



**Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Numbered Head Together*
Berbantuan Media *Word Search Puzzle* Terhadap Motivasi Belajar Siswa
Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti Kelas IX
SMP Negeri 4 Balige**

**Jenni Asri¹, Taripar Aripin Samosir², Maria Widiastuti³,
Ordekor Saragih⁴, Oloria Malau⁵**

¹Mahasiswa, Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN
Tarutung

^{2,3,4,5}Dosen, Fakultas Ilmu Pendidikan Kristen, IAKN Tarutung

*correspondence: jennyasri0601@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media *Word Search Puzzle* lebih tinggi daripada siswa yang dibelajarkan tanpa model dan media tersebut pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas IX SMP Negeri 4 Balige Tahun Pembelajaran 2026/2027. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian berjumlah 201 siswa, sedangkan sampel sebanyak 62 siswa yang ditentukan melalui *purposive sampling*, terdiri atas 31 siswa kelas IX.G sebagai kelompok eksperimen dan 31 siswa kelas IX.D sebagai kelompok kontrol. Data dikumpulkan menggunakan angket motivasi belajar sebanyak 27 item. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen meningkat dari 3,30 menjadi 3,85, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 3,07 menjadi 3,45. Rata-rata N-Gain kelompok eksperimen sebesar 0,79194 dalam kategori tinggi, sedangkan kelompok kontrol sebesar 0,36238 dalam kategori sedang. Hasil *Independent Samples t-Test* menunjukkan t_{hitung} 9,819 lebih besar daripada t_{tabel} 1,671 dengan Sig. (1-tailed) < 0,001. Dengan demikian, motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran NHT berbantuan *Word Search Puzzle* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran kooperatif dan permainan edukatif dapat mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yang lebih aktif, menarik, partisipatif, serta memotivasi siswa secara optimal.

Kata Kunci: motivasi belajar, *Numbered Head Together*, *Word Search Puzzle*, Pendidikan Agama Kristen, pembelajaran kooperatif

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam mengembangkan potensi manusia agar menjadi pribadi yang berpengetahuan, terampil, berkarakter, dan mampu menghadapi

Received August 30, 2026; Revised September 24, 2026; Accepted September 30, 2026

perubahan zaman. Dalam konteks pendidikan Kristen, Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan keagamaan, tetapi juga pada pembentukan spiritualitas dan karakter peserta didik melalui internalisasi nilai iman, kasih, tanggung jawab, kejujuran, dan disiplin. Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti karena itu perlu diselenggarakan secara bermakna sehingga nilai-nilai Kristiani tidak berhenti pada pemahaman konseptual, tetapi dapat diwujudkan dalam kehidupan peserta didik di keluarga, sekolah, dan masyarakat (Hutagalung & Saragih, 2025).

Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses tersebut adalah motivasi belajar. Motivasi merupakan kekuatan yang menggerakkan dan mengarahkan seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam kegiatan pembelajaran, motivasi dapat berasal dari faktor intrinsik berupa keinginan berhasil, kebutuhan belajar, serta harapan terhadap masa depan, maupun faktor ekstrinsik berupa penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan pembelajaran yang menarik (Uno, 2018). Sardiman (2022) menegaskan bahwa motivasi menjadi daya penggerak yang mendorong seseorang melakukan aktivitas untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, siswa yang memiliki motivasi belajar kuat cenderung menunjukkan energi, ketekunan, dan keterlibatan yang lebih tinggi dalam pembelajaran (Istarani & Pulungan, 2018). Permasalahan motivasi ditemukan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SMP Negeri 4 Balige. Berdasarkan dua kali observasi pada bulan Mei 2026, motivasi belajar siswa kelas IX teridentifikasi masih rendah. Kondisi tersebut tampak dari siswa yang pasif, kurang mengemukakan pendapat, kurang antusias, kurang fokus ketika guru menjelaskan, serta menunjukkan kebosanan selama pembelajaran. Beberapa siswa bahkan terlihat melamun, mengantuk atau menguap, membuat keributan, dan berbicara dengan teman ketika guru menjelaskan. Wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan model konvensional dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas. Kondisi tersebut antara lain berkaitan dengan keterbatasan sarana dan prasarana, ketidakstabilan arus listrik untuk mengoperasikan perangkat digital seperti infokus, serta tidak tersedianya stopkontak pada semua kelas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pembelajaran yang dapat menggeser dominasi pembelajaran berpusat pada guru menuju pembelajaran yang memberi ruang lebih besar bagi partisipasi siswa. Salah satu alternatifnya adalah *Numbered Head Together (NHT)*. Model ini merupakan pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok dan memberikan nomor kepada setiap anggota sehingga setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk memahami hasil diskusi dan memiliki kesempatan untuk menyampaikan jawaban. Model NHT mendorong aktivitas berdiskusi, pertukaran gagasan, kerja sama, dan tanggung jawab individual dalam kelompok (Shoimin, 2022; Istarani, 2021). Hidayat (2019) juga memandang NHT sebagai strategi yang memungkinkan peserta didik menelusuri, mengolah, dan menyampaikan informasi, sedangkan Octavia (2020) menekankan fungsinya dalam membangun pola interaksi siswa sebagai alternatif terhadap pembelajaran konvensional.

