAN SIDANG

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

KATA PENGANTAR..... v

ABSTRAK vii

DAFTAR ISI viii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB I PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 8

C. Tujuan Penelitian 9

D. Manfaat Penelitian 9

E. Definisi Operasional..... 10

BAB II LANDASAN TEORITIS..... 12

A. Model Pembelajaran..... 12

1. Pengertian Model *Numbered Head Together* (NHT) 12

2. Langkah-langkah Model *Numbered Head Together* 13

3. Kelebihan dan Kekurangan Model *Numbered Head Together* 14

4. Manfaat Model *Numbered Head Together* (NHT) 14

B. Media Animasi *Lipsync*..... 15

1. Pengertian Media Animasi *Lipsync*..... 15

2. Kelebihan dan kekurangan Media Animasi *Lipsync*..... 15

3. Langkah-Langkah Pembuatan Media Animasi *Lipsync*..... 16

C. Hasil Belajar 17

1. Pengertian Hasil Belajar..... 17

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar 18

D. Pembelajaran Bahasa Indonesia..... 19

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia..... 19

2. Materi Pantun 21

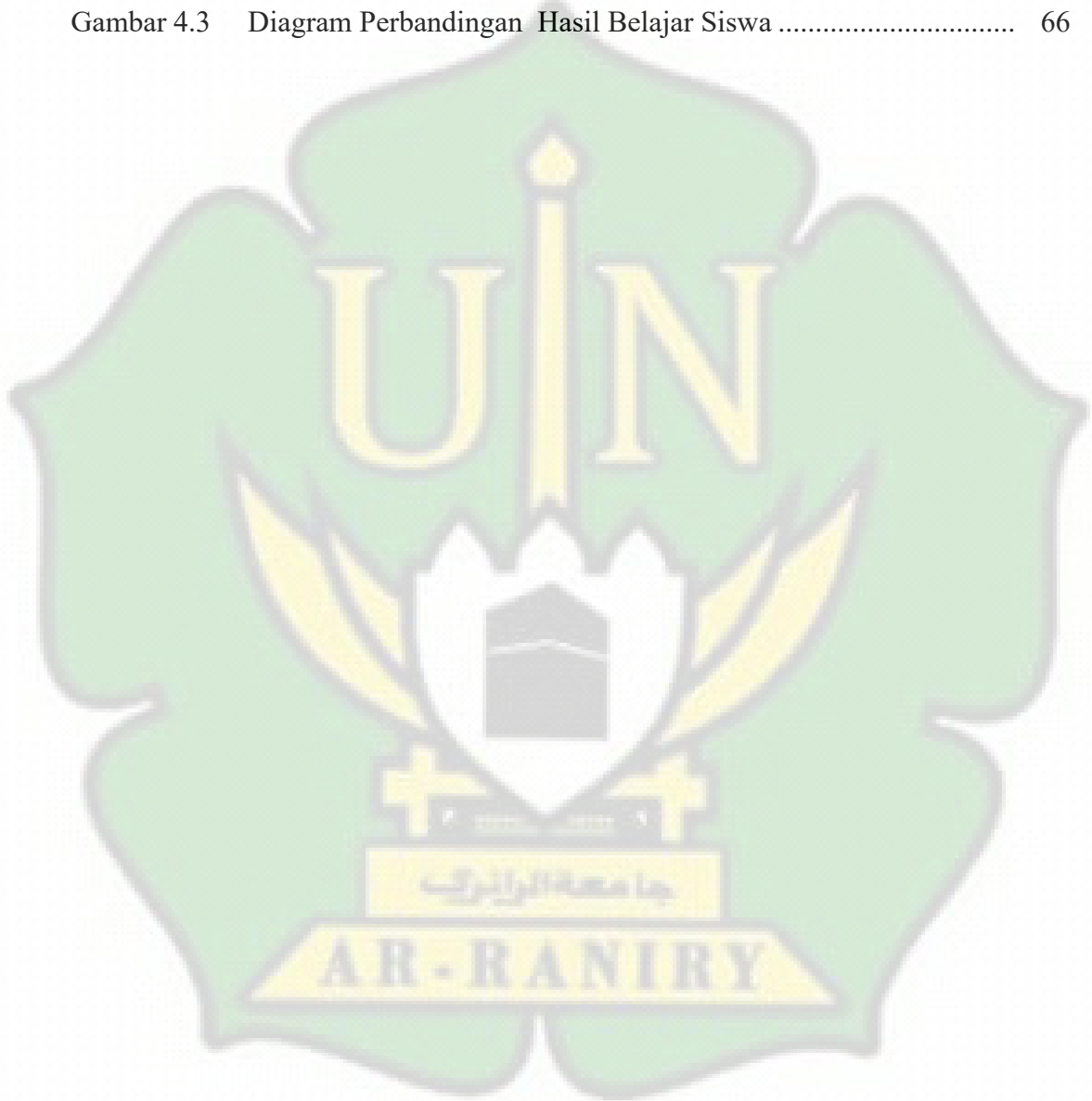
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
A. Jenis penelitian	24
B. Rancangan Penelitian	24
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	27
D. Subjek Penelitian.....	27
E. Teknik Pengumpulan Data	27
F. Instrumen Pengumpulan Data	28
G. Teknik Analisis Data	31
H. Indikator Keberhasilan Penelitian	33
BAB IV HASIL PENEITIAN.....	34
A. Deskripsi Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan	62
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN-LAMPIRAN	72
DOKUMENTASI PENELITIAN	158
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	163

