

IMPLEMENTATION OF THE NUMBERED HEAD TOGETHER LEARNING MODEL ASSISTED BY DOMINO CARD TO ENHANCE STUDENTS' CIVIC KNOWLEDGE (Classroom Actions Research in class VIII B at SMP Plus Babussalam Ciburial Kabupaten Bandung)

Suci Mulyati¹, Aim Abdulkarim², Kokom Komalasari³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia
¹sucimulyati2914@upi.edu ²aimabdulkarim@upi.edu ³kokom@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to improve students' civic knowledge through the implementation of the Numbered Heads Together (NHT) learning model assisted by domino cards. This research employs a Classroom Action Research (CAR) method with a mixed-methods approach, combining qualitative and quantitative approaches. The study was conducted at SMP Plus Babussalam Ciburial in the subject of Pancasila Education. The subjects of this study were 27 students from class VIII B. Data collection was carried out through observation, tests, interviews, and questionnaires. Qualitative data were analyzed using descriptive techniques, while quantitative data were analyzed using descriptive statistics. The results of the study indicate that the implementation of the NHT learning model assisted by domino cards significantly improves students' civic knowledge. This is evident from the increase in the average civic knowledge score of students from 56% in the first cycle to 64%, then to 71% in the second cycle, and reaching an average of 80% in the third cycle. Additionally, there was an increase in students' activeness and participation during the learning process. The obstacles faced in implementing this model included students' difficulties in understanding the initial instructions, limited time for conducting the domino card game, and the teachers' lack of skills in managing the class with the domino card media. These issues can be addressed through appropriate time adjustments and teacher training. Based on the results of this study, it can be concluded that the NHT learning model assisted by domino cards is effective in enhancing students' civic knowledge in Pancasila Education. It is recommended that teachers implement this learning model as an alternative to improve the quality of learning and students' understanding of civic education material.

Keywords: *Numbered Heads Together, Domino Cards, Civic Knowledge, Pancasila Education, Classroom Action Research.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media kartu domino. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan *mix method*, yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Plus Babussalam Ciburial pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII B yang terdiri dari 27 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui

¹ Penulis

² Penanggung Jawab

³ Penanggung Jawab

observasi, tes, wawancara dan angket. Data kualitatif dianalisis dengan teknik deskripsi, sedangkan data kuantitatif di analisis dengan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran NHT berbantuan media kartu domino secara signifikan meningkatkan *civic knowledge* peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pengetahuan kewarganegaraan peserta didik meningkat dari 56% dari siklus I, mencapai 64%, pada siklus II nilai rata-rata pengetahuan kewarganegaraan peserta didik 64% mejadi 71%, dan pada siklus III dengan nilai rata-rata mencapai 80%. Selain itu terjadi peningkatan keaktifan dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Hambatan yang dihadapi dalam penerapan model ini meliputi kesulitan peserta didik dalam memahami instruksi awal, keterbatasan waktu untuk pelaksanaan permainan kartu domino, dan kurang terampilnya guru dalam mengelola kelas dengan media kartu domino yang dapat disesuaikan dengan waktu pembelajaran dan pelatihan terhadap guru. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran NHT berbantuan media kartu domino efektif dalam meningkatkan *civic knowledge* peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Disarankan guru dapat mengimplementasikan model pembelajaran ini sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman peserta didik terhadap materi kewarganegaraan.

Kata Kunci: *Numbered Head Together, Kartu Domino, Civic Knowledge, Pendidikan Pancasila, Penelitian Tindakan Kelas.*

I. PENDAHULUAN

Manusia diciptakan oleh Tuhan Yang Maha Esa dengan dibekali akal dan pikiran agar dapat membedakan mana yang baik dan mana yang tidak baik untuk dirinya. Dengan segala komponen yang diberikan Tuhan, manusia dituntun untuk mencari dan menemukan kunci dalam sistem dan struktur sosial masyarakat. Kunci tersebut adalah Pendidikan, yang memiliki peran penting dalam memperoleh pengetahuan dan revitalisasi nilai-nilai kehidupan. Pendidikan menjadi pusat dari semua upaya membangun citra manusia paripurna, menjadikannya sebagai titik pijak dan strategi utama dalam membentuk manusia yang berkualitas, memiliki wawasan pengetahuan, dan menjadi insan paripurna (Yusuf, 2018). Maka dari itu, penting bagi manusia untuk mengemban pendidikan sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Pasal 31 Ayat (1), yang berbunyi “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan.”

Pendidikan merupakan jembatan awal proses pendewasaan dari segala

aspek kehidupan untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Semua pengetahuan yang dimiliki manusia berasal dari apa yang ditemui, didapatkan, serta diperoleh melalui pengamatan akal. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, menghasilkan perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Belajar adalah proses perubahan kepribadian seseorang yang mencakup peningkatan kualitas perilaku, seperti pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya (Djamaluddin & Wardana, 2019).

