



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *NUMBERED HEADS TOGETHER* (NHT) BERBANTUAN QUIZIZZ PAPER MODE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI KERJA SAMA DALAM KEBERAGAMAN KELAS I MI TINJOMOYO KOTA SEMARANG

Nadya Puspita Dewi 1, Panca Dewi Purwati 2

Universitas Negeri Semarang

nadyapuspita282@students.unnes.ac.id , pancadewi@mail.unnes.ac.id

Article Info

Article history:

Submitted Jun xx, 201x

Accepted Jul xx, 201x

Published Aug xx, 201x

Keywords:

Model Pembelajaran Kooperatif
NHT

Quizizz Paper Mode

Kerja sama dalam Keberagaman

ABSTRACT

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan penerapan pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan Quizizz Paper Mode pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Kerjasama dalam Keberagaman di kelas I SD. Metode penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validasi data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Sedangkan teknik analisis data yaitu dengan pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan data. Penelitian ini dilaksanakan dengan menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* berbantuan Quizizz pada pembelajaran pendidikan Pancasila pada materi Kerjasama dalam keberagaman kelas I di MI Tinjomoyo Kota Semarang. Dari hasil pengamatan, peserta didik menjadi lebih tertarik dan sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran pendidikan pancasila dengan penerapan model kooperatif tipe NHT dan berbantuan media Quizizz. Hal ini menjadikan minat belajar peserta didik kelas I menjadi lebih meningkat dari sebelumnya.

Corresponding Author:

Nama Penulis Koresponden,

Program Studi Pendidikan Matematika,

Universitas Muhammadiyah Purwokerto,

Jl. KH. Ahmad Dahlan, Po. Box. 202 Purwokerto, Banyumas, Indonesia.

E-mail: author_corresponding@pmpm.or.id

How to Cite:

Nama Belakang-1, Nama Depan dan Nama Tengah-1., Nama Belakang-2, Nama Depan dan Nama Tengah-2., & Nama Belakang-3, Nama Depan dan Nama Tengah-3. (202X). Judul Judul Judul Judul. Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK), X (X), XX-XX.

Pendidikan merupakan suatu bentuk usaha yang secara sadar dilakukan guna mempersiapkan terbentuknya peran peserta didik dimasa depan melalui berbagai kegiatan bimbingan, pelatihan, dan pengajaran Sakban & Wahyudin (2020). Pendidikan berkembang mengikuti arus ke arah digital yang dapat menguntungkan, akan tetapi hal tersebut mengubah suatu paradigma pendidikan yang menunjukkan perkembangan dan kemajuan ke arah tataran global. Dengan adanya hal tersebut aktivitas suatu pendidikan formal dituntut wajib untuk inovatif dan kreatif. Pendidikan formal ini beragam adanya, salah satu sekolahnya sebagai proses terjadinya sosialisasi, pengembangan keterampilan dan pengetahuan bisa mempengaruhi pengembangan sosial dan kepribadian dari anak.

Dalam rangka mengupayakan pengembangan potensi dari peserta didik, maka dari itu di dalam dunia pendidikan memerlukan adanya kurikulum. Kurikulum Merdeka ini menjadi sebuah gagasan yang dalam transformasi di bidang pendidikan Indonesia yang mampu menciptakan generasi masa depan unggul Lestari & Fatonah (2021). Kurikulum Merdeka merupakan bentuk kurikulum yang akan dilaksanakan melalui cara pengembangan profil anak, dengan begitu peserta didik memiliki nilai dan jiwa yang mencerminkan kandungan dari sila Pancasila serta dapat berguna sebagai bekal dalam suatu kehidupan. Kurikulum Merdeka dibentuk dengan mengutamakan minat dan kebutuhan dari peserta didik, dengan begitu peserta didik dapat menjadi seorang pelajar sepanjang hayat.