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 4 Banda Aceh Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	3
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	29
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	30
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Soal Tes.....	30
Tabel 3.4	Kriteria Penilaian Guru dan Siswa.....	32
Tabel 3.5	Kategori Kriteria Hasil Belajar Siswa.....	32
Tabel 4.1	Jadwal Penelitian di SDN 4 Kuta Alam Banda Aceh.....	34
Tabel 4.2	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus I.....	38
Tabel 4.3	Hasil Pengamatan aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus I..	42
Tabel 4.4	Hasil Perolehan Soal Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	46
Tabel 4.5	Hasil Temuan dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus I	47
Tabel 4.6	Hasil Pengamatan Aktivitas Guru dalam Mengelola Pembelajaran Siklus II	53
Tabel 4.7	Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus II	56
Tabel 4.8	Hasil Perolehan Soal Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	60
Tabel 4.9	Hasil Temuan dan Revisi selama Proses Pembelajaran Siklus II..	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Tagart..	25
Gambar 4.1	Diagram Perbandingan Aktivitas Guru	63
Gambar 4.2	Diagram Perbandingan Aktivitas Siswa.....	65
Gambar 4.3	Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siswa	66



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keputusan Dekan	72
Lampiran 2 : Surat Izin Melakukan Penelitian dari Dekan.....	73
Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	74
Lampiran 4 : Surat Keterangan Lulus Plagiasi	75
Lampiran 5 : Surat Validasi Instrumen.....	76
Lampiran 6 : Modul Ajar Siklus I	77
Lampiran 7 : Lembar Validasi Modul Ajar Siklus I.....	94
Lampiran 8 : Lembar Kerja Peserta Didik Siklus I.....	97
Lampiran 9 : Lembar Validasi LKPD Siklus I.....	104
Lampiran 10 : Lembar Soal Evaluasi Siklus I	106
Lampiran 11 : Lembar Validasi Soal Evaluasi Siklus I.....	107
Lampiran 12 : Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I.....	110
Lampiran 13 : Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	114
Lampiran 14 : Modul Ajar Siklus II.....	115
Lampiran 15 : Lembar Validasi Modul ajar Siklus II	132
Lampiran 16 : Lembar Kerja Peserta Didik Siklus II	135
Lampiran 17 : Lembar Validasi LKPD Siklus II.....	142
Lampiran 18 : Lembar Soal Evaluasi Siklus II	145
Lampiran 19 : Lembar Validasi Evaluasi Test Siklus II.....	146
Lampiran 20 : Lembar Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II.....	149
Lampiran 21 : Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II	153
Lampiran 22 : Sampel Soal Evaluasi Siklus I yang Telah Dikerjakan Siswa..	154
Lampiran 23 : Sampel Soal Evaluasi Siklus II yang Telah Dikerjakan Siswa..	155
Lampiran 24 : Dokumentasi Penelitian Siklus I	156
Lampiran 25 : Dokumentasi Penelitian Siklus II.....	159

