

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN NHT (*NUMBERED HEADS TOGETHER*) BERBANTUAN MEDIA UTAMA (ULAR TANGGA MANUSIA) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

(Penelitian Pada Kelas 3 SD Negeri Medari, Kecamatan Ngadirejo, Kabupaten Temanggung)

SKRIPSI



Oleh :

Nur Ayu Rimbang Sari

16.0305.0134

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2020**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN NHT (*NUMBERED HEADS TOGETHER*) BERBANTUAN MEDIA UTAMA (ULAR TANGGA MANUSIA) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

( Penelitian Pada Siswa Kelas III SD Negeri Medari, Kecamatan Ngadirejo, Kabupaten Temanggung )

SKRIPSI



Oleh :

Nur Ayu Rimbang Sari  
16.0305.0134

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2020**

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN NHT (*NUMBERED HEADS TOGETHER*) BERBANTUAN MEDIA UTAMA (ULAR TANGGA MANUSIA) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

( Penelitian Pada Siswa Kelas III SD Negeri Medari, Kecamatan Ngadirejo, Kabupaten Temanggung )

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh :

Nur Ayu Rimbang Sari  
16.0305.0134

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2020**

## PERSETUJUAN

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN NHT (*NUMBERED HEADS TOGETHER*) BERBANTUAN MEDIA UTAMA (ULAR TANGGA MANUSIA) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA**  
( Penelitian Pada Siswa Kelas III SD Negeri Medari Kecamatan Ngadirejo Kabupaten Temanggung )

Diterima dan Ditetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan  
Universitas Muhammadiyah Magelang



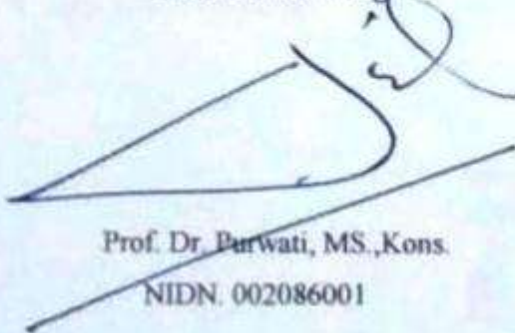
Oleh :

Nur Ayu Rimbang Sari

16.0305.0134

Magelang, 09 Oktober 2019

Dosen Pembimbing I



Prof. Dr. Purwati, MS.,Kons.

NIDN. 002086001

Dosen Pembimbing II



Ari Suryawan, M.P.d

NIK . 158808132

## PENGESAHAN

### PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN NHT (*NUMBERED HEADS TOGETHER*) BERBANTUAN MEDIA UTAMA (ULAR TANGGA MANUSIA) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA

Oleh :  
Nur Ayu Rimbang Sari  
16.0305.0134

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji  
Hari Rabu  
Tanggal 19 Agustus 2020

Tim Penguji Skripsi

1. Prof. Dr. Purwati, MS., Kons. (Ketua/Anggota)
2. Ari Suryawan, M.Pd (Sekretaris/Anggota)
3. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons (Anggota)
4. Tria Mardiana, M.Pd. (Anggota)



Mengesahkan,  
Dekan FKIP

Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons  
NIP. 19580912 198503 1 006

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : **Nur Ayu Rimbang Sari**  
NPM : 16.0305.0134  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) Berbantuan Media UTAMA (Ular Tangga Manusia) Terhadap Hasil Belajar Matematika

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, Agustus 2020

Penulis



**Nur Ayu Rimbang Sari**  
**16.0305.0134**

## MOTTO

قَالُوا نَحْنُ أَوْلُو قُوَّةٍ وَأَوْلُو بِأْسٍ شَدِيدٍ وَالْأَمْرُ إِلَيْكِ  
{33} فَانظُرِي مَاذَا تَأْمُرِينَ

*"Kita adalah orang-orang yang memiliki kekuatan dan (juga) memiliki keberanian yang sangat (dalam peperangan), dan keputusan berada ditanganmu: maka pertimbangkanlah apa yang akan kamu perintahkan". ( QS. An-Naml : 33)*

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tuaku yang aku cintai dan aku sayangi (Muhammad Shochib dan Ariyatun) yang selalu memahami keadaanku, menyayangi, mengasihi, dan mendukung dalam setiap langkahku sehingga menjadi semangat yang besar untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
2. Almamater tercinta Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.



**Pengaruh Model Pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*)  
Berbantuan Media UTAMA (Ular Tangga Manusia)  
Terhadap Hasil Belajar Matematika**  
(Penelitian pada Siswa Kelas III SDN Medari Kecamatan Ngadirejo, Kabupaten  
Temanggung)

ABSTRAK  
**Nur Ayu Rimbang Sari**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) berbantuan media UTAMA (Ular Tangga Manusia) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Medari. Jenis penelitian ini adalah *pre experimental design* dengan desain penelitian *One Grup Pretest-Posttest Design*. Sampel yang diambil sebanyak 30 siswa.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan soal pilihan ganda sebanyak 25 soal yang sudah diuji tingkat kevalidan dan reliabilitasnya. Uji validitas soal pilihan ganda menggunakan rumus *pearson* menggunakan bantuan *Microsoft Exel 2010 for windows* sedangkan uji reliabilitasnya menggunakan rumus *cronbach's alpha* dengan bantuan *IBM Statistic SPSS 25.0 for windows*. Uji prasyarat analisis menggunakan uji normalitas. Analisis data menggunakan teknik statistik *Wilcoxon Test* berbantu *IBM Statistic SPSS 25.0 for windows*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model NHT berbantuan media UTAMA berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Hal ini dibuktikan  $Z_{hitung}$  sebesar -4,794 dengan nilai probabilitas  $0,000 < 0,05$ , berarti ada perbedaan signifikan antara hasil belajar matematika sebelum dan hasil belajar matematika sesudah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran NHT berbantuan media UTAMA. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model NHT berbantuan media UTAMA berpengaruh terhadap hasil belajar matematika.