Penguatan model NHT dalam penelitian ini dilakukan melalui media *Word Search Puzzle*. Media tersebut berbentuk permainan pencarian kata yang mengarahkan siswa menemukan kata-kata tertentu dalam susunan huruf dan menghubungkannya dengan materi pembelajaran. Karakter permainan memungkinkan pembelajaran berlangsung

lebih variatif dan menarik sekaligus merangsang rasa ingin tahu siswa. Hasanah, Azzahroh, dan Faturrohman (2023) menemukan bahwa penggunaan Word Search mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik sehingga siswa lebih fokus dan antusias. Dalam konteks Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, media ini juga dapat digunakan untuk membantu siswa menemukan dan mengingat istilah atau konsep penting yang terdapat dalam materi pembelajaran.

Penggabungan NHT dengan Word Search Puzzle memberikan dua karakter pembelajaran yang saling melengkapi. NHT menyediakan struktur kerja kelompok yang menuntut partisipasi, diskusi, dan tanggung jawab setiap anggota, sedangkan Word Search Puzzle menghadirkan aktivitas belajar berbentuk permainan yang lebih menarik dan menantang. Melalui kombinasi tersebut, siswa memperoleh kesempatan untuk bekerja sama, menemukan jawaban, menyampaikan gagasan, mempertahankan pendapat, serta memecahkan masalah. Aktivitas tersebut relevan dengan karakteristik motivasi belajar berupa ketekunan, keuletan menghadapi kesulitan, minat terhadap permasalahan, kemampuan mempertahankan pendapat, dan kesenangan mencari serta memecahkan masalah sebagaimana dikemukakan Sardiman (2022).

Sejumlah penelitian terdahulu memberikan dukungan empiris terhadap penggunaan kedua komponen tersebut. Aula dan Elfrianto (2025) menemukan adanya perbedaan signifikan dalam motivasi belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan NHT dan siswa yang tidak menggunakan model tersebut. Penelitian Widyaningsih, Supentri, dan Primahardani (2025) juga menunjukkan bahwa pembelajaran *Word Square* berbantuan Word Search Puzzle berpengaruh terhadap motivasi belajar; capaian *posttest* kelas eksperimen sebesar 65,99%, sedangkan kelas kontrol sebesar 53,83%. Sementara itu, Habibi, Rizal, dan Saleh (2022) melaporkan bahwa penerapan NHT dapat meningkatkan motivasi siswa. Meskipun demikian, terdapat ruang penelitian yang belum banyak dikaji. Penelitian terdahulu cenderung menguji NHT terhadap hasil atau motivasi belajar secara tersendiri, sementara penelitian Word Search Puzzle banyak diarahkan pada hasil atau minat belajar. Kajian yang menempatkan *Numbered Head Together* berbantuan Word Search Puzzle sebagai satu kesatuan perlakuan untuk meningkatkan motivasi belajar dalam konteks Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti masih terbatas. Penelitian ini juga tidak memisahkan efek NHT dan Word Search Puzzle secara individual; perubahan motivasi diinterpretasikan sebagai efek dari penerapan keduanya secara terpadu.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan mengetahui apakah motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media Word Search Puzzle lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa yang dibelajarkan tanpa model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media Word Search Puzzle pada kelas IX SMP Negeri 4 Balige Tahun Pembelajaran 2026/2027. Dengan demikian, penelitian diarahkan untuk memberikan bukti empiris mengenai penggunaan pembelajaran kooperatif berbantuan media permainan edukatif sebagai alternatif dalam menciptakan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yang lebih aktif, menarik, dan mampu mendorong motivasi belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) dan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Desain tersebut digunakan karena subjek penelitian telah tergabung dalam kelas yang tersedia sehingga peneliti tidak melakukan randomisasi terhadap masing-masing peserta didik. Penelitian melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)* berbantuan media *Word Search Puzzle*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa penerapan model dan media tersebut. Kedua kelompok diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah proses pembelajaran untuk mengetahui perubahan motivasi belajar siswa (Sugiyono, 2023). Desain penelitian dirumuskan sebagai O_1-X-O_2 untuk kelompok eksperimen dan $O_3-(-)-O_4$ untuk kelompok kontrol.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 4 Balige, Kabupaten Toba, pada Tahun Pembelajaran 2026/2027, dengan waktu pelaksanaan pada Juli-Agustus 2026. Lokasi tersebut dipilih berdasarkan ditemukannya permasalahan motivasi belajar siswa dan belum pernah dilaksanakan penelitian dengan perlakuan yang sama di sekolah tersebut. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IX yang beragama Kristen Protestan sebanyak 201 siswa, yang tersebar pada kelas IX.A sebanyak 21 siswa, IX.B 22 siswa, IX.C 34 siswa, IX.D 31 siswa, IX.E 32 siswa, IX.F 30 siswa, dan IX.G 31 siswa.

Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan karakteristik tertentu (Sugiyono, 2023). Kelas IX.G sebanyak 31 siswa ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas IX.D sebanyak 31 siswa sebagai kelompok kontrol, sehingga jumlah sampel penelitian adalah 62 siswa. Pemilihan kedua kelas mempertimbangkan kesamaan tingkat kelas, materi pembelajaran, lingkungan sekolah, dan kondisi pembelajaran yang relatif serupa. Kelas IX.G dipilih sebagai kelompok eksperimen berdasarkan temuan rendahnya motivasi belajar, sedangkan IX.D digunakan sebagai kelompok pembandingan.

Variabel bebas penelitian adalah penerapan model pembelajaran *NHT* berbantuan *Word Search Puzzle*. Perlakuan dilakukan melalui pembentukan kelompok kecil, pemberian nomor kepada setiap anggota, pemberian tugas, diskusi kelompok, penggunaan *Word Search Puzzle* untuk menemukan dan memahami konsep-konsep penting dalam materi Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, pemanggilan nomor secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusi, pemberian tanggapan oleh siswa lain, dan penarikan kesimpulan. Variabel terikat adalah motivasi belajar siswa, yang diukur berdasarkan delapan indikator Sardiman (2022), yaitu tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, menunjukkan minat terhadap berbagai masalah, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan terhadap tugas rutin, mampu mempertahankan pendapat, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, serta senang mencari dan memecahkan masalah.

Pengumpulan data menggunakan angket tertutup motivasi belajar. Instrumen terdiri atas 27 item yang dikembangkan berdasarkan indikator motivasi belajar Sardiman (2022). Setiap item menggunakan empat alternatif jawaban dalam skala Likert, yaitu Selalu = 4, Sering = 3, Kadang-kadang = 2, dan Tidak Pernah = 1 (Sugiyono, 2023). Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen diuji coba kepada 30 siswa kelas IX.F yang berada di luar sampel penelitian. Validitas instrumen diuji menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*, sedangkan reliabilitasnya diuji menggunakan *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2017).

Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan memberikan angket motivasi belajar kepada kedua kelompok sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum pengisian, responden memperoleh penjelasan mengenai tata cara pengisian agar jawaban diberikan secara mandiri dan sesuai dengan kondisi masing-masing. Angket yang telah diisi kemudian dikumpulkan dan diolah sebagai data penelitian. Data penelitian dianalisis secara deskriptif dan inferensial. Berdasarkan prosedur analisis yang digunakan dalam naskah penelitian, perubahan motivasi belajar antara *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan *N-Gain Score*. Selanjutnya dilakukan uji normalitas Shapiro–Wilk dan uji homogenitas Levene sebagai uji prasyarat sebelum pengujian hipotesis. Perbedaan peningkatan motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diuji menggunakan Independent Samples t-Test pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hipotesis diterima apabila hasil pengujian menunjukkan peningkatan motivasi belajar kelompok yang memperoleh NHT berbantuan Word Search Puzzle lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelompok kontrol. Rangkaian teknik analisis tersebut konsisten dengan hasil penelitian yang memang melaporkan penggunaan N-Gain, Shapiro–Wilk, Levene, dan *Independent Samples t-Test*. Dengan demikian, metode penelitian mempertahankan seluruh karakteristik pokok skripsi asli: 201 siswa sebagai populasi, 62 siswa sebagai sampel, masing-masing 31 siswa pada kelas eksperimen dan kontrol, 27 item instrumen, serta desain eksperimen semu *Nonequivalent Control Group Design*, tanpa mengubah angka penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 62 siswa kelas IX SMP Negeri 4 Balige Tahun Pembelajaran 2026/2027, yang terdiri atas 31 siswa kelas IX.G sebagai kelas eksperimen dan 31 siswa kelas IX.D sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti menggunakan model *Numbered Head Together (NHT)* berbantuan media *Word Search Puzzle*, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran tanpa model dan media tersebut. Motivasi belajar pada kedua kelompok diukur melalui *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar pada kedua kelompok, tetapi peningkatan pada kelas eksperimen lebih besar. Rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen meningkat dari 3,30 pada *pretest* menjadi 3,85 pada *posttest*, atau mengalami kenaikan sebesar 0,55. Sementara itu, rata-rata kelas kontrol meningkat dari 3,07 pada *pretest* menjadi 3,45 pada *posttest*, dengan kenaikan sebesar 0,38.

Tabel 1. Perbandingan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelompok	N	Pretest	Posttest	Peningkatan
Eksperimen	31	3,30	3,85	0,55
Kontrol	31	3,07	3,45	0,38

Pada kelas eksperimen, hasil *posttest* menunjukkan bahwa item nomor 1 memperoleh skor tertinggi, yaitu 124 dengan rata-rata 4,00. Item tersebut berkaitan dengan ketekunan

siswa dalam mengerjakan tugas Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti secara terus-menerus sampai selesai. Sementara itu, item nomor 26 memperoleh skor 113 dengan rata-rata 3,65, yang menjadi nilai terendah pada *posttest* kelas eksperimen dan berkaitan dengan kesenangan siswa mencari solusi ketika menghadapi masalah dalam pembelajaran. Meskipun merupakan nilai terendah, rata-rata 3,65 tetap menunjukkan respons motivasi yang relatif tinggi.

Jika dianalisis berdasarkan indikator motivasi belajar, indikator tekun menghadapi tugas memperoleh rata-rata tertinggi pada kelas eksperimen, yaitu 3,92. Sementara itu, indikator dapat mempertahankan pendapatnya memperoleh rata-rata terendah sebesar 3,76. Temuan ini memperlihatkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran NHT berbantuan Word Search Puzzle, seluruh indikator motivasi belajar berada pada capaian yang tinggi, meskipun keberanian siswa dalam menyampaikan dan mempertahankan pendapat masih relatif lebih rendah dibandingkan aspek motivasi lainnya.

Pada kelas kontrol, rata-rata motivasi belajar meningkat dari 3,07 menjadi 3,45. Item nomor 20 memperoleh skor tertinggi sebesar 116 dengan rata-rata 3,74, yaitu pernyataan bahwa siswa lebih bersemangat apabila pembelajaran PAK-BP dilakukan secara bervariasi. Sebaliknya, item nomor 26 memperoleh skor terendah sebesar 90 dengan rata-rata 2,90, berkaitan dengan kesenangan mencari solusi ketika menghadapi masalah dalam pembelajaran. Berdasarkan indikator, nilai tertinggi kelas kontrol terdapat pada indikator tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, yaitu 3,56, sedangkan nilai terendah terdapat pada indikator senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal, yaitu 3,29. Perbedaan peningkatan kedua kelompok selanjutnya dianalisis menggunakan *N-Gain Score*. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,79194 yang termasuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 0,36238 yang termasuk kategori sedang. Selisih rata-rata *N-Gain* antara kedua kelompok adalah 0,42956.