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang wajib diberikan di jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi, dikarenakan Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional sekaligus bahasa negara di Indonesia.¹ Seringkali mata pelajaran Bahasa Indonesia dianggap remeh oleh siswa karena dianggap mudah dan terlalu membosankan sehingga nilai siswa menurun dan semangat belajar siswa menjadi luntur jika belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia.² Salah satu materi Bahasa Indonesia adalah pantun.

Pantun merupakan salah satu karya sastra lama yang sampai sekarang masih dipelajari dari mulai sekolah dasar, hingga sekolah menengah atas. Namun, pantun memiliki permasalahan yang cukup serius di dalam ranah pendidikan. Pantun memiliki kedudukan sebagai puisi lama yang seharusnya di budidayakan, seolah-olah tergeser dengan bermuculannya bentuk-bentuk karya sastra kekinian. Contohnya pada perlombaan, jarang sekali terdengar ada lomba menulis pantun atau lomba berbalas pantun, berbeda dengan puisi baru dan cerpen yang sering kali diperlombakan. Begitu banyak orang yang menganggap bahwa pantun tidak dibutuhkan dalam kehidupan nyata. Hal ini dapat dilihat dari jumlah pencipta pantun yang sedikit jika dibandingkan dengan penulis puisi baru.

Pembelajaran pantun penting bagi siswa, selain untuk memperkenalkan siswa pada sastra lama, pantun juga sebagai sarana untuk mengajarkan kepada

¹ Esti Royani, dkk. *Buku Ajar Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2020), h.1

² Fika Hidayatul, dkk. *Model dan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021), h.42

siswa bagaimana cara berpikir kritis dalam segala keterbatasan yang ada. Oleh karena itu, materi pantun harus benar-benar dipahami oleh siswa. Kemampuan menulis pantun merupakan pembelajaran yang kurang diminati siswa, sistem pembelajaran yang monoton dan belum adanya media inovatif dan kreatif menjadi salah satu penyebabnya.³

Pendidik harus berupaya keras dalam menerapkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan kreatif terutama pada materi pantun, supaya dapat meningkatkan keberhasilan pada materi ini, Seperti menerapkan inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif, kreatif dan aktif. Mata pelajaran Bahasa Indonesia dianggap membosankan karena membutuhkan waktu yang panjang untuk kegiatan pengajarannya. Maka dari itu, guru harus mengemas suatu pembelajaran agar terkesan menarik sehingga siswa aktif dan bersemangat untuk belajar. Guru harus senantiasa menciptakan model dan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, supaya dapat menarik perhatian siswa untuk berpikir kritis dan lebih aktif.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 26 Agustus 2024 di kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh, proses pembelajaran dalam kelas tersebut sudah dilakukan dengan baik. Guru sudah menerapkan metode dan media untuk pembelajaran di kelas ini, metode yang diterapkan oleh guru pada kelas ini yaitu metode ceramah, diskusi dan tanya jawab, untuk media yang dipakai guru yaitu buku cetak sebagai pedoman guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Tetapi untuk metode dan media yang dipakai guru tersebut tidak

³ Dyah Puspita Sari, *Pengembangan Media Ular Asyik bagi Peningkatan Keterampilan Menulis Pantun untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama dengan Pendekatan Joyfull Learning*, (Skripsi), Universitas Negeri Semarang, 2010.

sesuai di era sekarang ini, dimana perkembangan teknologi yang begitu luas dan pesat. Karena metode ceramah hanya mengandalkan interaksi satu arah antara guru dan siswa, Sehingga pembelajaran dikelas V tersebut hanya berpusat pada guru, siswa hanya duduk dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru.