**Kata kunci : Model NHT, Media UTAMA, Hasil Belajar Matematika**

**The Influence of NHT (Numbered Heads Together) Learning Model Assisted  
by UTAMA Media (Human Version of Snakes and Ladders Game)  
Towards the Result of Mathematics Learning**  
(A Research on Class III Students of SDN Medari, Ngadirejo Sub-District,  
Temanggung Regency)

ABSTRACT

**Nur Ayu Rimbang Sari**

This study aims to determine the influence of NHT (Numbered Heads Together) learning model assisted by UTAMA media (Human Version of Snakes and Ladders Game) towards the result of mathematics learning on Class III Students of SDN Medari. The type of this study is pre experimental design with One Group Pretest-Posttest Design research design. The samples are taken from 30 students.

The data collection method is carried out by using 25 multiple choice questions that has been tested for its validity and reliability. The validity test of the multiple choice questions uses Pearson formula with the help of Microsoft Excel 2010 for windows, while the reliability test uses Cronbach's alpha formula with the help of IBM Statistic SPSS 25.0 for windows. The prerequisite analysis test uses normality test. The data analysis uses Wilcoxon Test statistics technique assisted by IBM Statistic SPSS 25.0 for windows.

The result shows that NHT model assisted by UTAMA media gives influence on the result of mathematics learning. This is evidenced by  $Z_{count}$  of -4,794 with probability value of  $0,000 < 0.05$ . It means that there is a significant difference between mathematics learning result before and after being given treatment with NHT learning model assisted by UTAMA media. Based on this study, it can be concluded that the application of NHT model assisted by UTAMA media gives influence on mathematics learning result.

**Keywords:** *NHT Model, UTAMA Media, Mathematics Learning Result*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, berkah serta hidayah-Nya sehingga penulis mendapat kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penyusunan skripsi berjudul “Pengaruh Model NHT (*Numbered Heads Together*) Berbantuan Media UTAMA (Ular Tangga Manusia) Terhadap Hasil Belajar Matematika (Penelitian pada Siswa Kelas III SD Negeri Medari).

Skripsi ini merupakan syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang. Penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Suliswiyadi, M.Ag selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang yang memberikan kesempatan belajar untuk penulis.
2. Prof. Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang yang memberi ijin penelitian.
3. Arif Wiyat Purnanto, M.Pd selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
4. Ari Suryawan, M.Pd selaku Kepala Program Studi PGSD yang memberikan petunjuk teknis untuk melakukan penelitian.

5. Prof. Dr. Purwati,MS.,Kons. selaku dosen pembimbing I dan Ari Suryawan, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Sa'bani, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Medari yang telah memberikan tempat ijin kepada penulis untuk mengadakan penelitian.
7. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT kita tawakal dan memohon hidayah dan inayah-Nya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Magelang, Februari 2020

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR GRAFIK.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
1. Manfaat Teoritis .....	5
2. Manfaat Praktis.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Hasil Belajar Matematika.....	7
1. Pengertian Hasil Belajar .....	7

2.	Pengertian Matematika.....	9
B.	Pembelajaran NHT ( <i>Numbered Heads Together</i> ).....	9
1.	Pengertian Model Pembelajaran.....	9
2.	Macam- Macam Model Pembelajaran.....	10
3.	Pengertian Model Pembelajaran NHT ( <i>Numbered Heads Together</i> ).....	14
4.	Langkah-langkah dalam penerapan pembelajaran NHT .....	15
5.	Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Numbered Head Together</i> .....	17
C.	Media Pembelajaran di SD.....	18
1.	Pengertian media pembelajaran.....	18
2.	Jenis- jenis Media Pembelajaran .....	19
3.	Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran .....	19
4.	Landasan Penggunaan media pembelajaran .....	20
5.	Pengertian Media UTAMA (Ular Tangga Manusia).....	22
6.	Tujuan Penggunaan Media UTAMA (Ular Tangga Manusia).....	23
7.	Pembuatan Media UTAMA (Ular Tangga Manusia) .....	24
8.	Kelebihan dan Kekurangan Media UTAMA (Ular Tangga Manusia) ...	25
D.	Penelitian yang Relevan .....	26
E.	Kerangka Berpikir .....	29
F.	Hipotesis Penelitian.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....		31
A.	Desain Penelitian.....	31
B.	Identifikasi Variabel Penelitian .....	32
C.	Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	32
D.	Subyek Penelitian .....	32
E.	Setting Penelitian.....	33
F.	Metode Pengumpulan Data .....	34
G.	Instrumen Penelitian.....	34
H.	Validitas dan Reliabilitas.....	35
I.	Prosedur penelitian .....	39
J.	Metode Analisis Data .....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		42

A. Hasil Penelitian.....	42
1. Deskripsi Data .....	42
2. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian .....	43
B. Pembahasan .....	59
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....	64
A. Simpulan.....	64
B. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA .....	67

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Desain Penelitian <i>One-Group Pretest- Posttest Design</i> .....	31
Tabel 2	Hasil Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar Matematika.....	36
Tabel 3	Hasil Uji Reliabilitas Soal Matematika.....	38
Tabel 4	Koefisien Reliabilitas Tes .....	38
Tabel 5	Hasil Validasi Dosen.....	43
Tabel 6	Data Distribusi Frekuensi Pretest.....	45
Tabel 7	Jadwal Pelaksanaan <i>Treatment</i> .....	46
Tabel 8	Data Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> .....	52
Tabel 9	Data Perbandingan Hasil Belajar Matematika Awal dan Akhir .....	53
Tabel 10	Hasil Uji Normalitas .....	54
Tabel 11	Hasil Uji <i>Hipotesis Wilcoxon</i> .....	55
Tabel 12	Uji Hipotesis .....	55



## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 Gambar Media UTAMA (Ular Tangga Manusia).....	23
Gambar 2 Kerangka Berpikir .....	29

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 Hasil Pengukuran Awal ( <i>Pretest</i> ) .....	44
Grafik 2 Hasil Pengukuran Akhir ( <i>Posttest</i> ) .....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian .....	71
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	73
Lampiran 3 Instrumen Soal <i>Pretest Posttest</i> Sebelum Tryout .....	75
Lampiran 4 Instrumen Soal <i>Pretest</i> Setelah <i>Tryout</i> .....	85
Lampiran 5 Soal <i>Posttest</i> .....	92
Lampiran 6 Perhitungan Validitas dan Reliabilitas .....	99
Lampiran 7 Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian.....	106
Lampiran 8 Lembar Validasi Silabus.....	108
Lampiran 9 Lembar Validasi RPP .....	111
Lampiran 10 Lembar Validasi Materi Ajar.....	114
Lampiran 11 Lembar Validasi LKS .....	117
Lampiran 12 Silabus Kurikulum 2013 .....	120
Lampiran 13 RPP ( Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) .....	129
Lampiran 14 Kisi-kisi Materi Ajar.....	161
Lampiran 15 LKS ( Lembar Kerja Siswa ) .....	185
Lampiran 16 Soal Evaluasi .....	210
Lampiran 17 Nilai <i>Pretest</i> Siswa .....	216
Lampiran 18 Nilai <i>Posttest</i> Siswa.....	218
Lampiran 19 Hasil Uji Normalitas .....	220
Lampiran 20 Hasil Uji Hipotesis.....	223
Lampiran 21 Dokumentasi Media UTAMA .....	225
Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian.....	228
Lampiran 23 Dokumentasi Buku Bimbingan .....	232

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan maupun dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya pelajaran matematika dianggap pelajaran yang paling sulit dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, dilihat dari banyaknya nilai matematika yang rendah dalam ujian sekolah maupun ujian nasional. Rendahnya hasil belajar matematika diduga disebabkan karena siswa sulit mengerti materi dan sulit memahami materi. Matematika dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang dapat dijadikan bekal hidup kedepan. Matematika sangat bermanfaat disegala tantangan dimasa depan, selain itu matematika merupakan bekal kepada siswa dengan tekanan penataan nalar dalam penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari ditengah-tengah masyarakat dimana masyarakat tinggal (Susanto, 2015). Sedangkan pada kehidupan nyata matematika sulit dipahami oleh siswa, bahkan matematika juga dianggap mata pelajaran yang sukar dinalar karna matematika menggunakan ilmu pasti.

Berdasarkan hasil observasi penelitian di SD Negeri Medari Kecamatan Ngadirejo, Kabupaten Temanggung pada tanggal 7 Oktober 2019 diperoleh informasi bahwa hasil belajar matematika siswa rendah. Rendahnya hasil belajar matematika siswa disebabkan karna siswa kesulitan dalam memahami materi, 65% nilai matematika siswa pada ujian nasional rendah. Hal ini diajukan karna belum adanya penggunaan model dan media yang

inovatif sehingga siswa kesulitan menerima materi pembelajaran dan siswa mudah lupa akan pemahaman materi yang diberikan oleh guru. Guru di SD Negeri Medari jarang menggunakan media pada saat pembelajaran berlangsung khususnya mata pelajaran matematika, sebagian guru hanya mengajar dengan menggunakan model ceramah dan media papan tulis saja dan jarang menggunakan model serta media pembelajaran yang bervariasi sehingga pembelajaran berlangsung membosankan. Siswa kurang antusias dengan materi yang diberikan bahkan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru sehingga akan berpengaruh pada pemahaman materi yang guru ajarkan kemudian tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik dan hasil belajar siswa tidak akan tercapai dengan maksimal.

Pemilihan model dan media yang cocok akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan siswa menyerap materi yang diajarkan oleh guru, sehingga proses belajar mengajar akan berjalan dengan maksimal dan sebaliknya jika model dan media yang digunakan tidak menarik maka proses belajarpun tidak akan tersampaikan dengan baik karena siswa cenderung pasif dan tidak aktif. Hasil observasi pembelajaran di SD Negeri Medari menunjukkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kurang memuaskan dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya dan rata-rata masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Guru menyatakan bahwa siswa sulit mencerna materi jika hanya dilakukan dengan menggunakan papan tulis dan logika, karena kebanyakan siswa hanya diam dan mengantuk pada saat pembelajaran matematika berlangsung, siswa juga enggan bertanya

pada guru tentang kejelasan materi, siswa cenderung malu dan takut untuk bertanya pada guru.

Bila masalah tersebut diabaikan secara terus- menerus maka akan berpengaruh pada kemampuan kognitif siswa dan tentunya mempengaruhi materi selanjutnya sehingga hasil belajar matematika siswa akan terus menurun jika tidak ditangani dengan baik. Pembelajaran matematika sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari- hari. Keahlian dalam bidang ilmu matematika tidak hanya dibutuhkan dalam dunia pendidikan saja melainkan dalam dunia kerja.

Berbagai upaya telah banyak dilakukan oleh guru namun belum memperoleh hasil yang memuaskan, seperti pengaplikasian beberapa metode seperti diskusi, tanya jawab, serta ceramah kemudian guru juga banyak memberikan soal-soal yang dapat dipelajari siswa, namun dengan hal tersebut hasil nilai matematika siswa belum begitu maksimal, karena kebanyakan siswa sulit memahami materi, dan siswa belum bisa mengerjakan secara mandiri jika diberikan soal, siswa lebih senang mencontek dari pada bertanya kepada guru.

