



Efektivitas Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantuan Game Digital: Literature Review

Neza Eka Savitri¹, Armianti²

^{1,2}Universitas Negeri Padang, Indonesia

E-mail: armiati@fe.unp.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-06-10 Revised: 2025-07-20 Published: 2025-08-08 Keywords: <i>Numbered Head Together;</i> <i>Effectiveness;</i> <i>Digital Games Learning.</i>	The changing learning paradigm in the digital era encourages the use of interactive and technology-based strategies. This study aims to evaluate the effectiveness of the Numbered Heads Together (NHT) learning model combined with digital games through a Systematic Literature Review (SLR) approach and bibliometric analysis. Articles obtained from Google Scholar between 2020 and 2025 were selected until 11 relevant publications remained. The results of the study indicate that the integration of NHT and digital games such as Quizziz, Wordwall, Kahoot, Educaplay, Blooket, and others have a positive impact on improving student learning outcomes, motivation, active participation, critical thinking, and problem-solving skills. Bibliometric analysis reveals the dominance of keywords such as "digital games" and "learning models" which reflect current research trends. Thus, the integration of the Numbered Heads Together model and digital games can be a relevant and efficient pedagogical strategy in increasing student active participation and learning effectiveness in today's digital era.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-06-10 Direvisi: 2025-07-20 Dipublikasi: 2025-08-08 Kata kunci: <i>Numbered Head Together;</i> <i>Efektivitas;</i> <i>Pembelajaran Game</i> <i>Digital.</i>	Perubahan paradigma pembelajaran di era digital mendorong penggunaan strategi yang interaktif dan berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas model pembelajaran Numbered Head Together (NHT) yang dipadukan dengan game digital melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR) dan analisis bibliometrik. Artikel diperoleh dari Google Scholar dalam rentang tahun 2020–2025, diseleksi hingga tersisa 11 publikasi yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa integrasi NHT dan game digital seperti Quizziz, Wordwall, Kahoot, Educaplay, Blooket, dan lain- lain yang berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi, partisipasi aktif, berpikir kritis, dan kemampuan memecahkan masalah siswa. Analisis bibliometrik mengungkap dominasi kata kunci seperti "game digital" dan "model pembelajaran" yang mencerminkan tren riset saat ini. Dengan demikian, integrasi model Numbered Head Together dan permainan digital dapat menjadi strategi pedagogis yang relevan dan efisien dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa serta efektivitas pembelajaran di era digital saat ini.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang adaptif dan kompeten. Ia tidak hanya berfungsi sebagai sarana transmisi ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai alat pengembangan potensi individu secara menyeluruh pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Fahmi, 2020). Untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal, dibutuhkan proses pembelajaran yang terencana dan terstruktur dengan pendekatan yang relevan terhadap dinamika kebutuhan peserta didik. Salah satu faktor kunci dalam proses tersebut adalah pemilihan strategi pembelajaran yang tepat, yang mampu meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan hasil belajar siswa secara signifikan (Suyuti et al., 2023).

Dalam upaya menciptakan proses pembelajaran yang partisipatif dan bermakna, guru dituntut untuk menerapkan model pembelajaran yang tidak hanya melibatkan siswa secara aktif, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang memenuhi karakteristik tersebut adalah *Numbered Head Together* (NHT). *Numbered Head Together* merupakan model pembelajaran kooperatif yang mendorong interaksi kelompok secara efektif dengan cara memberikan nomor kepada setiap anggota kelompok dan menunjuk salah satu siswa secara acak untuk menjawab pertanyaan. Model ini melatih siswa untuk berdiskusi, saling membantu, dan menguasai materi secara menyeluruh, karena setiap siswa memiliki kemungkinan dipilih untuk mewakili kelompok

(Rahmatina & Rifda, 2020; Pendi & Mbagho, 2021). Dalam pelaksanaannya, metode ini menjadikan siswa sebagai pusat aktivitas pembelajaran, dengan keunikan yaitu guru hanya menunjuk satu siswa sebagai perwakilan kelompok. Hal ini mendorong tiap anggota merasa memiliki tanggung jawab penuh terhadap hasil kerja tim mereka.