Metode ini apabila diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, hal ini membuat siswa jenuh, pasif, dan tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru, sehingga siswa kurang memahami materi yang diajarkan guru. Hal ini menjadi salah satu faktor yang mengakibatkan hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan yang sesuai KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran) yang telah diterapkan sekolah SDN 4 Banda Aceh pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kurikulum merdeka yaitu 75.⁴

Hasil dari data prasurvey diketahui bahwa masih ada siswa kelas V yang nilai Bahasa Indonesia dibawah KKTP (kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran). Hal ini dilihat dari data ulangan harian pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas V sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Belajar siswa kelas V SDN 4 Banda Aceh pada mata pelajaran Bahasa Indonesia

No	Nilai	Kategori	Jumlah	Presentase
1	< 75	Tidak Tuntas	15 siswa	65,22%
2	≥ 75	Tuntas	8 siswa	34,78%
Jumlah:			23 siswa	100%

Sumber: Hasil ulangan harian siswa kelas V SDN 4 Banda Aceh, 2024.

Berdasarkan tabel 1.1 diatas dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang nilai Bahasa Indonesia dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP),

⁴ Hasil observasi awal kelas V SDN 4 Banda Aceh, (Tanggal 26 Agustus 2024)

atau dengan kata lain siswa yang nilainya di bawah 75 lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang nilainya di atas 75. Hanya 34,78% atau 8 siswa yang tuntas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan terdapat 65,22% atau 15 siswa yang tidak tuntas. Terlihat jelas bahwa nilai hasil belajar siswa yang tidak tuntas lebih besar dibandingkan siswa yang tuntas.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti ingin menerapkan model *Numbered Head Together* untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Model *Numbered Head Together* merupakan salah satu model yang cocok diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia karena model pembelajaran ini mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Sehingga dapat menghilangkan rasa bosan siswa terhadap materi yang diberikan. Model ini juga mempunyai beberapa keunggulan antara lain: (a) Model ini memungkinkan terciptanya kerjasama antar siswa; (b) Semua siswa memungkinkan terlibat aktif dalam pembelajaran; (c) Setiap individu siswa memungkinkan untuk lebih kreatif dalam belajar; (d) Hasil belajar siswa memungkinkan untuk meningkatkan secara signifikan.⁵

Penggunaan media juga hal yang penting yang harus diterapkan guru dalam pembelajaran, dengan adanya media dapat membantu siswa dalam belajar dan dapat memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran. Guru harus mampu memanfaatkan media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, supaya proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran yang diberikan dengan mudah dan mengubah pola belajar siswa menjadi pembelajaran yang menyenangkan.

⁵ Sawin, *Model pembelajaran NHT Dalam Pembelajaran PKN di SMP*, (Jawa Barat: CV. Adanu Abimata, 2020), h.3

Media yang diterapkan dalam penelitian ini adalah media animasi *lipsync* yang dikombinasikan dengan model *Numbered Head Together*. Media animasi *lipsync* adalah seni dalam membuat animasi karakter yang dapat berbicara berdasarkan track rekaman atau dialog secara tepat.⁶ Media animasi *lipsync* ini juga merupakan jenis media audio visual karena melibatkan penggunaan suara atau dialog yang disinkronkan dengan gerakan mulut karakter animasi. Media ini dalam pembelajaran dimaksud sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk audio dan visual yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat terjadi proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Kegiatan belajar mengajar diseluruh Indonesia, hasil belajar merupakan catatan penting dalam proses pengembangan potensi diri peserta didik. Hasil belajar menjadi bukti nyata dari proses pembelajaran yang telah dilalui siswa, dan juga menjadi tolak ukur keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Secara garis besar hasil belajar terbagi menjadi 3 aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁷ Maka dari itu, ketiga aspek tersebut harus saling berkaitan supaya mencapai proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Beberapa penelitian model *Numbered Head Together* yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya diantaranya. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurani dengan judul pengaruh model *Numbered Head Together* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak 2 siklus, hasil penelitian