Peneliti memprediksi apabila diberikan model pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) berbantuan media UTAMA (Ular Tangga Manusia) hasil belajar matematika siswa meningkat. Model pembelajara NHT ini adalah salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang saling bekerjasama dengan kelompok, sehingga siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran matematika, pembelajaran tidak akan merasa jenuh. Model

pembelajaran NHT berbantuan media UTAMA (Ular Tangga Manusia) menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan memudahkan pemahaman bagi siswa kelas rendah khususnya materi luas dan volume dengan satuan tidak baku.

Berdasarkan beberapa hal tersebut peneliti akan mengkaji lebih dalam tentang “Pengaruh Model Pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) Berbantuan Media UTAMA (Ular Tangga Manusia) Terhadap Hasil Belajar Matematika di SD Negeri Medari ”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas permasalahan di SD Negeri Medari kelas III, penulis mengidentifikasi masalah yang akan dijadikan penelitian selanjutnya:

1. Rendahnya minat belajar matematika sehingga hasil belajar rendah.
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif
3. Penggunaan model pembelajaran yang membosankan sehingga siswa tidak memperhatikan .
4. Siswa kurang tertarik pada pembelajaran matematika karena dianggap pelajaran paling sulit.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Penggunaan model dan media yang kurang bervariasi oleh guru di SD Negeri Medari.

2. Hasil belajar matematika siswa kelas III di SD Negeri Medari masih rendah khususnya materi luas dan volume dengan satuan tidak baku..

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “ Adakah pengaruh model pembelajaran NHT berbantuan media UTAMA (Ular Tangga Manusia) terhadap hasil belajar matematika di SD Negeri Medari ?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pengaruh model pembelajaran NHT berbantuan Media UTAMA (Ular Tangga Manusia) terhadap hasil belajar matematika materi luas dan volume dengan satuan tidak baku kelas III di SD Negeri Medari.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Mendapatkan wawasan dalam ruang lingkup kampus PGSD dan mahasiswa pada umumnya tentang model *Numbered Heads Together* dengan media UTAMA (Ular Tangga Manusia) dalam pembelajaran bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika.



## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi guru

Menambah wawasan yang lebih untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan dijadikan sebagai salah satu variasi cara untuk meningkatkan profesionalitas guru.

### b. Bagi siswa

Diterapkannya model pembelajaran NHT berbantuan media UTAMA (Ular Tangga Manusia) dapat dijadikan sebagai salah satu cara mempermudah memahami mata pelajaran matematika khususnya materi luas dan volume dengan satuan tidak baku.

### c. Bagi Kepala sekolah,

Memberikan masukan untuk kebijakan sekolah khususnya dalam peningkatan hasil belajar matematika untuk pencapaian sekolah yang unggul.

### d. Bagi peneliti selanjutnya

Menambah pengetahuan dan wawasan kepada peneliti tentang model pembelajaran NHT berbantuan media UTAMA (Ular Tangga Manusia) dan pelaksanaannya dalam pembelajaran matematika yang ada di sekolah.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Hasil Belajar Matematika**

##### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Susanto (2013) Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Perubahan tersebut berupa perubahan positif untuk menuju arah yang lebih baik karena proses tersebut merupakan proses penambahan ilmu dalam diri masing-masing siswa. Kegiatan belajar mengajar tidak hanya mempengaruhi perkembangan siswa dalam bidang akademik saja namun juga dalam bidang sosial.

Menurut Rusmono (2012) Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan tingkahlaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Banyaknya interaksi yang terjadi pada siswa maka akan sangat mempengaruhi perkembangan kosa kata yang didapatkan sehingga perkembangan kognitifnya juga meningkat, ilmu yang didapatkan dari hasil belajar juga sangat mempengaruhi interaksi pada lingkungan, semakin baik hasil belajar yang diperoleh semakin baik pula perkembangan siswa dalam lingkungan.

Menurut Mudjiono (2013) Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan proses belajar. Dalam proses pembelajaran tidak hanya siswa yang memperoleh hasil belajar melainkan guru, dalam setiap pertemuan guru memperoleh hasil yang berbeda yang nantinya dapat dijadikan perbaikan atau evaluasi dalam pertemuan mendatang agar proses pembelajaran terlaksana lebih baik, karena semakin baik proses pembelajaran maka semakin baik pula hasil yang diperoleh.

Sedangkan yang dikemukakan oleh Purwanto (2010) bahwa hasil belajar merupakan perolehan dari proses hasil belajar siswa sesuai dengan tujuan pelajaran (*Ends are being attained*) dan beliau juga menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pembelajaran tidak hanya berpatok pada hasil belajar saja melainkan berpatok pada proses yang dilalui saat pembelajaran berlangsung.

Dari uraian diatas dapat ditarik bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh melalui proses kegiatan belajar mengajar baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor untuk mencapai tujuan pendidikan.

## 2. Pengertian Matematika

Matematika memiliki pengertian yang berbeda-beda menurut para ahli. Definisi matematika disebutkan oleh (Putri, 2018) Matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berfikir, kumpulan sistem, struktur dan alat. Ilmu matematika merupakan ilmu pasti yang didalamnya mengandung perhitungan serta membahas tentang angka-angka.

Sedang menurut Heruman (2013) menyatakan matematika adalah konsep ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terjadi kedalam tiga bidang yaitu: aljabar, analisis dan geometri.

Dari uraian diatas dapat ditarik bahwa matematika adalah pembelajaran yang membahas tentang angka- angka dan perhitungan ilmu pasti.

## B. Pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*)

### 1. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Trianto (2010) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar

mengajar. Model pembelajaran sangat mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan yang akan dilakukan terarah dan sudah tersusun sistematis sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai.

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas (Ngalimun, 2012). Pembelajaran akan terarah dengan baik ketika pendidik atau guru sudah menyiapkan model pembelajaran yang akan digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah Suatu proses perencanaan pembelajaran yang yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dan aktivitas belajar agar tujuan pembelajaran mudah tercapai..