Untuk meningkatkan efektivitas penerapan model *Numbered Head Together* di era digital, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan keterlibatan siswa. Salah satu media yang relevan adalah permainan digital edukatif, yang terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan mendorong keterlibatan kognitif siswa (Yustina & Yahfizham, 2023). Media ini memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran melalui visualisasi yang menarik dan tantangan yang merangsang berpikir kritis. Penggunaan *game digital* dalam proses pembelajaran berbasis *Numbered Head Together* diyakini dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa (Aisy et al., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, model pembelajaran *Numbered Head Together* efektif meningkatkan keaktifan dan tanggung jawab belajar siswa melalui kerja sama kelompok yang terstruktur. Penerapan model ini akan semakin optimal apabila didukung dengan media pembelajaran yang menarik, salah satunya yaitu *Game Digital*, yang dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang (Aisy et al., 2024). Kombinasi antara model *Numbered Head Together* dan media *game digital* diyakini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Efektivitas pendekatan ini penting untuk dikaji secara mendalam guna melihat sejauh mana integrasi keduanya mampu memperbaiki kualitas pengalaman belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengevaluasi penerapan model *Numbered Head Together* yang didukung oleh media *game digital* sebagai strategi pembelajaran inovatif yang tidak hanya mendorong partisipasi aktif siswa, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan abad 21 serta merespons tantangan pendidikan di era digital secara adaptif.

II. METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah *Systematic Literature Review*

(SLR) dan analisis bibliometrik. *Systematic Literature Review* merupakan studi sekunder yang dilakukan secara sistematis melalui proses identifikasi, peninjauan, evaluasi, dan sintesis terhadap berbagai hasil penelitian yang relevan dengan topik tertentu (Putra & Afrilia, 2020; Mulyani & Armianti, 2021). Tujuan dari penerapan metode ini adalah untuk memberikan pemahaman komprehensif mengenai perkembangan studi terkini dalam suatu bidang, sekaligus menghasilkan ringkasan pengetahuan yang dapat dijadikan dasar untuk pengambilan keputusan akademik atau arah penelitian lanjutan. SLR dipilih dalam penelitian ini guna menggali secara mendalam penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) yang didukung oleh *game digital*. Literatur dikumpulkan melalui pencarian di *Google Scholar* dengan rentang waktu 2020 hingga 2025. Kata kunci yang digunakan antara lain: "*Numbered Head Together*", "*game digital*", "*pembelajaran kolaboratif*", dan "*media interaktif*". Dari hasil pencarian awal sebanyak 100 artikel, dilakukan proses penyaringan berdasarkan judul, abstrak, dan kelengkapan akses dokumen. Artikel yang tidak relevan, tidak terindeks, atau tidak dapat diakses secara penuh dieliminasi. Tahapan ini menghasilkan 17 artikel yang kemudian ditelaah lebih lanjut dari segi relevansi isi, jenis penelitian, dan keterkaitan langsung dengan fokus kajian, hingga diperoleh 11 artikel akhir yang layak dianalisis.

Analisis bibliometrik digunakan sebagai teknik untuk mengevaluasi pola dan kecenderungan literatur ilmiah yang terpilih secara kuantitatif dan visual. Teknik ini berguna dalam menelaah frekuensi kemunculan istilah penting, keterhubungan antarpenulis, serta tren publikasi dalam bidang yang diteliti (Herawati et al., 2022). Dalam studi ini, analisis bibliometrik dilakukan menggunakan perangkat lunak **VOSviewer**, dengan fokus pada kajian mengenai efektivitas model *Numbered Head Together* yang dilengkapi *game digital*. Tujuan analisis ini adalah untuk mengidentifikasi tren riset, jaringan kolaborasi, visualisasi kata kunci dominan, serta distribusi publikasi berdasarkan institusi dan wilayah. Hasil analisis mencakup pemetaan istilah populer dalam judul dan abstrak, frekuensi sitasi, dan hubungan antarpeneliti yang tergambar dalam bentuk visual jaringan melalui **VOSviewer**, sehingga memberikan gambaran

menyeluruh terhadap arah dan dinamika penelitian pada topik ini.