Demikian hal-Nya di Indonesia, pendidikan merupakan suatu bidang yang wajib dan menjadi tanggung jawab negara. Maka dari itu, pendidikan di Indonesia saat ini selalu mengalami perubahan mulai dari perubahan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan perubahan lainnya yang dilakukan guna untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Sebagaimana yang diungkapkan oleh (Sahira, 2021), melihat pendidikan di Indonesia, tentu selalu ada

yang mananya perubahan apalagi pendidikan pada era sekarang sangatlah jauh berbeda dengan pendidikan di zaman dulu. Yang mana bisa di lihat dari akses pengajaran, sumber informasi, kurikulum dan alat bantu belajar.

Tujuan dari proses pembelajaran adalah untuk memperoleh pengetahuan serta keterampilan. Pendidikan Pancasila hadir sebagai mata pelajaran yang bertujuan menciptakan peserta didik menjadi warga negara yang baik (*to be a good citizen*) dan warga negara yang cerdas (*to be a smart citizen*). Pendidikan Pancasila dianggap sebagai ujung tombak dalam menciptakan generasi bermoral dan berwawasan tinggi, yang mencakup tiga komponen utama pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*), dan watak kewarganegaraan (*civic disposition*). Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang wajib dibelajarkan kepada peserta didik. Proses pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik menurut Wahab dalam (Mediatati & Ardhiyanto, 2018, hlm. 12). Pendidikan Pancasila hadir sebagai mata pelajaran wajib dari jenjang Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi dengan tujuan untuk mengindonesiakan peserta didik. Dengan kata lain Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk peserta didik yang memiliki sikap dan berperilaku yang baik dan bertanggung jawab. Maka dari itu Pendidikan Pancasila akan tercapai apabila guru memiliki keterampilan menerapkan berbagai strategi pembelajaran, perangkat pembelajaran mulai dari metode pembelajaran, model pembelajaran, perangkat pembelajaran mulai dari metode pembelajaran, model pembelajaran, dan media pembelajaran

yang menarik semangat peserta didik dalam belajar.

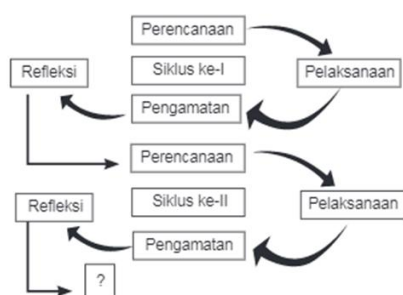
Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan dan berbagai respons dari peserta didik mengenai pembelajaran Pendidikan Pancasila menyebutkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang membosankan. Kejenuhan belajar Pendidikan Pancasila di Indonesia menjadi masalah yang semakin nyata dalam sistem pendidikan, banyak peserta didik yang merasa bosan dengan metode pembelajaran yang monoton, kurang interaktif, seperti ceramah panjang yang berulang dan penggunaan media pembelajaran yang konvensional seperti buku teks. Hal tersebut yang menyebabkan minimnya keterlibatan dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Ditambah dengan materi yang dianggap berat dan sulit dipahami membuat siswa kehilangan minat dan motivasi untuk memahami nilai-nilai Pancasila secara mendalam. Akibatnya tujuan utama Pendidikan Pancasila, yaitu membentuk karakter dan sikap kebangsaan yang memiliki kemampuan *civic knowledge*, *civic skill*, dan *civic disposition* sulit tercapai. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran dan penggunaan media yang lebih menarik serta interaktif untuk mengatasi kejenuhan ini, sehingga Pendidikan Pancasila dapat kembali menjadi pelajaran yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti ingin memberikan alternatif melalui strategi dan inovasi pembelajaran dengan penerapan Model Pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media kartu domino. Model ini dirancang untuk mengasah pola pikir interaksi dan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Dengan memadukan penggunaan media kartu domino, diharapkan peserta

didik lebih termotivasi dan meningkatkan *civic knowledge* peserta didik.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif (*Mix Method*) atau biasa disebut dengan penelitian kombinasi. Sesuai dengan penjelasan (Creswell, 2018, hlm. 62) *in a research project, mix methodes rafer to the blending or integrating of qualitative research and data. Whereas quantitative data typically contains closeed-ended replies form questionnaires or psychological intruments, qualitative data typically has open-ended questions without presonceived answers*. Dalam sebuah proyek penelitian, pendekatan campuran mengacu pada kombinasi atau integrasi penelitian dari data kuantitatif dan data kualitatif. Data Kuantitatif biasanya berisi jawaban tertutup dari kuesioner atau instrumen psikologis sedangkan data kualitatif biasanya memiliki pertanyaan terbuka tanpa jawaban yang terbentuk sebelumnya.