## **2. Macam- Macam Model Pembelajaran**

Menurut Chamalah dkk ( 2013) macam model pembelajaran antara lain :

### **a. Model Pembelajaran Langsung**

Menurut Killen dalam depdiknas (DPPP, 2010) Pembelajaran langsung atau *Direct Instruction* merujuk pada berbagai teknik pembelajaran ekspositori (Pemindahan pemngetahuan dari guru kepada murid secara langsung, misalnya melalui ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab) yang melibatkan seluruh kelas. Pendekatan model pembelajaran ini berpusat pada

guru, dimana guru menyampaikan pembelajaran sesuai dengan rencana yang terstruktur.

b. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM)

Pengajaran berdasarkan masalah merupakan pendekatan yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk pengembangan pengetahuan dasar maupun kompleks (Ratumanan dalam Trianto, 2010).

c. Model Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)

Menurut Anwar dalam Chamalah dkk (2013) Menyatakan bahwa PMRI adalah satu pendekatan pembelajaran matematika yang coba menggunakan pengalaman dan lingkungan siswa sebagai alat bantu mengajar primer.

d. Model Pembelajaran Kontekstual

Menurut Sanjaya (2006) mengemukakan bahwa CTL adalah suatu konsep pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkan dengan kehidupan nyata.

e. Model Pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan)

Menurut Zaini (2008) model pembelajaran *index card Math* (Mencari Pasangan) adalah model pembelajaran yang cukup menyenangkan, digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Materi barupun tetap bisa diajarkan dengan catatan siswa harus mempelajari materi terlebih dahulu sehingga peserta didik ketika masuk ruangan sudah memiliki pengetahuan tentang materi tersebut.

f. Model Pembelajaran Kooperatif

*Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran yang telah dikenal sejak lama, pada saat guru mendorong para siswa untuk melakukan kerjasama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pembelajaran bersama teman sebaya. Dalam proses pembelajaran guru tidak lagi mendominasi siswa dituntut untuk berbagi informasi dengan siswa yang lainya dan saling belajar-mengajar sesama mereka (Isjoni, 2010). Beberapa tipe pembelajaran kooperatif diantaranya:

1) Pembelajaran Kooperatif tipe *jigsaw*

*Jigsaw* menurut Slavin (2010) yaitu dapat digunakan apabila materi yang dipelajari adalah yang berbentuk materi tertulis. Materi ini paling sesuai untuk subyek-subyek seperti pelajaran Ilmu Sosial, literatur yang tujuan pembelajaran lebih kepada penguasaan konsep dari pada penguasaan kemampuan.

## 2) Pembelajaran Kooperatif tipe CIRC

*Cooperative Integrated Reading And Composition* (CIRC) atau kooperatif terpadu membaca dan menulis yaitu suatu model pembelajaran menyeluruh dengan cara membaca dan menulis yang melibatkan kerja sama murid dalam suatu kelompok dimana kesuksesan kelompok tergantung pada kesuksesan masing-masing individu dalam kelompok tersebut (Slavin, 2010).

## 3) Pembelajaran Kooperatif tipe *Make a Match*

Menurut Suprijono (2010) Merupakan tipe yang menggunakan kartu. Kartu-kartu tersebut terdiri dari kartu berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu-kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut.

## 4) Pembelajaran Kooperatif tipe STAD

Menurut Slavin (2010) pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) merupakan salah satu dari tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, sehingga tipe ini dapat digunakan oleh guru-guru yang baru mulai menggunakan pembelajaran kooperatif. Dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD siswa perlu ditempatkan dalam kelompok belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerja, jenis kelamin, dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja di kelompok



mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai materi tersebut.

#### 5) Pembelajaran Kooperatif tipe TGT

Menurut Chamalah dkk (2013) TGT (*Team Game Turnament*) secara umum memiliki kesamaan dengan STAD namun TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan system skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademiknya sebelumnya setara seperti mereka. Jadi inti dari TGT adalah siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok, kemudian mereka melakukan permainan dengan anggota kelompok lain untuk memperoleh skor bagi kelompok mereka.

#### 6) Pembelajaran Kooperatif tipe NHT

Menurut A'la, (2010) *Numbered Head Together* (NHT) adalah suatu metode belajar berkelompok dan setiap siswa diberi nomor kemudian guru memanggil nomor dari siswa secara acak.

### **3. Pengertian Model Pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*)**

Ada beberapa tipe dalam *cooperative learning* yang dikembangkan oleh beberapa ahli diantaranya adalah TGT, STAD, *Jigsaw*, NHT dan lain sebagainya. Namun dalam dalam skripsi ini penulis menggunakan satu tipe yaitu model NHT (*Numbered Heads Together*). NHT (*Numbered Heads Together*) adalah teknik model

pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide- ide dan pertimbangkan jawaban yang paling tepat. Teknik ini mendorong siswa untuk meningkatkan kerjasama mereka (Isjoni, 2011) .

NHT memberikan kesempatan pada siswa untuk saling sharing ide – ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat, untuk meningkatkan semangat kerja sama siswa, dan digunakan semua mata pelajaran dan tingkatan kelas (Huda, 2011). Model NHT dapat meningkatkan interaksi antar siswa khususnya dalam kelompok, karna antar siswa saling berdiskusi untuk menemukan jawaban yang paling tepat.

Menurut Kristian (2018), *Numbered Heads Together* (NHT) memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling *sharing* ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa *Numbered Heads Together* adalah model pembelajaran yang bekerjasama untuk membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat bersama kelompok.

#### **4. Langkah-langkah dalam penerapan pembelajaran NHT**

Menurut Suprijono (2012) mengemukakan langkah pembelajaran NHT dalam 6 tahap yaitu:

- a) Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil
- b) Tiap-tiap orang dalam tiap-tiap kelompok diberi nomor.