2. Research Question

Tujuan dari pertanyaan penelitian (*Research Question*) adalah memberikan arah dan fokus pada suatu penelitian. Research Question (RQ) pada penelitian ini yaitu:

Tabel 1. Research Question

ID	Research Question	Motivasi
Rq1	Apa saja dampak dari integrasi teknologi dalam model pembelajaran <i>Numbered Head Together</i> Berbantuan <i>Game Digital</i> ?	Mengidentifikasi dampak model pembelajaran berbantuan game digital yang digunakan dalam proses pembelajaran
Rq2	Apa saja jenis jenis <i>Game Digital</i> yang digunakan dalam proses pembelajaran	Identifikasi jenis jenis game digital yang digunakan dalam proses pembelajaran
Rq3	Seberapa efektif model pembelajaran <i>Numbered Head Together</i> dengan bantuan <i>Game Digital</i> dalam proses pembelajaran?	Identifikasi efektifitas integrasi model pembelajaran <i>Numbered head together</i> dengan bantuan game digital dalam proses pembelajaran

Tabel 2. Kriteria Inclusion dan Exclusion

Kriteria Inclusion	Kriteria Exclusion
Studi ini dilaksanakan dalam ranah pendidikan dengan mengacu pada hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan isu yang diangkat. Fokus kajian ini adalah mengkaji serta membandingkan tingkat efektivitas penerapan model pembelajaran <i>Numbered Head Together</i> yang didukung oleh media permainan digital.	Publikasi yang disajikan kurang komprehensif karena hanya memuat artikel saja. Penelitian ini disusun tanpa menggunakan bahasa Inggris sebagai medium penulisan

3. Prosedur penelitian

Setelah ditentukan kriteria inklusi dan enklusi, selanjutnya pemilihan artikel yang akan direview, berikut adalah bagan proses pemilihan artikel.



Gambar 1. Proses pemilihan artikel

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. RQ1: Dampak dari penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan *Game digital*

Implementasi model pembelajaran *Numbered Head Together* yang dipadukan dengan bantuan *Game digital* merupakan salah satu strategi inovatif untuk meningkatkan dinamika proses belajar-mengajar di lingkungan kelas. Model ini mengintegrasikan metode diskusi kelompok dengan media interaktif, dirancang secara khusus untuk mengoptimalkan keterlibatan siswa selama aktivitas pembelajaran berlangsung. Kombinasi antara pendekatan *Numbered Head Together* dan penggunaan *Game digital* interaktif menawarkan solusi efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sekaligus mendorong partisipasi aktif serta memperdalam pemahaman materi secara kontekstual. Sebagai media pembelajaran, *Game digital* dirancang dengan elemen-elemen menarik yang mampu memotivasi siswa agar lebih aktif terlibat dalam proses edukasi. Kendati demikian, keberhasilan penerapan model ini sangat dipengaruhi oleh sejumlah faktor pendukung, seperti tersedianya perangkat yang memadai, kestabilan jaringan internet, serta kesiapan guru dalam mengelola teknologi secara maksimal. Berikut adalah dampak yang ditimbulkan dari penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* dengan dukungan *Game digital*

Tabel 3. Dampak dari penerapan Model pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantuan Game Digital

No	Dampak	Meningkat/ Tidak meningkat	Referensi
1	Hasil Belajar	Meningkat	(Fauziah et al., 2023), (Fariha & Zakaria, 2023), (Nugraheni & Sutriyani, 2025), (Selfia, 2025), (Septi, 2025), (Ningrum & Sutriyani, 2024)
2	Motivasi	Meningkat	(Nisa et al., 2022), (Sofiatun et al., 2024), (Arianto & Suryaman, 2024), (Yasir Hidayat et al., 2022).
3	Pemahaman Konsep	Meningkat	(Widiani et al., 2025), (Maftuchah, 2025), (Ananda et al., 2025), (Wulanningrum, 2023) (Nurluthfiana et al., 2024)
4	Kemampuan pemecahan masalah	Meningkat	(Dwiyanita et al., 2025), (Fegi, 2024), (Qodriyah et al., 2022)
5	Berpikir kritis	Meningkat	(Susilawati & Heriyana, 2024), (Septi, 2025), (Fadila et al., 2023)(Algifari, 2021)