Maka dari itu perlu dan dapat disadari bahwa proses dari pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah merupakan hal yang penting dalam mencapai tujuannya Pendidikan Pancasila tersebut Arisanti (2022). Pembelajaran yang memiliki mutu pastinya akan dapat memberikan sebuah hasil belajar yang terbaik. Dalam hal tersebut guru diharuskan untuk memiliki keterampilan dan ilmu dalam melaksanakan pengorganisasian kelas sebagai salah satu bagian dari proses pembelajaran, serta dalam hal penggunaan bermacam- macam sebuah model pembelajaran guna mencapai dan menciptakan tujuan tersebut.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, pada proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila, belum adanya inovasi penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik serta dalam pembelajaran lebih menekankan pada metode ceramah serta tanya jawab. Belum adanya keterlibatan peserta didik di dalam pembelajaran dapat dikatakan guru lebih dominan, sehingga hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik kurang terjalin dan peserta didik cenderung pasif. Permasalahan lain yang ditemukan yakni kurangnya perhatian peserta didik dalam pembelajaran pada saat guru sedang menjelaskan materi yang sedang dipaparkan khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, hal ini dalam proses pembelajaran belum dapat menekankan adanya partisipasi dan Kerjasama dalam kelompok yang menentukan penilaian individu dan kelompok sehingga hal tersebut menyebabkan peserta didik cepat merasa puas setelah mengikuti pembelajaran Wisnujati et al., (2021).

Dari permasalahan yang terjadi tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran pada mata kuliah Pendidikan Pancasila belum mencapai hasil yang maksimal sehingga terdapat peserta didik kurang memahami bagaimana cara menerapkan dan mengimplementasikan materi yang telah dipaparkan oleh pendidik ke dalam kehidupan sehari- hari, baik pada lingkungan keluarga ataupun di lingkungan masyarakat. Untuk mengatasi permasalahan diatas perlu adanya solusi yakni dengan melakukan pembenahan proses pembelajaran dengan memberikan inovasi model pembelajaran yang dapat menciptakan terjalinnya hubungan baik antara guru dan peserta didik dan model pembelajaran yang bervariasi dimana dapat membuat peserta didik tidak cepat bosan dan peserta didik dapat mencapai tujuan dari pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah

dasar. Salah satu model pembelajaran untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Numbered Head Together* (NHT).

Penggunaan model pembelajaran perlu disesuaikan dengan kualitas atau pun karakteristik dari materi pembelajaran, lingkungan belajar peserta didik, dan situasi, Khalim & Oktapiani (2020). *Cooperative Learning* merupakan sebuah model pembelajaran secara berkelompok yang mengutamakan Kerjasama peserta didik dan bantuan dalam hal mempelajari adanya mata pelajaran, setiap kelompok diharuskan memberikan sebuah pendapat atau ide dan memecahkan suatu masalah supaya tujuan dari pembelajaran dapat tercipta dalam sebuah interaksi baik. Terdapat beberapa macam tipe dari model pembelajaran kooperatif, yakni salah satunya yaitu *Numbered Head Together* (NHT). Sebagai salah dari jenis tipe pembelajaran kooperatif, tipe NHT tidak berbeda jauh dengan tipe pembelajaran kooperatif yang lainnya dimana tipe tersebut mengutamakan sebuah kerja sama dari setiap kelompok. Bentuk Model pembelajaran kooperatif yang digunakan yakni pendekatan structural *Numbered Heads Together*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* mempunyai beberapa keunggulan yakni tiap tiap dari peserta didik dituntut supaya siap dalam menjawab sebuah pertanyaan, meningkatkan prestasi dan hasil belajar dari peserta didik, peserta didik dapat melakukan diskusi dengan baik dan bersungguh-sungguh serta peserta didik yang memiliki kepandaian lebih dari yang lainnya dapat memberikan dan mengajarkan kepada sejawatnya yang kurang mahir Elendiana & Prasetyo (2021).