- c) Guru mengajukan beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh tiap-tiap kelompok
- d) Tiap-tiap kelompok menyatukan kepalanya “head together” berdiskusi memikirkan jawaban atas pertanyaan dari guru.
- e) Guru memanggil peserta didik yang memiliki nomer yang sama dari tiap-tiap kelompok.
- f) Siswa diberi kesempatan memberi jawaban atas pertanyaan yang telah diterimanya dari guru.

Menurut Diny Dwi Febriany (2013) Dalam mengajukan pertanyaan kepada seluruh kelas, guru menggunakan struktur empat fase sintaks NHT:

a) Fase 1: Penomoran

Dalam fase ini guru membagi siswa ke dalam 4-5 orang dan kepada setiap siswa diberi nomor antara 1-5.

b) Fase 2: Mengajukan Pertanyaan

Guru mengajukan sebuah pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan dapat bervariasi. Pertanyaan dapat amat spesifik dan dalam bentuk kalimat tanya.

c) Fase 3: Berpikir Bersama

Saya menyatukan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan itu dan meyakinkan tiap anggota dalam timnya mengetahui jawaban tim.

d) Fase 4:Menjawab

Guru memanggil suatu nomer tertentu, kemudian siswa yang nomornya sesuai mengangkat tanganya dan mencoba menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas.

**5. Kelebihan dan Kekurangan Model *Numbered Head Together***

a. Kelebihan Model pembelajaran NHT

Menurut Miftahul H (2011) ada beberapa kelebihan dari Model Pembelajaran NHT, antara lain sebagai berikut :

1) Memberi motivasi

Dengan pemberian nomor merupakan hal baru, bagi siswa dalam belajar, sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar.

2) Menambah rasa percaya diri

Menambah percaya diri siswa karena dalam tehnik ini ada panggilan nomor dalam menjawab hasil diskusi. Sehingga dalam diri siswa timbul rasa percaya diri siswa.

3) Siswa Aktif

Model ini dapat menambah keaktifan siswa dalam belajar, karena siswa dapat memberikan pendapat atau menukar pendapat jika jawabannya berbeda, sehingga siswa aktif dalam belajar.

b. Kekurangan Model Pembelajaran NHT

Menurut A'la, (2010) pembelajaran kooperatif tipe NHT memiliki kelemahan sebagai berikut:

1) Kemungkinan nomor yang dipanggil oleh guru dipanggil lagi

2) Tidak semua nomor dipanggil oleh guru

### **C. Media Pembelajaran di SD**

#### **1. Pengertian media pembelajaran**

Menurut Nunu Mahnun (2012) menyebutkan bahwa “media” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media dalam pembelajaran akan membantu keberhasilan dalam pembelajaran atau keberhasilan belajar.

Menurut Taufik Syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaranyang telah dirumuskan.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar (Joni Purnowo, 2014). Media pembelajaran membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak berlangsung membosankan.

Berdasarkan penelitian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang memiliki peranan penting untuk membantu penyampaian materi pembelajaran yang akan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

## **2. Jenis- jenis Media Pembelajaran**

Menurut Joni Purnowo (2014) jenis jenis medi pembelajaran ada 4 yaitu :

### a) Teknologi Cetak

Teknologi Cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses percetakan mekanis atau fotografis, seperti buku dan materi visual statis.

### b) Teknologi Audio-visual

Teknologi Audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesinmesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

### c) Teknologi Berbasis Komputer

Teknologi Berbasis Komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.

### d) Teknologi Gabungan

Teknologi Gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

## **3. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran**

Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran Kemp dan Dayton dalam Joni Purnowo (2014) mengemukakan manfaat penggunaan media dalam pembelajaran adalah:

- a) Penyampaian materi dapat diseragamkan
- b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- d) Efisiensi waktu dan tenaga
- e) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- g) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- h) Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

#### **4. Landasan Penggunaan media pembelajaran**

Menurut Lisiswanti (2015) ada beberapa landasan penggunaan media diantaranya:

- a) Landasan filosofis

Ada pendapat mengatakan dengan digunakannya berbagai media hasil teknologi baru dalam pembelajaran akan berakibat proses pembelajaran kurang manusiawi. Pendapat lain membantah dengan menggunakan teknologi media pembelajaran dan mempunyai banyak pilihan sehingga dapat meningkatkan harkat kemanusiaan dan karakteristik mahasiswa.

b) Landasan psikologis

Dengan memperhatikan tingkat kompleksitas dan keunikan proses pembelajaran, maka ketepatan memilih media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh pada hasil belajar mahasiswa. Kajian psikologis mengatakan bahwa pelajar akan lebih menerima informasi secara konkrit daripada konsep abstrak. Menurut Jerome Bruner (2011), dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan gambar atau film kemudian belajar dengan simbol yaitu menggunakan kata-kata. Menurut Lisiswanti et al., (1969), nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep dan membuat jenjang dari yang paling nyata ke bentuk abstrak. Edgar Dale membuat landasan psikologis berdasarkan jenjang konkrit ke yang abstrak dimulai dari pelajar yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata kemudian menuju pelajar sebagai pengamat kejadian nyata, kemudian dilanjutkan pengamat terhadap media, kemudian penyajian dalam simbol.

c) Landasan teknologi

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan dan penilaian proses dan sumber belajar. Teknologi pembelajaran adalah proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari



pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola dalam pembelajaran.

d) Landasan empiris

Temuan-temuan dari penelitian menunjukkan bahwa interaksi penggunaan media dengan karakteristik pelajar menentukan hasil belajar mahasiswa.