Implementasi model pembelajaran *Numbered Head Together* yang didukung oleh media permainan digital memberikan pengaruh positif pada berbagai dimensi dalam proses belajar mengajar. Salah satu efek signifikan dari penerapan metode ini adalah peningkatan prestasi akademik peserta didik. Hal tersebut diperkuat oleh hasil penelitian dari Fauziah et al. (2023), Kuswoyo & Rahmawati (2024), Selfia (2025), Septi (2025), serta Ningrum & Sutriyani (2024), yang secara konsisten menunjukkan bahwa strategi pembelajaran tersebut efektif dalam memajukan capaian belajar siswa melalui aktivitas kelompok

yang terorganisir dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Motivasi siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan seiring dengan penggunaan permainan digital yang interaktif dan menyenangkan, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan membuat siswa lebih antusias. Penelitian oleh Nisa et al. (2022), Sofiatun et al. (2024), Arianto & Suryaman (2024), dan Yasir Hidayat et al. (2022) mendukung temuan ini. Selain itu, pemahaman konsep siswa juga meningkat berkat media permainan digital yang dirancang secara visual dan aplikatif, sebagaimana dikemukakan oleh Widiani et al. (2025), Maftuchah (2025), Ananda et al. (2025), dan Wulanningrum (2023), yang menegaskan bahwa permainan digital memperkuat hubungan siswa dengan materi pelajaran.

Model ini juga mendorong perkembangan kemampuan pemecahan masalah melalui kerja sama kelompok dan latihan pengambilan keputusan. Fegi (2024), dan Qodriyah et al. (2022) menemukan bahwa aktivitas dalam pembelajaran ini melatih siswa untuk mencari solusi bersama dalam menyelesaikan permasalahan. Selain itu, kemampuan berpikir kritis siswa juga mengalami peningkatan karena kegiatan diskusi dan interaksi melalui *Game digital* mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, dan merumuskan ide secara lebih mendalam.

Game seperti *Kahoot* dan *Quizizz* terbukti dominan digunakan karena fitur kompetisi waktu nyata mampu mendorong siswa berpikir cepat, tepat, dan kritis di bawah tekanan, sekaligus meningkatkan motivasi melalui leaderboard. Sebaliknya, *Educandy* dan *Bamboozle* lebih efektif untuk penguatan konsep karena tampilannya yang ringan dan berulang, cocok untuk review materi. Dengan demikian, pemilihan platform digital yang tepat dalam model NHT secara strategis dapat diarahkan untuk mengembangkan keterampilan spesifik, mulai dari peningkatan hasil belajar hingga kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konseptual.

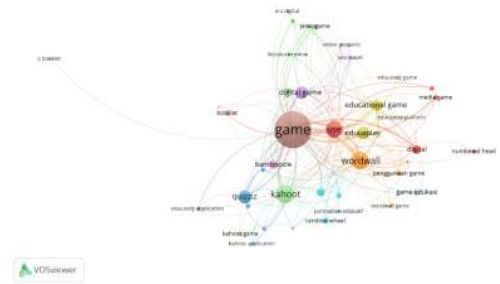
2. RQ2. Jenis Game Digital Yang digunakan dalam proses pembelajaran

Game digital Memegang peran krusial dalam mendukung proses pembelajaran di

lingkungan sekolah, game digital berfungsi sebagai sumber belajar yang interaktif sekaligus memikat bagi para peserta didik. Dalam ranah pembelajaran kontemporer, game digital tidak sekadar menjadi alat hiburan, melainkan juga bertransformasi menjadi media edukasi yang dirancang khusus untuk menyampaikan materi secara menyenangkan sekaligus menantang. Beragam jenis game digital saat ini telah diadopsi oleh para pendidik guna meningkatkan tingkat partisipasi, motivasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Game tersebut biasanya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran, sehingga efektif dalam memperdalam pemahaman serta mengasah keterampilan siswa dalam menghadapi dan menyelesaikan berbagai permasalahan.