Dalam terciptanya sebuah pembelajaran menyenangkan dengan model pembelajaran yang sudah ditetapkan bisa dilaksanakan dengan bermacam-macam cara, sebagai contoh dengan menggunakan sebuah media pembelajaran guna terciptanya suasana pembelajaran menyenangkan. Menurut Marzalena, dkk (2019) yang menemukan bahwa metode bermain memiliki beberapa manfaat yakni bisa meningkatkan kemampuan kognitif dari peserta didik, seperti menumbuhkan kemampuan mengingat dan berpikir melalui langkah yang menyenangkan. Contoh konkret yang bisa dipergunakan dalam suatu kegiatan penilaian atau evaluasi pembelajaran interaktif dengan berbasis teknologi pada kegiatan evaluasi bisa dengan menggunakan media interaktif berupa *Quizizz Paper Mode*.

Quizizz ini adalah sebuah aplikasi yang dipergunakan untuk melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran dengan berbasis teknologi. *Quizizz* merupakan sebuah permainan online dengan berbasiskan kuis interaktif yang bisa diakses menggunakan smartphone dan komputer melalui aplikasi ataupun web dengan memerlukan internet yang memadai yang nantinya digunakan sebagai media pembelajaran dalam kelas yang membuat pembelajaran dan peserta didik menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. *Quizizz* ini dapat dipergunakan untuk menyelesaikan dan memberikan soal Latihan kepada peserta didik di dalam kelas dan secara otomatis nantinya hasil yang diperoleh peserta didik dapat langsung diketahui dengan adanya peringkat nilai dari terendah hingga tertinggi pada saat peserta didik menjawab pertanyaan. Hal tersebut dapat memotivasi peserta didik guna untuk lebih dapat aktif dalam kelas dan mendorong peserta didik untuk dapat meningkatkan rasa konsentrasi peserta didik selama dalam proses pembelajaran, terutama dalam mengerjakan soal Latihan pada materi Kerjasama dalam keberagaman mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil belajar dapat dikatakan memuaskan atau berhasil apabila peserta didik ini telah mampu dalam mencapai kriteria dari ketuntasan minimal (KKM) dalam setiap muatan mata pelajaran, dengan begitu tujuan dari pembelajaran akan dapat tercapai. pernyataan tersebut sepemikiran dengan Sujiono yang mana mengemukakan bahwan hasil belajar adalah cerminan dari kemampuan peserta didik yang telah dicapai dari adanya tahapan dari kegiatan pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar. Belajar merupakan suatu kegiatan untuk mengetahui yang belum diketahui sebelumnya, akhir dari sebuah proses belajar merupakan hasil belajar. Hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang telah diperoleh peserta didik sesudah peserta didik melaksanakan kegiatan belajarnya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang muncul. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Numbered Heads Together* (NHT) dengan berbantuan media pembelajaran *Quizizz Paper Mode* yang nantinya diharapkan dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar dari peserta didik pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila materi Kerjasama dalam Keberagaman di Sekolah dan di Rumah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil dari analisis penerapan model pembelajaran model *Cooperative Learning* tipe *Numbered Heads Together* dengan berbantuan *Quizizz Paper Mode* di kelas I MI Tinjomoyo Kota Semarang. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Enok Aminah, (2019) yang berjudul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Penerapan Metode *Numbered Heads Together* Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa Tingkat pencapaian penguasaan materi pembelajaran “Kerjasama dalam keragaman di sekolah” mengalami peningkatan dari hasil belajar siswa pada awal sebelum adanya tindakan kelas mencapai 52,25, pada siklus I naik mencapai rata-rata 68, dan pada siklus II meningkat mencapai rata-rata 80,5. Selain itu terdapat hasil penelitian yang dilakukan oleh Agustin & Basri (2024) yang berjudul “Pengembangan Model *Numbered Heads Together* Berbantuan Media Camva Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SD Muhammadiyah 25”, yang menunjukkan hasil bahwa model pembelajaran kolaborasi *Numbered Heads Together* (NHT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas ketiga di SD Muhammadiyah 25 Medan. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar peserta didik mencapai 96 dengan persentase validitas 96%

2. METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan jenis penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif kualitatif, yaitu pendekatan penelitian yang digunakan untuk meneliti dan memahami situasi sosial secara mendalam dan menyeluruh terkait objek yang diteliti. Creswell dalam (Murdiyanto, 2020) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai proses penyelidikan suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Peneliti menggunakan metode penelitian yang dikembangkan Sugiyono (2020:105) menyatakan bahwa secara umum terdapat 4 (empat) macam teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan gabungan/triangularisasi (observasi, wawancara dan observasi). Validasi data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Sedangkan teknik analisis data yaitu dengan pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan data.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menganalisis penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* berbantuan *Quizizz* pada pembelajaran pendidikan Pancasila pada materi Kerjasama dalam keberagaman kelas I MI Tinjomoyo Kota Semarang. Pada penelitian ini, peneliti mengambil data melalui beberapa teknik, yaitu Observasi pembelajaran di kelas I dan Wawancara secara langsung melalui dengan narasumber ibu wali kelas I MI Tinjomoyo Kota Semarang serta dengan adanya kegiatan dokumentasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan membahas hasil yang telah diperoleh dari kegiatan penelitian yang telah dideskripsikan mengenai penerapan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan *Quizizz Paper Mode* pada materi Kerjasama dalam Keberagaman di kelas I MI Tinjomoyo Kota Semarang. Berdasarkan hasil dari penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan tipe *Numbered Heads Together* dengan berbantuan *Quizizz Paper Mode* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi kerjasama dalam keberagaman di sekolah dan di rumah di kelas I MI Tinjomoyo Kota Semarang. Penerapan model

pembelajaran *cooperative tipe Numbered Heads Together* (NHT) dalam proses pembelajaran ini dilaksanakan melalui beberapa fase yakni adalah :

Fase. 1 Menyampaikan Tujuan Dan Memotivasi Peserta Didik

Pada fase pertama sebelum memulai pembelajaran peserta didik akan dapat mengetahui tujuan apa saja yang akan dicapai yang nantinya akan disampaikan oleh pendidik. Setelah pendidik memaparkan tujuan yang akan dicapai oleh peserta didik pendidikan akan memberikan aspersepsi dengan mengulang materi sebelumnya dengan mengaitkan materi yang akan dipelajari. Serta pendidik pula tidak lupa untuk memberikan motivasi pada awal pembelajaran untuk menghidupkan semangat dan minat dari peserta didik.

Fase. 2 Menyajikan Informasi

Peserta didik akan mendapatkan gambaran umum dari pendidik dengan mengaitkannya pada kehidupan sehari- hari atau pengalaman dari peserta didik. Setelah mendapatkan gambaran umum pendidik akan menginformasikan model pembelajaran yang akan digunakan pada pembelajaran. Selanjutnya peserta didik akan mendapatkan materi lebih spesifik dari segi konsep dan contoh penerapan dalam kehidupan sehari- hari.

Fase. 3 Mengorganisir peserta didik ke dalam kelompok kooperatif

Peserta didik akan mendapatkan penjelasan mengenai langkah- langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe NHT. Selanjutnya peserta didik akan dikelompokkan ke dalam kelompok belajar dengan membentuk 5 kelompok yang telah ditentukan sebelumnya dan kepada semua anggota kelompok akan diberikan nomor identitas 1 sampai dengan 5.

Fase. 4 Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar

Pada Fase ke empat dalam membimbing kelompok untuk bekerja dan belajar ini terdapat beberapa tahap pelaksanaan yakni sebagai berikut :

1. Peserta didik akan diberitahukan terkait tampilan Quizizz yang berada di layar yang telah disediakan oleh pendidik.
2. Selanjutnya peserta didik akan diberitahukan cara kerja dari permainan Quizizz Paper Mode.
3. Peserta didik akan dibagikan lembar barcode dari pendidik dan tiap peserta didik diberi gambar barcode yang berbeda.
3. Setelah semua peserta didik mendapatkan scan barcode, pendidik akan menampilkan soal melalui Quizizz Paper Mode.
4. Pendidik akan memberikan waktu bagi peserta didik untuk dapat bekerja sama dalam kelompok masing- masing untuk menentukan jawaban yang benar.
5. Setiap peserta didik berdiskusi, pendidik memfasilitasi dan membimbing kegiatan berdiskusi peserta didik agar setiap kelompok bekerja sesuai dengan langkah- langkah pembelajaran.
6. Pendidik memberikan durasi waktu yang telah ditentukan untuk berdiskusi.