Metode yang digunakan dari penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (*Clasroom Action Research*) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru ke kelas atau disekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran (Arikunto et al., 2019) sesuai dengan penjelasan berikut :



Gambar 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Oleh Arikunto (2019)

Penelitian ini dilakukan dengan 3 siklus yang masing-masing siklus dirancang oleh beberapa tahapan yaitu tahapan perencanaan adalah Fase perencanaan peneliti merinci rincian mengenai esensi, tujuan, waktu, lokasi, pelaku, dan metode pelaksanaan dari kegiatan penelitian.

Dalam tahap ini, peneliti mengidentifikasi titik atau aspek tertentu yang memerlukan perhatian khusus untuk pengamatan mendalam; tahapan pelaksanaan dimana Tahap ini merupakan realisasi atau eksekusi dari rencana yang telah dirancang, yang melibatkan penerapan tindakan di lingkungan kelas; tahapan observasi dimana Kegiatan yang dilakukan dalam tahap pengamatan mencakup pengumpulan data, pencarian sumber data, dan analisis data., dan refleksi dimana Tahap ini melibatkan kegiatan merinci kembali apa yang telah dilakukan. Jika guru pelaksana juga berperan sebagai pengamatan, maka refleksi dilakukan secara introspeksi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Perencanaan Pembelajaran Model *Numbered Head Together* berbantuan Media Kartu Domino untuk meningkatkan *Civic Knowledge* Peserta didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas VIII B SMP Plus Babussalam Ciburial Kabupaten Bandung.

Proses perencanaan dilakukan dengan menyusun Modul ajar yang sesuai dengan kurikulum SMP Plus Babussalam yang mengacu pada kurikulum merdeka mencakup pada kurikulum merdeka mencakup Capaian Pembelajaran, tujuan pembelajaran, mata pelajaran, kegiatan pembelajaran, dan alokasi waktu. Selanjutnya peneliti membuat modul ajar untuk tiga siklus atau tiga pertemuan

dengan mencantumkan komponen yang sesuai dengan ketentuan kurikulum merdeka.

Dalam penentuan materi tidak semua materi cocok untuk diterapkannya pembelajaran model *Numbered Head Together* berbantuan media kartu domino, maka dari itu materi yang dipilih cocok yaitu berkaitan dengan Bab 2 mengenai Pedoman Negaraku, dengan pembahasan pada siklus I tentang Proses Perumusan dan Pengesahan UUD NRI Tahun 1945, pada siklus II mengenai Fungsi dan Kedudukan UUD NRI Tahun 1945, dan pada siklus III mengenai Kontribusi terhadap UUD NRI Tahun 1945 di lingkungan tempat tinggal.

Dalam konteks ini, guru harus mempersiapkan langkah-langkah pembelajaran yang merupakan penerapan dari pendekatan dan metode yang telah ditetapkan dalam perencanaan pembelajaran. Langkah pertama dalam pembelajaran adalah merencanakan tahap kegiatan pendahuluan, yang bertujuan untuk menyiapkan mental peserta didik sebelum memasuki proses pembelajaran inti. Oleh karena itu, guru perlu merancang kegiatan inti ini dimana guru menyusun kegiatan dengan menerapkan pendekatan dan metode yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Terakhir merencanakan tahap kegiatan penutup, dimana guru harus merancang kegiatan untuk mengakhiri proses pembelajaran dengan baik.

Peneliti memilih materi Pedoman Negaraku sebagai fokus penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media kartu domino karena banyak peserta didik yang masih belum mengerti proses perumusan UUD NRI Tahun 1945 dan penerapannya dalam konteks sekitarnya. Dengan menggunakan model dan media ini, diharapkan peserta didik dapat memahami proses perumusan UUD NRI Tahun 1945, memahami peran dan fungsi

UUD NRI Tahun 1945 serta menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam UUD NRI Tahun 1945 di lingkungan sekitar mereka. Perencanaan pembelajaran ini bertujuan memberikan pemahaman yang kuat kepada peserta didik tentang dasar negara yaitu UUD NRI Tahun 1945.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perencanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Numbered Head Together* dengan media kartu domino untuk meningkatkan *Civic Knowledge* peserta didik kelas VIII B di lakukan dengan tiga siklus meliputi komunikasi awal dengan guru mitra untuk membuat modul ajar mengikuti tujuan pembelajaran yang diambil dari capaian pembelajaran. Selain itu persiapan meliputi materi yang akan diajarkan kepada peserta didik, pembuatan media kartu domino sesuai dengan materi dan arahan dari guru mitra, serta pembuatan instrumen evaluasi seperti lembar observasi untuk aktivitas peserta didik dan guru, evaluasi kemampuan peserta didik dan guru dalam menerapkan model dan media tersebut, serta pengumpulan respons peserta didik melalui lembar angket. Semua langkah ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam mencapai hasil optimal dari penelitian ini.

2. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan Media Kartu Domino untuk meningkatkan *Civic Knowledge* Peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas VIII B SMP Plus Babussalam Ciburial Kabupaten Bandung.

Berdasarkan hasil penelitian, setelah menyusun perencanaan pembelajaran, langkah-langkah berikutnya adalah melaksanakan pembelajaran sebagai penerapannya.