Tabel 4. Jenis Game Digital yang digunakan dalam proses pembelajaran

No	Jenis Game digital	Referensi
1.	Kahoot	(Astri et al., 2022)
2.	Quizziz	(Fariha & Zakaria, 2023), (Kania & Fitri, 2024)
3.	Wordwall	(Arianto & Suryaman, 2024)(Marman & Mediatati, 2024), (F. Amelia & Novitasari, 2024)
4.	Educandy	(Amelia et al., 2021), (Azahra et al., 2025)
5.	Educaplay	(Nurmaisura et al., 2024), (Siregar et al., 2024), (Asri et al., 2025)
6.	Blooket	(Mazlin et al., 2023), (Nur'aeni & Hasanudin, 2023)
7.	Bamboozle	(Nugraha et al., 2024), (Khoiro et al., 2023)
8.	Random Whell	(Maftuchah & Yustianal, 2024)
9.	Plickers	(Saragi et al., 2024), (Nainggolan & Samosir, 2025)
10.	Board Game Edumaze	(Selfia, 2025)



Gambar 2. Jaringan kemunculan bersama dari tema penelitian yang berasal dari kata kunci penulis

Analisis yang disajikan pada gambar di atas didasarkan pada kata kunci yang disediakan oleh penulis sendiri, dengan menggunakan teknik analisis kemunculan bersama (*co-occurrence*) menggunakan perangkat lunak VOSviewer. Jenis visualisasi yang digunakan adalah *density visualization*, yang memetakan frekuensi kemunculan dan hubungan antar kata kunci berdasarkan kedekatan konseptual dalam jaringan literatur. Hasil visualisasi memperlihatkan bahwa kata kunci “Game” muncul sebagai node terbesar dan paling dominan, menandakan bahwa istilah ini menjadi pusat perhatian utama dalam jaringan penelitian yang dianalisis. Kata “Game” memiliki keterhubungan yang kuat dengan berbagai kata kunci lain seperti “use,” “educational Game,” “wordwall,” “educaplay,” “kahoot,” “quizziz,” “bamboozle,” dan “random wheel,” yang merupakan berbagai jenis *platform Game edukatif* yang banyak digunakan dalam konteks pembelajaran interaktif.

Kesimpulannya, visualisasi ini mengungkapkan bahwa penelitian mengenai *Game digital* dalam pendidikan sangat erat kaitannya dengan platform interaktif seperti *Kahoot*, *Quizziz*, *Wordwall*, *Educaplay*, dan *Bamboozle*. *Game digital* diposisikan sebagai media edukatif yang tidak hanya menarik. Namun, metode pembelajaran ini tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, tetapi juga mampu mengoptimalkan capaian belajar mereka. Oleh karena itu, pembelajaran berbasis permainan digital terus mengalami kemajuan pesat dan menjadi fenomena penting dalam ranah pendidikan kontemporer

3. RQ3. Efektifitas Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantuan Game Digital dalam pembelajaran

Berdasarkan telaah mendalam yang dilakukan peneliti terhadap model pembelajaran *Numbered Head Together* yang didukung oleh *Game digital* dalam kegiatan pembelajaran, ditemukan dua kategori hasil akhir, yakni efektivitas yang sudah tercapai dan yang masih belum optimal. Pada tabel berikut disajikan ringkasan hasil evaluasi efektivitas penerapan model *Numbered Head Together* berbantuan *Game digital* yang diperoleh dari berbagai artikel yang telah dianalisis.

Tabel 5. Efektifitas Model Pembelajaran *Numbered Head Together* Berbantuan Game Digital

No.	Game Digital	Referensi	Efektif/ Belum Efektif
1.	Kahoot	(Astri et al., 2022)	Efektif
2.	Quizziz	(Fariha & Zakaria, 2023),	Efektif
3.	Wordwall	(Arianto & Suryaman, 2024)	Efektif
4.	Educandy	Wardani, A. E., & Sitompul, P. (2023).	Efektif
5.	Educaplay	Tristananda, P. W. (2024)	Efektif
6.	Blooket	Agustin, D. R., Caska, C., & Sari, F. A. (2024).	Efektif
7	Bamboozle	Kuswoyo, S. A., & Rahmawati, E. (2024)	Efektif
8.	Random Whell	(Maftuchah & Yustianal, 2024)	Efektif
9.	Plickers	Nurlaela, A., & Al Farizi, T (2023)	Efektif
10	Board Game Edumaze	(Selfia, 2025)	Efektif

Berdasarkan data yang tercantum pada tabel tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Numbered Heads Together* yang didukung oleh permainan digital menunjukkan efektivitas yang nyata, sebagaimana ditunjukkan oleh kevalidan dan kelayakan dari berbagai penelitian sebelumnya. Model pembelajaran ini tidak hanya dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, tetapi juga memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa di kelas. Selain itu, penggunaan *Game digital* sebagai media pendukung dalam model *Numbered Head Together* terbukti mampu menumbuhkan

semangat belajar, meningkatkan motivasi siswa, Model *Numbered Head Together* dengan bantuan game digital efektif menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga sangat layak dijadikan strategi inovatif di era digital