### **5. Pengertian Media UTAMA (Ular Tangga Manusia)**

Ular Tangga Manusia adalah sebuah permainan yang menggunakan banner besar berbentuk persegi panjang kurang lebih berukuran 3 x 3 meter dan memiliki garis kotak – kotak seperti persegi yang pada setiap kotak tersebut berisi pertanyaan, soal maupun perintah berbentuk kartu pendamping yang harus dilaksanakan oleh kelompok yang bermain, untuk memikat daya tarik siswa didalam ular tangga manusia ini setiap kotaknya memiliki warna yang berbeda dilengkapi juga dengan dadu besar yang nantinya akan digunakan untuk mengacak berapa langkah siswa harus berjalan. Berbeda dengan ular tangga biasa yang hanya menggunakan tangan saja untuk menjalankan permainan, namun ular tangga manusia ini menjadikan siswa lebih aktif belajar dan berfikir sehingga siswa tidak akan mudah jenuh. Dengan menggunakan media UTAMA (Ular Tangga Manusia) dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran khususnya materi luas dan volume dengan satuan tidak baku yaitu

dengan belajar sambil bermain sehingga proses belajar lebih menyenangkan, dan materi yang diajarkan cepat terserap.

Pembelajaran NHT berbantuan media UTAMA (Ular Tangga Manusia) adalah pembelajaran yang mengedepankan aktivitas siswa agar lebih aktif dan dapat mempengaruhi pola interaksi siswa dalam memahami materi luas dan volume dengan satuan tidak baku sehingga hasil belajar meningkat. Berikut contoh design media UTAMA (Ular Tangga Manusia) :



Gambar 1

Gambar Media UTAMA (Ular Tangga Manusia)

## 6. Tujuan Penggunaan Media UTAMA (Ular Tangga Manusia)

Siswa kelas III masih belum bisa memahami materi bangun datar mengenai materi luas dan volume dengan satuan tidak baku dikarenakan siswa mengalami kesulitan serta malas dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, sehingga siswa cenderung

pasif dalam pembelajaran, banyaknya siswa yang mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung maka guru tidak dapat mentransfer ilmu yang akan disampaikan.

Media UTAMA (Ular Tangga Manusia) dibuat agar dapat memudahkan guru dalam mentransfer ilmu yang dimiliki khususnya materi luas dan volume dengan satuan tidak baku. Media ini dibuat untuk mempermudah siswa dalam menyerap ilmu yang diberikan guru sehingga pembelajarannya tidak akan berlangsung membosankan karena belajar diselingi dengan bermain. Media tersebut dibuat untuk meningkatkan minat belajar siswa serta diharapkan dapat membantu siswa yang kurang aktif dan siswa yang memiliki minat belajar yang rendah dalam pembelajaran matematika materi luas dan volume dengan satuan tidak baku. Menurut Arsyad (2014) media yang konkrit yaitu media yang dapat meyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju tercapainya tujuan yang diharapkan, khususnya untuk siswa kelas rendah.

#### **7. Pembuatan Media UTAMA (Ular Tangga Manusia)**

Media UTAMA (Ular Tangga Manusia) dibuat dengan cara sebagai berikut:

- a. Mengetahui konsep media yang akan dibuat.

- b. Membuat soal, pertanyaan perintah maupun jebakan yang akan dimasukkan dalam kartu pendamping ular tangga sebagai soal setiap kotak ular tangga.
- c. Mendesain media UTAMA dengan gambar dan warna yang menarik.
- d. Mencetak media dengan bahan banner pada tempat pencetakan dan mencetak kartu menggunakan kertas foto atau kertas tebal.
- e. Sementara membuat dadu dengan menggunakan kardus dan kain flanel yang sudah disiapkan.
- f. Membentuk kardus seperti kubus.
- g. Tempelkan kain flanel pada masing-masing sisi dadu dan jait serapi mungkin.
- h. Setelah selesai menjahit bentuklah kain flanel dengan bentuk bulat dengan diameter kurang lebih 4-5cm sebanyak 21 buah.
- i. Kemudian tempelkan disetiap sisi dadu mulai dari sisi 1 sampai 6

#### **8. Kelebihan dan Kekurangan Media UTAMA (Ular Tangga Manusia)**

Media pembelajaran sangat penting bagi guru untuk membantu siswa dalam penyerapan materi yang diberikan serta penambah pengalaman siswa tentang alat yang digunakan, media pembelajaran juga dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam belajar serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan dengan cara yang sederhana. Penggunaan media UTAMA (Ular Tangga

Manusia) dalam pembelajaran pastinya memiliki kelebihan diantaranya :

- a) Media UTAMA (Ular Tangga Manusia) mudah dimainkan serta menambah rasa penasaran siswa untuk belajar sambil bermain.
- b) Desain banner yang menarik dapat menarik perhatian siswa serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- c) Siswa akan merasa senang karena selain belajar siswa juga dapat bermain dan tentunya tidak lepas dari materi pembelajaran.

Media UTAMA (Ular Tangga Manusia) diaplikasikan untuk mempermudah siswa dalam memahami dan menyerap materi yang disampaikan agar hasil belajar serta tujuan pembelajarannya tercapai khususnya materi luas dan volume dengan satuan tidak baku. Penerapan media ini memiliki kelebihan dan pastinya juga memiliki kekurangan diantaranya :

- a) Membutuhkan tempat yang lebih luas
- b) Sedikit licin karena menggunakan bahan banner
- c) Kurang Praktis

#### **D. Penelitian yang Relevan**

Temuan-temuan yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang pertama dilakukan oleh Mulyana, Hanifah, Jayadinata, & Kunci (2016). Penelitian ini menguji penggunaan model NHT terhadap hasil belajar Siswa Pada Materi Kenampakan Alam Dan Sosial