Sesuai dengan penjelasan di atas, langkah-langkah dalam pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Setiap kegiatan melibatkan proses interaksi antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang dalam modul ajar.

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi yang dilakukan melalui siklus I, II dan III, pembelajaran menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan media kartu domino diterapkan dalam siklus I mengenai Perumusan dan Pengesahan UUD NRI Tahun 1945, siklus II mengenai Fungsi dan Kedudukan UUD NRI Tahun 1945 hingga siklus III mengenai Komitmen terhadap UUD NRI Tahun 1945 di lingkungan sekitar di kelas VIII B SMP Plus Babussalam dengan materi yang difokuskan pada Bab 2.

Pembelajaran dilakukan secara tatap muka di ruangan kelas setiap pertemuan memiliki durasi selama 3 Jam Pelajaran, dengan total waktu 120 menit yang terbagi menjadi bagian pembuka selama 20 menit, bagian inti 80 menit dan bagian penutup 20 menit. Pelaksanaan model dan media ini melibatkan empat kelompok utama yang masing-masing diberikan kartu domino. Pelaksanaan dilakukan sesuai dengan rencana dalam modul ajar yang telah disusun sebelumnya. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peneliti berperan sebagai guru sementara guru mitra berperan sebagai pengamat.

Dalam pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan awal, secara garis besar dimulai mengucapkan salam, memeriksa kehadiran, melakukan apersepsi, menghubungkan materi dengan pengalaman peserta didik atau pengetahuan sebelumnya, menyampaikan tujuan pembelajaran dan menyiapkan media pembelajaran yang

akan digunakan. Pada kegiatan inti, guru memberikan waktu 15 menit peserta didik memperhatikan tanyakan video yang ditampilkan kemudian peserta didik menganalisis maksud dari video tersebut setelah itu peserta didik dijelaskan konsep dari materi yang akan disampaikan hingga terjadilah sebuah diskusi dari hasil pembelajaran yang terjadi.

Pada kegiatan penutup dilaksanakan penyimpulan materi, menyampaikan modul ajar untuk pertemuan selanjutnya, memberikan soal kepada peserta didik melalui *quizizz* sebanyak 20 soal pilihan ganda yang bertujuan untuk melihat pemahaman peserta didik terkait materi yang sudah dibelajarkan. Peneliti dibantu oleh guru mitra untuk menunjukkan adanya perubahan guru dalam pelaksanaan yang digambarkan pada hasil berikut:

No.	Aspek yang Diamati	I	II	III
1.	Kegiatan Pendahuluan	Cukup	Baik	Sangat Baik
2.	Kegiatan Inti	Cukup	Baik	Sangat Baik
3.	Kegiatan Penutup	Kurang	Cukup	Baik
Predikat		Cukup	Baik	Sangat Baik

Gambar 2 Hasil Kegiatan Pembelajaran Guru pada Siklus I, II, dan III

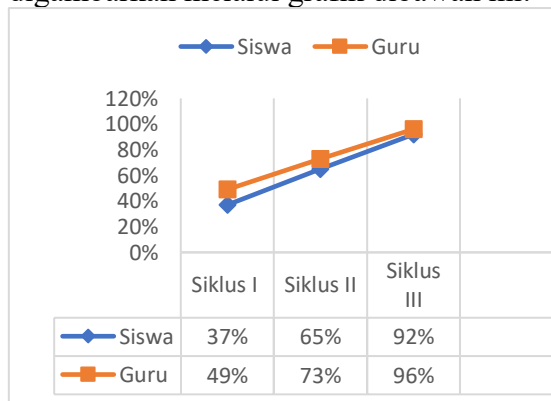
Peningkatan kualitas pengajaran guru dari Siklus I ke Siklus III mengalami kemajuan yang signifikan kearah yang lebih positif. Namun, tentu saja dalam proses peningkatan tersebut terdapat tantangan yang harus di hadapi untuk mencari solusi dan memperbaiki setiap hambatan yang muncul pada Siklus I dan II. Sebagai contoh, pada Siklus I, pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih belum teratur, mungkin karena kesulitan guru dalam menyesuaikan diri dengan situasi tersebut. Alokasi waktu yang kurang tepat juga menjadi masalah, yang berdampak pada pengorbanan waktu pembelajaran mata pelajaran lain karena kesalahan dalam penentuan

alokasi pada modul ajar. Selain itu, peneliti belum sepenuhnya memahami kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Namun dengan terus melakukan perbaikan, peneliti berhasil mengatasi hambatan-hambatan ini pada Siklus berikutnya.