B. Pembahasan

Saat ini, dunia pendidikan di tingkat sekolah mulai bertransformasi dengan mengadopsi media pembelajaran berbasis digital sebagai langkah inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih atraktif dan komunikatif. Salah satu bentuk media yang semakin populer adalah penggunaan permainan *digital* yang diintegrasikan dengan pendekatan pembelajaran kooperatif, seperti model *Numbered Head Together* (NHT). Pemanfaatan *game digital* dalam proses pembelajaran menjadi sangat relevan karena mampu memikat minat siswa serta mendorong keterlibatan aktif mereka selama kegiatan belajar. Hal ini tidak lepas dari daya tarik visual, tantangan intelektual, dan fitur interaktif yang disuguhkan, yang secara signifikan dapat membangkitkan motivasi dan antusiasme peserta didik dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran (Aisy et al., 2024).

Banyak keunggulan yang diperoleh apabila *Game digital* diintegrasikan ke dalam model pembelajaran, salah satunya dalam bentuk penerapan model NHT. Seperti yang dijelaskan oleh (Yustina & Yahfizham, 2023), *Game Digital* Metode ini mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang menarik sekaligus menumbuhkan rasa kebersamaan dan tanggung jawab siswa dalam kelompok. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan Fauziah et al. (2023), Selfia (2025), dan Septi (2025), yang mengungkapkan bahwa penerapan model NHT yang didukung oleh *Game Digital* efektif dalam meningkatkan prestasi belajar serta membangun sikap kolaboratif peserta didik di lingkungan kelas.

Pemanfaatan *Game Digital* Model *Numbered Head Together* telah terbukti secara signifikan mendukung peningkatan pemahaman konsep, pengasahan kemampuan berpikir kritis, serta pengembangan keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Berbagai studi sebelumnya, antara lain yang dilakukan oleh Widiani et al. (2025), Septi (2025), dan Susilawati & Heriyana (2024), mengindikasikan bahwa melalui interaksi

diskusi kelompok yang diperkaya dengan tantangan dari permainan digital, peserta didik lebih mudah menyerap materi pembelajaran sekaligus mengasah pola pikir logis dan analitis.

Berdasarkan tinjauan literatur, penggunaan model *Numbered Head Together* dengan bantuan game digital terbukti efektif dan relevan dalam pembelajaran era digital. Melalui game edukatif seperti *Kahoot*, *Wordwall*, *Quizizz*, dan *Educaplay*, siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, serta mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan belajar. Maka dari itu, dari 11 artikel yang telah direview dan dikaji, dapat disimpulkan bahwa kombinasi model NHT dengan *Game digital* sangat efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari sisi kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa di berbagai jenjang pendidikan.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media *game digital* terbukti efektif meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam hal keterlibatan siswa, pemahaman konsep, dan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Hasil kajian dari 11 artikel yang terpilih menunjukkan bahwa integrasi model NHT dengan berbagai jenis game edukatif seperti *Kahoot*, *Quizizz*, dan *Wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Efektivitas pendekatan ini mendukung teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman dan mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui pengalaman belajar yang menantang secara kognitif. Dengan demikian, pendekatan ini layak direkomendasikan sebagai strategi inovatif untuk menjawab tantangan pembelajaran abad 21.

B. Saran

Adapun saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Saran Praktis

Guru dan pendidik dapat mengintegrasikan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media game digital seperti *Kahoot*, *Quizizz*, dan *Wordwall* ke dalam proses pembelajaran secara terencana dan

berkelanjutan. Pemanfaatan game digital ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi diskusi kelompok yang aktif, serta merangsang kemampuan berpikir kritis. Selain itu, pelatihan teknis bagi guru juga penting agar mereka mampu memilih dan mengadaptasi game digital sesuai karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

2. Saran Akademik

Peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan kajian lanjutan dengan memperluas jumlah sampel dan konteks pendidikan guna memperoleh generalisasi yang lebih kuat mengenai efektivitas model NHT berbantuan game digital. Selain itu, eksplorasi terhadap jenis game digital yang kurang populer namun berpotensi mendukung pembelajaran juga layak untuk diteliti.