⁶ Sofa Nur, *Penerapan Teknik Lipsync pada Film Animasi 2 Dimensi "Shalatmu Penyelamatmu"*, (Purwokerto: Universitas Amikom Purwokerto, 2017), h.133

⁷ Aan Darwati, *Strategi Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru*, (Jawa Barat: Mega Press, 2022), h.71

ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari 75% menjadi 89%.⁸ Persamaan penelitian ini dengan penelitian Siti Nuranisah yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa dan juga metode penelitian yang dipakai yaitu penelitian tindakan kelas, sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian Siti Nuranisah adalah terletak pada kelas yang diterapkan penelitian, Siti Nuranisah menerapkan pada kelas I SD sedangkan penelitian ini pada kelas V Sekolah Dasar.

Selanjutnya hasil penelitian oleh Nismarni dengan judul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together (NHT)* untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 78 Pekanbaru Kecamatan Tenayan Raya. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak 2 siklus, hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari 74,28% menjadi 91,42%.⁹ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Nismarni yaitu penelitian ini juga dilakukan pada pembelajaran bahasa indonesia, sama-sama menggunakan model *Numbered Head Together*, dan juga menggunakan metode penelitian yang sama yaitu penelitian tindakan kelas, sedangkan perbedaannya adalah penelitian Nismarni tidak menggunakan media pembelajaran sedangkan penelitian ini menggunakan bantuan media pembelajaran animasi *lipsync*.

⁸ Siti Nuranisah, *Pengaruh Model Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas I Sekolah Dasar*, *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol.6, No.2, (2023), h.130.

⁹ Nismarni, *Penerapan Model Pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas IV SDN 78 Pekanbaru Kecamatan Tenayan Raya*, *Jurnal Primary PGSD fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, Vol.6, No.1, (2017),h.32

Dan jurnal penelitian Diana Like jurnal pendidikan dan pembelajaran sekolah dasar universitas negeri Makasar, dengan judul penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres 6/75 . Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) dan dilakukan sebanyak 2 siklus. Setiap siklus memiliki 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar dari 70,75% menjadi 82,30%.¹⁰ Persamaan penelitian ini dengan penelitian Diana Like yaitu menerapkan model pembelajaran yang sama yaitu model NHT pada pelajaran Bahasa Indonesia, dan juga menggunakan metode penelitian yang sama yaitu menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan perbedaannya adalah penelitian Diana Like tidak menggunakan bantuan media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin membuktikan apakah penerapan model *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media animasi *lipsync* dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SDN 4 Banda Aceh yang mengharuskan siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul **"Penerapan Model *Numbered Head Together* Berbantuan Media Animasi *Lipsync* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh"**.

¹⁰ Diana Like,dkk. *Penerapan Model Pembelajaran NHT Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Inpres 6/75, Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, Vol.3, (2023), h.172.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru dalam pembelajaran dengan menerapkan model *Numbered Head Together* berbantuan media animasi *lipsync* di kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan model *Numbered Head Together* berbantuan media animasi *lipsync* di kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah adanya penerapan model *Numbered Head Together* dengan berbantuan media animasi *lipsync* di kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam penerapan model *Numbered Head Together* berbantuan media animasi *lipsync* di kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh.
2. Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan model *Numbered Head Together* berbantuan media animasi *lipsync* di kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh.