No.	Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	Kegiatan Pendahuluan	Kurang	Cukup	Baik
2.	Kegiatan Inti	Cukup	Baik	Sangat Baik
3.	Kegiatan Penutup	Kurang	Baik	Sangat Baik
Predikat		Kurang	Baik	Sangat Baik

Gambar 3 Hasil Aktivitas Pembelajaran Peserta didik pada siklus I, II dan III

Pada Gambar. 3. menyatakan bawa kegiatan pembelajaran terhadap peserta didik mengalami peningkatan meskipun di dalamnya terdapat kendala seperti pada siklus I belum adanya respons dari peserta didik, kurang aktifnya peserta didik, guru kurang memahami karakter peserta didik, peserta didik kurang memperhatikan guru sehingga hasil belajar masih kurang di samping itu dengan penerapan model dan media tersebut pada siklus II dan siklus II dapat mengubah peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran. Dari hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik pada siklus I, II, dan III dapat digambarkan melalui grafik dibawah ini:



Grafik 1 Penilaian Kegiatan Pembelajaran Guru dan Peserta didik

Pada Grafik 1. Hasil ini menunjukkan bahwa pelaksanaan

pembelajaran mengalami peningkatan baik dari sisi guru maupun peserta didik. Guru menunjukkan peningkatan kualitas dalam mengajar, dan peserta didik yang sebelumnya pasif kini menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran. Peningkatan kualitas pengajaran dan keaktifan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran PP menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan media kartu domino yang didukung oleh kemampuan guru dan peserta didik dalam menggunakan model serta media tersebut. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh observer, perkembangan kemampuan guru dalam menerapkan model dan media ini melalui tiga siklus menunjukkan kemampuan yang signifikan.

Pada Siklus I, guru dan siswa masih dalam tahap adaptasi dengan model *Numbered Head Together* dan penggunaan media kartu domino yang baru pertama kali diperkenalkan. Guru berusaha memahami cara efektif untuk mengintegrasikan media ini dalam pembelajaran, sementara peserta didik terlihat masih kebingungan dengan aturan dan mekanisme penggunaannya.

Hasil Observasi menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam menerapkan model dan media ini dikategorikan **Cukup** dengan persentase 49% sementara itu kemampuan peserta didik pada siklus I dikategori **Kurang** dengan persentase sebesar 37%. Meskipun partisipasi peserta didik dalam diskusi kelompok masih rendah, siklus ini memberikan dasar penting bagi guru dan peserta didik untuk mulai terbiasa dengan metode baru ini.

Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan dalam penerapan model *Numbered Head Together* ber-bantuan media kartu domino. Guru telah melakukan beberapa penyesuaian berdasarkan refleksi dari siklus I seperti memberikan instruksi yang lebih jelas

dan membuat aturan permainan yang lebih sederhana. Siswa mulai menunjukkan peningkatan partisipasi dan keterlibatan dalam diskusi kelompok. Mereka juga semakin terbiasa dengan penggunaan kartu domino sebagai alat bantu pembelajaran.

Pada siklus III, penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media kartu domino mencapai hasil yang sangat baik. Guru dan peserta didik telah sepenuhnya menguasai penggunaan media ini dalam pembelajaran. Partisipasi peserta didik dalam diskusi kelompok sangat tinggi, mereka aktif berinteraksi serta saling membantu dalam memahami materi. Aktivitas belajar berlangsung dengan lancar dan semua kendala dari siklus sebelumnya berhasil diatasi. Model Pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media kartu domino terbukti sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan keaktifan siswa dalam mata pelajaran PP.

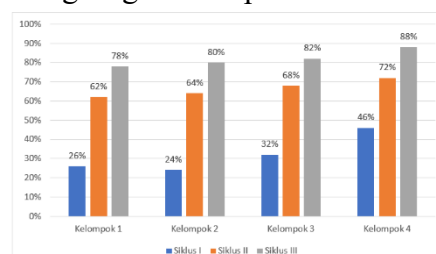
Pelaksanaan penerapan model *Numbered Head Together* berbantuan media kartu domino menunjukkan peningkatan pada setiap siklusnya, baik dalam aktivitas guru maupun peserta didik. Penerapan model dan media ini membawa dampak positif, di mana peserta didik menjadi lebih antusias dalam proses pembelajaran. Mereka menjadi lebih aktif, fokus, dan antusias dalam memperhatikan serta mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru yang pada gilirannya meningkatkan pengetahuan mereka. Selain itu, peserta didik selalu mencatat apa yang dijelaskan oleh guru. Meskipun peserta didik awalnya kurang aktif dalam bertanya dan berdiskusi, mereka mampu meningkatkannya pada siklus III.

3. Peningkatan Civic Knowledge Peserta Didik Setelah Menggunakan Model Pembelajaran *Numbered Head Together*

Together Berbantuan Media Kartu Domino Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari siklus I hingga siklus III melalui tahapan perencanaan dan pelaksanaan, langkah berikutnya adalah melihat hasil sebelumnya untuk dikolaborasikan sehingga menjadi acuan dalam menentukan tingkat keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Keberhasilan tindakan pembelajaran dapat dilihat dari seberapa besar pencapaian indikator tujuan yang telah disusun dan dirancang dalam perencanaan, melalui observasi penelitian dengan menggunakan beberapa lembar observasi.