DAFTAR RUJUKAN

- Aisy, N. R., Sartika, I. D., Murtopo, A., & Wahyuni, D. (2024). *Game Digital* Tebak Gambar Berbasis Kearifan Lokal Budaya Lampung. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 6(1), 39–51. <https://doi.org/10.33387/Cahayapd.V6i1.7457>
- Amelia, N. C., Zulhelmi, Z., Syaflita, D., & Siswanti, Y. (2021). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan *Game* Edukasi Berbasis Aplikasi *Educandy* Di SMPN 25 Pekanbaru. *Diffraction*, 3(2), 56–61. <https://doi.org/10.37058/Diffraction.V3i2.4145>
- Arianto, S. M., & Suryaman, H. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantuan Media Wordwall Di Smkn 1 Kemlagi*. 6(September), 100–107.
- Asri, Faisal, E. El, & Susilawati. (2025). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Melalui *Game s* *Educaplay* Di Kelas IX.4 SMP Negeri 30 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 200–210.
- Astri, R., Rahayuutami, N., D6, B., Jl, F., Sekaran, R., & Semarang, G. (2022). Implementation Of *Numbered Heads Together* (Nht) Learning Devices With Quiz *Kahoot* To Improve Student Learning Outcomes And Collaboration Skills In Reproduction System Materials. *Journal Of Biology*

- Education, 11(1), 9–17.
[Http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Ujbe](http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Ujbe)
- Azahra, A., Sabri, A., & Trinova, Z. (2025). *Pengaruh Model TGT Berbantuan Media Educandy Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*. 5, 2641–2650.
- Azzahrawaani, Z., Riche Cynthia Johan, & Ardiansah. (2023). Analisis Bibliometrik Tren Penelitian Literasi Pada Lansia Dengan Menggunakan Vosviewer. *BACA: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, 44(2), 125–140.
<https://doi.org/10.55981/Baca.2023.1679>
- BESTARI, D. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Number Head Together (Nht) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pola-Pola Hereditas Pada Manusia Kelas Xii Mia 1 Sman 1 Pantai Cermin. *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 2(4), 291–301.
<https://doi.org/10.51878/Academia.V2i4.1849>
- Dwiyana, A., Setiani, A., & Balkist, P. S. (2025). *Model Pembelajaran Numbered Heads Together Berbantuan Quizizz Terhadap Kemampuan*. 11(1), 364–372.
- Fadila, M., Masfuah, S., & Khamdun. (2023). Pengaruh Model *Numbered Head Together* (NHT) Berbantuanmedia Kincir Angka Pengetahuan (Kicauan) Untukmeningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6732–6740.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/Pendas/Article/View/9046>
- Fahmi, A. (2020). Manajemen Perpustakaan Dan Mutu Pendidikan Di Sekolah. *Jurnal Paedagogy*, 3(1), 22–29.
- Fariha, N., & Zakaria, Y. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Heads Togethermenggunakan Quizizzdalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 17–23.
- Hanifah, S., Abdillah, T. D. F., & Wachyudi, K. (2022). Analisis Bibliometrik Dalam Mencari Research Gap Menggunakan Aplikasi Vosviewer Dan Aplikasi Publish Or Perish. *Journal Of Innovation Research And Knowledge*, 2(7), 2713–2728.
- Herawati, P., Utami, S. B., & Karlina, N. (2022). Analisis Bibliometrik: Perkembangan Penelitian Dan Publikasi Mengenai Koordinasi Program Menggunakan Vosviewer. *Jurnal Pustaka Budaya*, 9(1), 1–8.
<https://doi.org/10.31849/Pb.V9i1.8599>
- Kania, M. A., & Fitri, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Quizizz Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 5, 635–640.
- Khoiro, D. M., Samsiah, A., & Haryono. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas X Di SMAN 1 Pamarayan. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(1), 509–520.
- Maftuchah, N., & Yustianal, S. (2024). Analisis Kemampuan Pemahaman Konse Pmatematika Dalam Penerapan Modelpembelajaran Numbered Heads Togetherber Bantuan Media Random Wheel. *Integrative Perpectives Of Social And Science Journal*, 714–722.
- Marman, G. N. M., & Mediatati, N. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Menggunakan Model Kooperatif Tipe Team Game Tournament Berbantuan Media Wordwall *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan* ..., 09(September).
<http://journal.unpas.ac.id/index.php/Pendas/Article/View/17461%0Ahttps://journal.unpas.ac.id/index.php/Pendas/Article/Download/17461/7380>
- Mazlin, M., Idrus, A. Al, Ilhamdi, M. L., & Jufri, A. W. (2023). Model Problem Based Learning Berbantuan Booklet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X MA Darul Ihsan Lelong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1775–1782.
<https://doi.org/10.29303/Jipp.V8i3.1564>
- Mulyani, T., & Armianti, A. (2021). Efektivitas Penggunaan Ensiklopedia Berbasis Teknologi Sebagai Sumber Belajar Di Sekolah Menengah Atas (SMA): Literature Review. *Jurnal Ecogen*, 4(2), 293.