Fase. 6 Evaluasi

Setelah durasi waktu berdiskusi selesai, pendidik memanggil salah satu nomor tertentu perwakilan dari setiap kelompok untuk dapat menunjukkan scan barcode lalu mempresentasikan hasil jawaban di depan kelas. Setelah peserta didik memaparkan jawabannya selanjutnya pendidik bersama- sama dengan peserta didik melihat jawaban benar atau tidaknya.

Fase. 7 Memberikan Penghargaan

Pendidik memberikan penghargaan (pujian) kepada peserta didik dan kelompok yang dapat menjawab soal dengan benar dan memberikan tepuk tangan secara bersama- sama.

Setelah melalui tahap pembelajaran dengan model *Cooperative Learning* tipe *Numbered Heads Together* (NHT) diperoleh hasil dari adanya *pre-test* dan *post - test*.

3.1 Tabel Hasil Belajar Peserta didik

Keterangan	Pre- Test	Post - Test
Nilai Rata – Rata Kelas	58	80
Nilai Paling Tinggi	70	90
Nilai Paling Rendah	50	70

Dari hasil pelaksanaan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* dengan berbantu *Quizizz* dapat terlihat perbandingan dari hasil belajar peserta didik. Diperoleh nilai rata-rata mencapai 80 dari sebelumnya yang hanya mencapai 58. Selama penerapan pembelajaran ini telah dapat dengan baik melibatkan partisipasi secara langsung antara pendidik dan peserta didik. Dengan adanya model pembelajaran yang menarik, peserta didik sangat antusias dalam memperhatikan pendidik selama menjelaskan materi serta dengan adanya penerapan pembelajaran *cooperative* tipe *Numbered Heads Together* peserta didik dapat lebih aktif dan berbaur bersama teman-teman di sekelilingnya.

Bahwasanya penggunaan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) bisa membuat kegiatan belajar siswa meningkat sehingga hasil belajarnya pun bisa meningkat. Dilihat dari segi aktivitas belajar siswa, terjadi peningkatan. Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative* tipe *Numbered Heads Together* menunjukkan bahwa kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dengan diberikan topik yang harus digali siswa yang mana, minat belajar siswa juga sangat berpengaruh dikarenakan siswa merasa ikut andil dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dan siswa akan lebih bersemangat dengan keikutsertaan mereka dengan mengikuti diskusi atau menjawab pertanyaan dari guru (Kurniawati,2024). Menurut Asria dkk. (2021) menguatkan gagasan ini, penggunaan aplikasi *quizizz* dapat menjadi alternatif guru dalam meningkatkan antusiasme siswa dalam evaluasi pembelajaran.

4. SIMPULAN

Cooperative Learning merupakan sebuah model pembelajaran secara berkelompok yang mengutamakan Kerjasama peserta didik dan bantuan dalam hal mempelajari adanya mata pelajaran, setiap kelompok diharuskan memberikan sebuah pendapat atau ide dan memecahkan suatu masalah supaya tujuan dari pembelajaran dapat tercipta dalam sebuah interaksi baik. Terdapat beberapa macam tipe dari model pembelajaran kooperatif, yakni salah satunya yaitu *Numbered Head Together* (NHT). Pada model pembelajaran ini melalui 6 tahap dalam pengimplementasian. Untuk contoh konkret yang dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran interkatif berbasis teknologi dalam kegiatan evaluasi dapat menggunakan media *Quiz paper mode*.