Peningkatan *Civic Knowledge* peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung merupakan hasil dari



pelaksanaan yang sesuai dengan rencana, tentu dengan bimbingan dari dosen pembimbing, guru mitra dan juga partisipasi aktif peserta didik. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari tindakan yang dilakukan pada siklus I hingga siklus III. Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I hingga siklus III pada proses diskusi kelompok dapat dilihat berdasarkan grafik di bawah ini:

Grafik 2 Penilaian Kelompok dengan Aspek Penilaian Civic Knowledge

Berdasarkan Grafik 2. Penilaian kelompok ini dilakukan untuk mengevaluasi kerja sama dan pertukaran pengetahuan antar anggota kelompok. Dari siklus I hingga siklus III, terjadi peningkatan antar kelompok. Dari siklus I hingga siklus III, terjadi peningkatan

yang signifikan, yang disebabkan oleh pemilihan kelompok yang beragam dan kerja sama yang efektif di antara anggotanya. Pada mulanya seperti yang terlihat pada kelompok 1 pada siklus I, kekompakan dan keberanian masih minim, hal serupa juga terjadi pada kelompok 2 dan 3, yang belum mencapai tingkat kerja sama yang optimal. Hal ini disebabkan oleh penerapan model dan media baru yang pertama kali diterapkan dalam pembelajaran PP.

Pada Siklus II, situasinya mulai membaik karena setiap kelompok memahami konsep pembelajaran model *numbered Head Together* dengan menggunakan media kartu domino. Terjadi peningkatan dalam kemampuan kelompok untuk berpendapat, bekerja sama dan mengambil keputusan. Namun masih ada beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam tugas kelompok, yang mempengaruhi penilaian keseluruhan kelompok. Pada Siklus III, setiap kelompok menunjukkan kinerja yang sangat baik dalam pengerjaan tugas kelompok. Kelompok 1 memperoleh persentase 78% dengan predikat **Baik**, kelompok II memperoleh persentase 80% dengan predikat **Sangat Baik**, kelompok III memperoleh persentase 82% dengan predikat **Sangat Baik**, dan kelompok IV yang tetap mempertahankan posisinya sebagai kelompok terbaik dari siklus I hingga siklus III, memperoleh persentase 88% dengan predikat **Sangat Baik**.

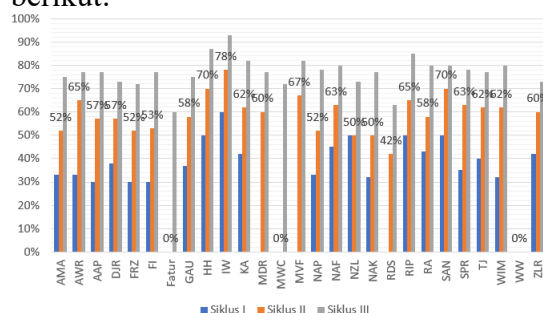
Penilaian tersebut berdasarkan indikator penilaian kelompok diantaranya: 1). Saling menghargai dan kepercayaan antara kelompok satu dengan kelompok lainnya serta tidak ada konflik yang muncul diantara kelompok tersebut; 2). Semua anggota kelompok terlihat aktif dalam diskusi; 3). Menunjukkan sikap toleransi terhadap perbedaan pendapat/cara dalam menyelesaikan masalah; 4). Menunjukkan rasa percaya diri dalam

mengemukakan gagasan, bertanya atau menyajikan hasil diskusi kelompok; 5). Menunjukkan siap kritis dalam diskusi kelompok.

Dari hasil ini, terlihat bahwa kerja sama yang efektif dan pemahaman yang mendalam terhadap model pembelajaran yang diterapkan serta media pembelajaran yang mendukung kinerja kelompok dapat meningkat secara signifikan dari siklus I, II, hingga III.

Selain pengamatan kelompok, peneliti mengamati perkembangan dari setiap individu, Penilaian terhadap kemampuan peserta didik dilakukan untuk mengamati perubahan dan peningkatan kemampuan yang diharapkan oleh guru. Tujuannya adalah untuk meningkatkan *civic knowledge* peserta didik, dengan penilaian yang fokus pada setiap individu selama siklus I-III setelah penerapan model pembelajaran *numbered head together* berbantuan media kartu domino.