Tabel 2. Perbandingan N-Gain Motivasi Belajar

Kelompok	N	Mean N-Gain	Std. Deviation	Kategori
Eksperimen	31	0,79194	0,153664	Tinggi
Kontrol	31	0,36238	0,188982	Sedang

Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa kelas eksperimen secara deskriptif lebih tinggi daripada kelas kontrol. Menariknya, kondisi awal kedua kelompok tidak sepenuhnya sama karena rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 3,30, sedangkan kelas kontrol sebesar 3,07. Meskipun kelas eksperimen memiliki kondisi awal yang lebih tinggi sehingga ruang peningkatannya relatif lebih sempit, *N-Gain* kelas eksperimen tetap mencapai 0,79194, jauh lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 0,36238. Namun, perbedaan kondisi awal tersebut tetap menjadi salah satu keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasil penelitian. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji normalitas dan homogenitas terhadap data *N-Gain*. Hasil Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar 0,121 dengan statistik 0,946, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai signifikansi 0,627 dengan statistik 0,974. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar daripada 0,05, data *N-Gain* kedua kelompok

dinyatakan berdistribusi normal. Hasil Levene's Test memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,167 > 0,05$, sehingga varians kedua kelompok dinyatakan homogen.

Pengujian hipotesis kemudian dilakukan menggunakan **Independent Samples t-Test**. Hasil pengujian pada baris **Equal variances assumed** memperoleh nilai **t** hitung = $9,819^{**}$, **df** = 60^{**} , dan **Sig. (1-tailed)** $< 0,001^{**}$. Nilai **Mean Difference** sebesar $0,429613^{**}$ dengan **Std. Error Difference** sebesar $0,043751^{**}$. Interval kepercayaan 95% memiliki batas bawah $0,342098^{**}$ dan batas atas $0,517128^{**}$. Pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ untuk pengujian satu arah pihak kanan diperoleh $t_{\text{tabel}} = 1,671^{**}$. Dengan demikian, $9,819 > 1,671$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Pembahasan

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model Numbered Head Together berbantuan Word Search Puzzle mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran pada kelas kontrol. Perbedaan tersebut terlihat bukan hanya pada kenaikan rata-rata *pretest-posttest*, tetapi juga pada N-Gain dan hasil pengujian statistik. Rata-rata N-Gain sebesar 0,79194 pada kelas eksperimen dibandingkan 0,36238 pada kelas kontrol menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar yang lebih kuat. Temuan tersebut dapat dijelaskan melalui karakteristik NHT sebagai model pembelajaran kooperatif. Harianja et al. menjelaskan bahwa NHT dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, membuat siswa lebih siap mengikuti pembelajaran dan lebih serius berdiskusi, mendorong terjadinya tutor sebaya, mengurangi dominasi siswa tertentu, serta memotivasi peserta didik untuk belajar. Dalam pelaksanaan penelitian ini, setiap anggota kelompok memiliki nomor dan harus mempersiapkan diri karena guru dapat memanggil nomor secara acak. Dengan demikian, tanggung jawab belajar tidak hanya berada pada siswa yang dianggap paling mampu, melainkan didistribusikan kepada seluruh anggota kelompok (Harianja et al., 2022).

Penggunaan Word Search Puzzle memperkuat karakter tersebut dengan memasukkan unsur permainan dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi harus mencari kata atau konsep penting, mendiskusikannya dengan anggota kelompok, menyatukan jawaban, serta mempersiapkan hasil kelompok untuk dipresentasikan. Proses tersebut membuat pembelajaran lebih partisipatif dan memberikan ruang bagi siswa untuk menunjukkan ketekunan, keuletan, rasa ingin tahu, tanggung jawab, serta kemampuan memecahkan masalah. Kondisi ini relevan dengan indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian berdasarkan Sardiman (2022).

Perubahan tersebut terlihat secara konkret pada indikator motivasi. Indikator tekun menghadapi tugas mencapai rata-rata tertinggi pada kelas eksperimen sebesar 3,92, sementara item yang menggambarkan penyelesaian tugas sampai tuntas bahkan mencapai rata-rata 4,00. Temuan ini menunjukkan bahwa struktur NHT yang memberikan tanggung jawab kepada setiap anggota kelompok dapat mendorong siswa untuk tetap terlibat dalam penyelesaian tugas. Siswa tidak dapat sepenuhnya bergantung kepada anggota lain karena setiap nomor memiliki peluang untuk dipanggil mewakili