Quizizz ini adalah sebuah aplikasi yang dipergunakan untuk melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran dengan berbasis teknologi. *Quizizz* ini dapat dipergunakan untuk menyelesaikan dan memberikan soal Latihan kepada peserta didik di dalam kelas dan secara otomatis nantinya hasil yang diperoleh peserta didik dapat langsung diketahui dengan adanya peringkat nilai dari terendah hingga tertinggi pada saat peserta didik menjawab pertanyaan. Hal tersebut dapat memotivasi peserta didik guna untuk lebih dapat aktif dalam kelas dan mendorong peserta didik untuk dapat meningkatkan rasa konsentrasi peserta didik selama dalam proses pembelajaran.

Dari hasil pelaksanaan penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe *Numbered Heads Together* dengan berbantu *Quizizz* peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar. Dengan

adanya model pembelajaran yang menarik, peserta didik sangat antusias dalam memperhatikan pendidik selama menjelaskan materi serta dengan adanya penerapan pembelajaran *cooperative tipe Numbered Heads Together* peserta didik dapat lebih aktif dan berbaur bersama teman-teman di sekelilingnya. Setelah mengetahui hasil penelitian, perlunya sebuah inovasi dalam sebuah pembelajaran guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aminah. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Penerapan Metode Numbered Heads Together dalam Pembelajaran PKn. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(2), 146-154.
- Agustin, Alfira, and Amin Basri. "PENGEMBANGAN MODEL NUMBERED HEAD TOGETHER BERBANTUAN MEDIA CANVA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS III SD MUHAMMADIYAH 25." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 5.2 (2024): 295-301.
- Arisanti, D. A. K. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka Dan Platform Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Berkualitas. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 8(02), 243–250. <https://doi.org/10.25078/jpm.v8i02.1386>
- Bamba, K. (2018). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NHT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS SISWA KELAS VII SMPN 1 INUMAN. *Jurnal PAJAR*, 1(1), 10–27.
- Elendiana, M., & Prasetyo, T. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran NHT dan Model Pembelajaran STAD Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 228–237. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.932>
- Kurniawati, & Syeptiani. (2024). Penerapan Model Pembelajaran NHT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Vokasi Raflesia*, 4(1), 35-45.
- Lestari, S., & Fatonah, K. (2021). Mewujudkan Merdeka Belajar: Studi Kasus Program Kampus Mengajar di Sekolah Dasar Swasta di Jakarta Sri Lestari 1 , Khusnul Fatonah 2 , Abd. Halim 3. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6426–6438.
- Marzalena, Vitoria, L., & Yamin, M. (2019). Pengaruh Permainan Puzzle Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Campuran di Kelas V SDN 1 Banda Aceh. *PGSD: Pendidikan Guru Sekolah dasar*, 4(1). <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/article/view/13311>
- Murdiyanto, E. (2020). Penelitian Kualitatif (Teori dan Aplikasi disertai contoh proposal).
- Muslim, A. (2023). Landasan Filsafat Idealisme dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. *JETISH: Journal of Education Technology Information SocialSciences and Health*, 1(1), 34–40. <https://doi.org/10.57235/jetish.v1i1.35>
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Rofik Khalim, A., & Oktapiani, M. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Akademika*, 9(01), 109–126. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i01.814>

- Sakban, A., & Wahyudin, W. (2020). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Numbered Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sekolah Menengah Pertama. CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, 18-24.
- Saleh, M. (2020). Merdeka Belajar di Tengah Pandemi Covid-19. Prosiding Seminar Nasional Hardiknas, 1, 51–56.
- Wisnujati, N. S., Sitorus, E., Anggusti, M., Ramadhani, R., Cendana, W., Marzuki, I., Simarmata, A., Tjiptadi, D. D., Bachtiar, E., Sari, D. C., Sari, I. N., Jamaludin, J., Sakirman, S., Grace, E., Hastuti, P., Ramadhani, Y. R., Purba, A., Prihatmojo, A., Firdaus, E., ... Cahyadin, W. (2021). Merdeka Belajar Merdeka Mengajar