Penilaian ini berdasarkan indikator yang dikemukakan oleh (Jamaludin & Alanur, 2021) terdapat 6 (enam) indikator yaitu peserta didik aktif bertanya, peserta didik mampu menyimpulkan materi, peserta didik mampu menjawab pertanyaan, peserta didik mengajukan pendapat, peserta didik mampu memecahkan masalah, serta peserta didik mampu mengambil keputusan. Berikut ini tabel peningkatan kemampuan *civic knowledge* pada mata pelajaran PP di kelas VIII B sebagai berikut:



Grafik 3 Penilaian Individu dengan aspek penilaian civic knowledge melalui

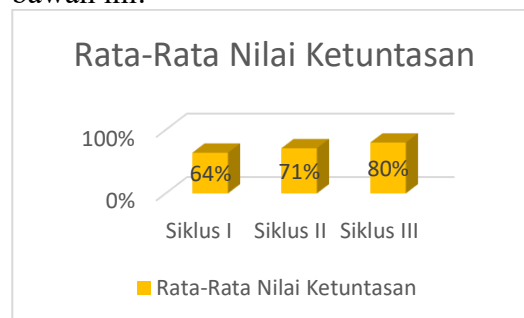
model pembelajaran numbered head together berbantuan media kartu domino

Berdasarkan Grafik 3. hasil evaluasi individu menunjukkan bahwa IW mencapai nilai tertinggi pada Siklus I dengan persentase 60%, sehingga diberikan predikat **Baik**. Ini disebabkan oleh pengetahuannya yang lebih unggul dibandingkan dengan peserta didik lain, konsistennya dalam pembelajaran, serta semangatnya yang tinggi. Peserta lain mendapatkan predikat **Cukup** adalah HH, NZL, RIP, dan SAN dengan persentase 50% serta KA dan ZLR dengan persentase 43%. Sementara itu AAP, FRZ, dan FI mendapatkan predikat **Kurang** dengan persentase 30% serta yang belum terlihat perkembangannya adalah F, MDR, MVF, RDS dan WW dengan persentase 0% disebabkan tidak hadirnya pada siklus I.

Pada Siklus II, pengetahuan peserta didik meningkat, dengan kehadiran juga bertambah dari 20 peserta didik pada siklus I menjadi 24 peserta didik pada siklus II. Di antara 14 peserta didik meraih predikat **Baik**, dengan IW Mencapai persentase 78%, diikuti oleh HH, dan SAN dengan persentase 70%. Sementara itu, 9 peserta didik mendapatkan predikat **Cukup**, dan 3 orang peserta didik lainnya mendapatkan predikat **Kurang**.

Pada Siklus III, peningkatan *Civic Knowledge* peserta didik terus terlihat, dengan kehadiran meningkat menjadi 26 orang. IW masih mempertahankan posisinya teratas dengan persentase 93%, diikuti oleh HH dengan 87%, KA dan MVF dengan 82%, serta RIP dengan 85%. Total 17 peserta didik meraih predikat **Baik**, sementara 1 orang lainnya mendapatkan predikat **Kurang**. Dari data tersebut, terlihat bahwa penilaian individu dari siklus I, II, hingga III mengalami peningkatan yang signifikan. Namun terdapat satu peserta didik yang masih belum terlihat peningkatannya

karena sakit sepanjang siklus I, II, dan III. Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama tiga siklus yang dilakukan dalam tiga kali pertemuan, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari penerapan model NHT yang didukung oleh media kartu domino. Hasil observasi tersebut dapat dilihat dari diagram di bawah ini:



Grafik 4 Hasil Belajar Peserta didik pada Siklus I, II, dan III melalui penilaian Tes Quizizz

Berdasarkan Grafik 1. Diatas persentase hasil penilaian tes menggunakan *Quizizz* yang menampilkan 20 soal yang harus di jawab oleh peserta didik setelah proses pembelajaran. Tes tersebut diberikan sebagai bentuk evaluasi pembelajaran di akhir siklus bertujuan untuk melihat perkembangan pengetahuan peserta didik setelah penerapan pembelajaran menggunakan model *numbered head together* berbantuan media kartu domino.

Pada siklus I nilai rata-rata peserta didik mencapai 64% dengan kategori “**Baik**” rata-rata tersebut meningkat jika dibandingkan dengan hasil penilaian sumatif akhir semester yang hanya mencapai 40%, pada siklus II mencapai 71% dengan kategori “**Baik**” dan pada siklus III mencapai 80% dengan kategori “**Sangat Baik**”.

4. Hambatan dan Solusi dalam Penerapan Model Numbered Head Together berbantuan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan

***Civic Knowledge* Peserta didik dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila**

Berdasarkan pelaksanaan proses pembelajaran terdapat beberapa hambatan yang dihadapi oleh peneliti ketika proses pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah kurangnya familiaris peserta didik dengan model dan media pembelajaran yang baru sehingga mereka cenderung pasif dan kurang berani berpendapat.

Selain itu guru dalam menggunakan media kartu domino memerlukan waktu, mengakibatkan proses pembelajaran berjalan kurang optimal, masih ada beberapa peserta didik yang kesulitan bekerja sama dalam kelompok, kurang keterlibatan aktif semua anggota kelompok, hambatan sudah mulai berkurang secara signifikan karena peserta didik dan guru sudah lebih terbiasa dengan model dan media pembelajaran tersebut. Namun, tantangan tetap ada dalam memastikan semua peserta didik terlibat aktif dan memberikan kontribusi maksimal. Meskipun demikian, keseluruhan proses peningkatan *Civic Knowledge* yang signifikan berkat upaya terus-menerus dalam mengatasi hambatan tersebut.