kelompok. Meskipun demikian, indikator dapat mempertahankan pendapatnya memperoleh rata-rata terendah pada kelas eksperimen, yaitu 3,76. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belum berarti seluruh aspek motivasi berkembang pada tingkat yang sama. Kegiatan kelompok telah mendorong partisipasi dan ketekunan, tetapi keberanian menyampaikan argumentasi serta mempertahankan pendapat secara logis masih memerlukan penguatan. Karena itu, penerapan NHT selanjutnya perlu memberikan ruang lebih luas bagi siswa untuk menjelaskan alasan, menanggapi pandangan teman, dan mempertahankan argumentasi secara terstruktur.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa kelas kontrol mengalami peningkatan motivasi dari 3,07 menjadi 3,45. Fakta ini penting karena menunjukkan bahwa peningkatan motivasi tidak hanya terjadi pada kelas eksperimen. Namun, besarnya peningkatan kedua kelompok berbeda. Pada kelas kontrol, indikator senang mencari dan memecahkan masalah hanya mencapai 3,29, sedangkan item tentang kesenangan mencari solusi terhadap masalah memperoleh rata-rata 2,90. Perbandingan tersebut mengindikasikan bahwa aktivitas belajar yang melibatkan pencarian kata, diskusi, tanggung jawab kelompok, dan pemecahan masalah memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran pada kelompok kontrol.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Widyaningsih, Supentri, dan Primahardani (2025) yang menemukan bahwa pembelajaran *Word Square* berbantuan *Word Search Puzzle* memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar. Dalam penelitian tersebut, kelas eksperimen memperoleh capaian *posttest* sebesar 65,99%, sedangkan kelas kontrol sebesar 53,83%. Temuan penelitian ini memperluas hasil tersebut karena *Word Search Puzzle* dipadukan dengan model NHT dan diterapkan dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Temuan ini juga konsisten dengan penelitian Habibi, Rizal, dan Saleh (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan *Numbered Head Together* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kesamaan tersebut memperkuat argumentasi bahwa NHT dapat menciptakan struktur pembelajaran yang memberikan kesempatan lebih luas kepada siswa untuk terlibat aktif. Dalam penelitian ini, fungsi tersebut diperkuat dengan *Word Search Puzzle* sehingga kegiatan kooperatif tidak hanya berlangsung melalui diskusi, tetapi juga melalui aktivitas permainan edukatif yang menuntut pencarian dan pemecahan masalah.

Namun, interpretasi hasil perlu mempertimbangkan bahwa rata-rata *pretest* kedua kelas berbeda, yaitu 3,30 pada kelas eksperimen dan 3,07 pada kelas kontrol. Karena *pretest* dilakukan sebelum perlakuan, perbedaan tersebut tidak dapat dianggap sebagai akibat NHT berbantuan *Word Search Puzzle*. Naskah penelitian mengidentifikasi bahwa perbedaan pengalaman belajar sebelumnya, suasana kelas, kebiasaan belajar, keterlibatan siswa, kondisi ketika mengisi angket, serta karakteristik instrumen skala Likert dapat berkontribusi terhadap perbedaan kondisi awal tersebut. Oleh sebab itu, penggunaan *N-Gain* dalam penelitian menjadi penting untuk membandingkan peningkatan relatif masing-masing kelompok. Secara keseluruhan, hasil deskriptif dan inferensial menunjukkan pola yang konsisten. Rata-rata motivasi kelas eksperimen meningkat dari 3,30 menjadi 3,85, *N-Gain* mencapai 0,79194 dalam kategori tinggi, dan hasil *Independent Samples t-Test* menghasilkan $t_{hitung} 9,819 > t_{tabel} 1,671$ dengan Sig. (1-