<https://doi.org/10.24036/jmpe.v4i2.11164>

- Nainggolan, Z. A., & Samosir, K. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Plickers Terhadap Kemampuan Bepikir Kritis Siswa Kelas Viii Smp Prayatna Medan Atsnaini Zahro Nainggolan 1 ,Katrina Samosir 2. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9, 119–123.
- Nugraha, S. E., Kurniawan, Z. L., Verra, S., Lumowa, T., Dayu, D., & Turista, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Kelas X SMA 2 Tenggara Sebrang. 12(2), 144–153.
- Nugraheni, Y. D., & Sutriyani, W. (2025). Pengaruh Model Nht Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Matematika SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(4), 1–23.
- Nur'aeni, N., & Hasanudin, E. H. I. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket Untuk Mengembangkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 4(3), 259–273. <https://doi.org/10.46963/Asatiza.v4i3.982>
- Nurluthfiana, F., Aulia Annisa, S., Dwi Saputra, A., Cahyani, P., & Amaliyah, F. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Kelas IV SDN Wonorejo 2. *Jurnal THEOREMS (The Original Research Of Mathematics)*, 8(2), 272–283. <https://doi.org/10.31949/Th.v8i2.7413>
- Nurmaisura, D., Munawarah, Dian Rabiatul, Putri, M., Asparini, L., Fardiansyah, Jaelani, H., & Herianto, E. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media Educaplay Pada Mata Pelajaran PPKN. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika*, 5(2), 173–179.
- Octavia, S. (2020). *Model-Model Pembelajaran* (1st Ed.). Grup Penerbitan CV Budi Utama.
- Pendy, A., & Mbagho, H. Melania. (2021). Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Pada Materi Pokok Relasi Dan Fungsi. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 165–177. <https://journal.uui.ac.id/Ajie/Article/View/971>
- Purbo Ningrum, D., & Sutriyani, W. (2024). Efektivitas Model *Numbered Head Together* (NHT) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika SD. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 101–112. <https://doi.org/10.31316/jderivat.v10i2.6347>
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review: Penggunaan Kahoot Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi*, 4(2), 110–122. <https://doi.org/10.32505/Qalasadi.v4i2.2127>
- Qodriyah, V. L., Prasetyowati, D., & Sugiyanti, S. (2022). Efektifitas Pembelajaran Matematika Dengan Model TAPPS Dan NHT Berbantuan Tournament-Question Cards Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 28–35. <https://doi.org/10.26877/Imajiner.v4i1.8588>
- Saragi, O., Gimin, G., & Hendripides, H. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran, Berbantuan Plickers Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 3042–3052. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.4093>
- Selfia, N. (2025). *Penerapan Model Kooperatif Tipe Number Head Together Berbantuan Media Board Game Edumaze Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam: Penelitian Quasi Eksperimen Pada Siswa Kelas X Di SMAN 24 Bandung*.
- Siregar, D. R., Ulfah, F., Ekonomi, P., & Jambi, U. (2024). Efektivitas Model Project Based Learning (Pjbl) Menggunakan Game (Educaplay) Untuk Meningkatkan

Kreatifitas Belajar Mahasiswa Jurnal Media Informatika [Jumin]. 6(2), 478–483.

Yasir Hidayat, , I Nyoman Kanca, & I Ketut Semarayasa. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together Berbantuan Media Video Meningkatkan M