Untuk mengatasi hambatan dalam penerapan model *Numbered Head Together* berbantuan Media Kartu Domino pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang telah dilakukan oleh peneliti, beberapa langkah solusi dapat dilakukan yaitu:

1. Guru dapat melakukan revisi pada Modul Ajar dengan mempertimbangkan alokasi waktu yang lebih tepat untuk setiap tahapan kegiatan model *Numbered Head Together* berbantuan Media Kartu Domino ini termasuk persiapan pelaksanaan diskusi kelompok, dan refleksi pasca-pelajaran. Dengan penjadwalan yang lebih baik peserta

didik dapat memiliki waktu yang cukup untuk memahami konsep yang diajarkan.

2. Selain domino bentuk fisik, guru dapat mempertimbangkan penggunaan variasi media pembelajaran dengan kartu domino digital agar peserta didik tidak merasa bosan dengan media kertas dan akan menghemat pengeluaran pembuatan media kartu domino.
3. Mengadopsi pendekatan diferensiasi dalam pengajaran untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, termasuk penyediaan materi tambahan atau bimbingan lebih lanjut.
4. Memperbaharui dan menyesuaikan desain kartu domino dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari serta memastikan instruksi penggunaan yang lebih jelas dan terstruktur
5. Meningkatkan kesadaran keterampilan dalam komunikasi interpersonal serta kerja sama tim melalui latihan dan aktivitas kolaboratif.

Solusi di atas didukung oleh guru mitra yang tidak hentinya memberikan solusi kepada peneliti beberapa solusi dapat diterapkan, Dengan menerapkan solusi-solusi ini secara konsisten, diharapkan pembelajaran menggunakan *Numbered Head Together* berbantuan media kartu domino untuk meningkatkan *Civic Knowledge* peserta didik dapat berjalan lebih efektif dan dapat terus diterapkan agar pemahaman peserta didik semakin meningkat.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan dari siklus I, II, dan III terjadi peningkatan kemampuan *Civic Knowledge* pada peserta didik melalui penerapan model NHT dengan media kartu domino, seperti meningkatnya

kualitas aktivitas guru dan peserta didik, semangat belajar pada peserta didik, kemampuan bertanya, dan nilai peserta didik. Temuan penelitian proses dan respons peserta didik kelas VIII B menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan *civic knowledge* peserta didik dari aspek tingkah laku, hasil belajar dan indikator penilaian pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklusnya.

Pada siklus I, tingkat ketuntasan hasil belajar mencapai 64%, pada siklus II meningkat menjadi 71%, dan pada siklus III mencapai 80%. Peningkatan ini tidak hanya tercermin dari tugas-tugas peserta didik, tetapi juga dari hasil observasi. Observasi menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menyimpulkan materi, berpartisipasi aktif, bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, memecahkan masalah dan mengambil keputusan mengalami kemajuan.

Pada hasil kuesioner menunjukkan peningkatan *civic knowledge* dengan penerapan model NHT berbantuan media kartu domino sebesar 30%, 53%, dan 74%, dengan predikat **Baik**. Namun, selama penerapan model NHT dengan media kartu domino, terdapat hambatan dari guru dan peserta didik terutama dalam alokasi waktu karena model dan media ini baru pertama kali diterapkan dan membutuhkan waktu yang tidak sebentar, serta dalam proses evaluasi pembelajaran. Beberapa peserta didik mendominasi diskusi kelompok sehingga peserta didik lainnya menjadi pasif. Hambatan-hambatan ini perlu diatasi untuk menyempurnakan penerapan model NHT dan media kartu domino dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. (Suryani, Ed.) (3 ed.). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mix Methods Approaches*. (H. Salmon, Ed.), *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (Fifth Edit). United States America: SAGE Publications.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran*. (A. Syaddad, Ed.), *CV Kaaffah Learning Center* (Cetakan 1). Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Jamaludin, J., & Alanur, S. N. (2021). Pengembangan Civic Knowledge Dan Literasi Informasi Di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Case Method Pada Mahasiswa Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(01), 28. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v11i01.10083>
- Mediatati, N., & Ardhianto, F. (2018). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PKn MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH DI KELAS IX DI SMP NEGERI 7 SALATIGA. *PKn Progresif: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Kewarganegaraan*, 13(2), 11. <https://doi.org/10.20961/pknp.v13i2.26240>
- Sahira, Z. N. (2021). Perbedaan Pendidikan Pada Zaman Dulu Dengan Pendidikan di Era Sekarang. Diambil 13 November 2021, dari <https://iainutuban.ac.id/2021/11/13/perbedaan-pendidikan-pada-zaman->

dulu-dengan-pendidikan-di-era-sekarang/
Yusuf, M. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. (D. Ilham, Ed.),

Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo (1 ed.). Kota Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.