3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model *Numbered Head Together* berbantuan media animasi *lipsync* di kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh.

D. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini berguna bagi segala pihak yang terkait. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Untuk menambah pengetahuan guru mengenai penggunaan model pembelajaran *Numbered Head Together*, dan sebagai alternatif bagi guru dalam penggunaan model pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 4 Banda Aceh.

2. Bagi Siswa

Dari penelitian ini dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran melalui model pembelajaran yang inovatif, dan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

3. Bagi Penelitian

Dapat menjadi refleksi untuk terus mencari dan mengembangkan inovasi dalam pembelajaran, serta mendapatkan pengalaman melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Numbered Head Together* yang mampu meningkatkan hasil belajar.

4. Bagi sekolah

Digunakan sebagai bahan informasi untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai model pembelajaran *Numbered Head Together* dalam kegiatan pembelajaran.

E. Definisi Operasional

1. Model *Numbered Head Together* (NHT)

Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) adalah model pembelajaran kelompok siswa belajar, berdiskusi secara kelompok, siswa aktif dalam kegiatan kelompok serta menyampaikan hasil kerja kelompoknya. Masing-masing kelompok diberi nomor sebagai tanda bagi kelompok tersebut dalam kegiatan penyampaian hasil kerja kelompok.¹¹

Dalam penelitian ini teknis pelaksanaan model *Numbered Head Together*, yaitu guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 orang secara heterogen, setiap siswa dalam kelompok diberi nomor kepala 1 sampai 5 sesuai dengan jumlah siswa perkelompoknya. Selanjutnya guru memberikan tugas kepada setiap kelompok untuk diselesaikan bersama, setiap siswa dalam kelompok mendiskusikan pendapat terhadap tugas yang diberikan dan harus meyakinkan tiap anggota dalam kelompoknya mengetahui jawaban tersebut

Setelah itu, guru menyebut nomor tertentu kemudian peserta didik yang nomornya dipanggil mengacungkan tangan dan mencoba menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas, guru juga meminta tanggapan kelompok lain, kemudian guru memberi kesimpulan terhadap jawaban yang telah dipaparkan siswa.

2. Media Animasi *Lipsync*

Media animasi *lipsync* yang dimaksud pada penelitian ini adalah berupa video animasi 2D yang dapat berbicara, peneliti akan menyesuaikan gerakan bibir animasi yang ada pada video dengan suara yang direkam. Suara dari animasi

¹¹ Yusep Kurniawan, *Inovasi Pembelajaran Model dan Metode Pembelajaran bagi Guru*, (Surakarta: CV. Kekata Group, 2019), h.38

tersebut berasal dari rekaman suara peneliti sendiri dan animasi berbicara tersebut disesuaikan dengan materi yang akan dijelaskan oleh guru kepada peserta didik.

Untuk media animasi *lipsync* yang dipakai dalam penelitian ini sebagai berikut:

- Link youtube video animasi lipsync siklus I :

<https://youtu.be/GhgNbrlVAtw?si=ljFt3DjJ2jBNifsE>

- Link youtube video animasi lipsync siklus II :

https://youtu.be/XBWzIMA6ark?si=TIEwQp4Udv84i_19

3. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada ranah kognitif dan psikomotorik siswa dalam memahami materi pantun, yang indikator hasil belajarnya yaitu mengidentifikasi ciri-ciri dan jenis-jenis pantun (C1), menjelaskan bagian-bagian pantun (C2), menghubungkan bagian sampiran pantun (C3), menafsirkan amanat/makna yang terkandung pada teks pantun nasehat (C5) dan membuat pantun (C6). Pada penelitian ini, peneliti mengambil materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kurikulum merdeka Fase B (kelas V) , pada materi pantun. Dari beberapa jenis pantun, pada penelitian ini peneliti mengambil jenis pantun nasehat sesuai dengan pedoman buku guru dan siswa kelas V kurikulum merdeka.