tailed) $< 0,001$. Dengan demikian, hasil penelitian mendukung hipotesis bahwa motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *Numbered Head Together* berbantuan media *Word Search Puzzle* lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa yang dibelajarkan tanpa model *Numbered Head Together* berbantuan media *Word Search Puzzle* pada kelas IX SMP Negeri 4 Balige Tahun Pembelajaran 2026/2027. Temuan tersebut sekaligus menunjukkan bahwa integrasi pembelajaran kooperatif dengan media permainan edukatif dapat menjadi pendekatan yang relevan untuk menciptakan pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti yang lebih aktif, partisipatif, dan memotivasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)* berbantuan media *Word Search Puzzle* memberikan hasil yang positif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti kelas IX SMP Negeri 4 Balige Tahun Pembelajaran 2026/2027. Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat dari rata-rata 3,30 pada *pretest* menjadi 3,85 pada *posttest*, dengan kenaikan sebesar 0,55. Sementara itu, kelas kontrol mengalami peningkatan dari 3,07 menjadi 3,45, dengan kenaikan sebesar 0,38. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan motivasi belajar pada kelas eksperimen secara deskriptif lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Perbedaan peningkatan tersebut semakin terlihat melalui analisis *N-Gain*. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,79194 yang termasuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata *N-Gain* sebesar 0,36238 yang termasuk kategori sedang. Selisih rata-rata *N-Gain* kedua kelompok sebesar 0,42956. Hasil pengujian hipotesis menggunakan *Independent Samples t-Test* juga menunjukkan t_{hitung} sebesar 9,819 dengan $df = 60$ dan $Sig. (1-tailed) < 0,001$. Pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dengan uji satu arah pihak kanan diperoleh t tabel sebesar 1,671, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,819 > 1,671$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa yang dibelajarkan dengan model *Numbered Head Together* berbantuan media *Word Search Puzzle* lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa yang dibelajarkan tanpa model dan media tersebut. Struktur pembelajaran kooperatif dalam *NHT* yang menekankan kerja sama, tanggung jawab individual, kesiapan setiap anggota kelompok, dan kesempatan berpartisipasi, ketika dipadukan dengan aktivitas pencarian kata melalui *Word Search Puzzle*, mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih aktif dan menarik. Temuan ini juga tercermin pada tingginya capaian indikator tekun menghadapi tugas, yang mencapai rata-rata 3,92 pada kelas eksperimen. Dengan demikian, model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan media *Word Search Puzzle* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran dalam Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti untuk mendukung peningkatan motivasi belajar siswa. Meskipun demikian, perbedaan kondisi awal kedua kelompok perlu diperhatikan sebagai keterbatasan penelitian karena rata-rata *pretest* kelas eksperimen (3,30) telah lebih tinggi daripada kelas kontrol (3,07). Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya dapat memberikan perhatian lebih besar pada kesetaraan kondisi awal kelompok serta mengembangkan penerapan model ini pada populasi, jenjang pendidikan, materi pembelajaran, dan konteks sekolah yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2017). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Aula, N., & Elfrianto. (2025). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together (NHT) terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDS Muhammadiyah 25 Medan. *Advances in Education Research*, 1(1), 22–31. <https://doi.org/10.56495/aer.v1i1.920> (Larisma)
- Habibi, M. R., Rizal, S., & Saleh. (2022). Pengaruh model Numbered Head Together terhadap motivasi belajar siswa SD tentang keberagaman karakteristik individu dalam keluarga muatan PKn. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10096–10103. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4109> (Jurnal Basicedu)
- Harianja, J. K., et al. (2022). *Tipe-tipe model pembelajaran kooperatif* (A. Karim & J. Simarmata, Eds.). Yayasan Kita Menulis.
- Hasanah, N., Azzahroh, F., & Faturrohman, N. I. (2023). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan media Word Search pada siswa kelas III SDIT Al-Iman. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 1(1), 188–201. <https://doi.org/10.55606/jbpi.v1i1.1084>
- Hidayat, I. (2019). *50 strategi pembelajaran populer*. DIVA Press.
- Hutagalung, F., & Saragih, O. (2025). Implementasi Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti terhadap pembentukan karakter siswa-siswi sekolah menengah pertama. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 257–267. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.691>
- Istarani. (2021). *58 model pembelajaran inovatif*. CV ISCOM Medan.
- Istarani, & Pulungan, I. (2018). *Ensiklopedi pendidikan jilid I*. Media Persada.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish.
- Sardiman, A. M. (2022). *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. Rajawali Pers.
- Shoimin, A. (2022). *68 model pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013* (R. KR, Ed.). Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Uno, H. B. (2018). *Teori motivasi & pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Widyaningsih, H., Supentri, & Primahardani, I. (2025). Model pembelajaran Word Square berbantuan media Word Search Puzzle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMP Negeri 1 Bathin Solapan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 513–523. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.27622> (Journal Universitas Pasundan)