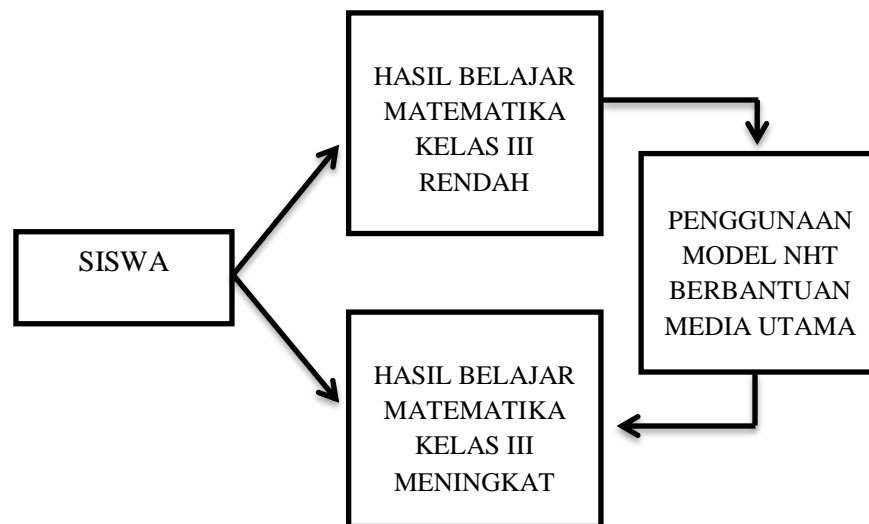
Budaya. Penelitian ini diperoleh hasil bahwa berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh dari pelaksanaan Siklus I, Siklus II dan Siklus III dapat diambil simpulannya yaitu penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pasanggrahan 1, Kecamatan Maja, Kabupaten Majalengka pada materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Prayekti & Utomo (2019) yang berjudul *The Effect of Numbered Heads Together (NHT) Model Assisted with Audio Visual Media On The Learning Outcomes of Identifying Story Elements of Students Grade V* memperoleh hasil bahwa model NHT berpengaruh pada pembelajaran sebanyak 38,9%.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Siregar (2012). Penelitian ini menguji tentang model NHT Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 18 Medan. Aktivitas belajar siswa yang diamati pada pembelajaran kooperatif tipe NHT mengalami peningkatan dari pertemuan I sebesar 57,85% sampai pertemuan III sebesar 76,96%. Aktivitas siswa yang dikategorikan baik sejalan dengan peningkatan hasil belajar siswa yang juga dikategorikan baik yaitu 77,4 sehingga aktivitas siswa memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Sulfiani (2016) Penelitian ini menguji tentang Penerapan Model Pembelajaran NHT untuk meningkatkan hasil belajar kimia. Berdasarkan hal ini guru memberikan langkah yang telah

diterapkan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together*, maka dapat diketahui bahwa langkah- langkah pembelajaran kooperatif NHT yang mampu meningkatkan hasil belajar kimia siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Mulyana dkk, Prayekti, Utomo, Siregar serta Sulfiani sangat berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Karena, penelitian ini akan menggunakan bantuan media yang kreatif serta inovatif yang tidak dilakukan oleh Mulyana dkk, Prayekti, Utomo, Siregar serta Sulfiani. Dengan bantuan media maka dapat diharapkan mampu menambah keaktifan dalam belajar, mampu menambah semangat serta pengetahuan dan antusias siswa dalam belajar khususnya pelajaran matematika. Media yang digunakan bernama Media UTAMA (Ular Tangga Manusia) media ini dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dan bermain sehingga siswa memperoleh pembelajaran dengan cara yang menarik dan tidak membosankan, dengan adanya media yang menarik maka siswa akan lebih memerhatikan serta memiliki antusias yang tinggi untuk belajar sehingga hasil belajar akan meningkat, sehingga siswa mengalami peningkatan dalam KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) khususnya pada mata pelajaran matematika. Pada penelitian yang akan dilakukan, peneliti akan menganalisis “Pengaruh Model Pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) Berbantuan Media UTAMA (Ular Tangga Manusia) terhadap hasil belajar matematika materi luas dan volume dengan satuan tidak baku kelas III SD Negeri Medari ”

### E. Kerangka Berpikir



Gambar 2  
Kerangka Berpikir

Gambar 2 menjelaskan bahwa kondisi awal siswa mengalami permasalahan dalam memecahkan soal matematika sehingga hasil belajar matematika rendah. Maka diberikan Model Pembelajaran NHT berbantuan Media UTAMA (Ular Tangga Manusia) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah diberikan Model Pembelajaran NHT berbantuan Media UTAMA (Ular Tangga Manusia) diharapkan hasil belajar siswa meningkat.

### F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pada kerangka pemikiran dan anggapan dasar yang telah dikemukakan, maka peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:



Ada pengaruh pembelajaran NHT berbantuan Media UTAMA (Ular Tangga Manusia) terhadap hasil belajar matematika materi luas dan volume dengan satuan tidak baku di SD Negeri Medari.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen dengan model penelitian *One Group Pre Post Test Design*. *One Group Pre Post Test Design* ini hanya akan memberlakukan pengukuran awal dan pengukuran akhir yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Berikut ini adalah struktur *One Group Pretest-Posttest Design* dalam penelitian ini menurut Sugiyono (2015) :

Tabel 1  
Desain Penelitian *One-Group Pretest- Posttest Design*

<b>Grup</b>	<b>Pre-test</b>	<b>Perlakuan</b>	<b>Post-test</b>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Keterangan :

O<sub>1</sub> = Tes Awal atau *Pretest* kelas III

X = Treatment menggunakan Model NHT Berbantuan Media UTAMA (Ular Tangga Manusia)

O<sub>2</sub> = Tes Akhir atau *Posttest* kelas III

Berdasarkan gambar diatas dapat dipahami bahwa, pertama siswa diberikan tes/ *pretest* sebelum diberikan perlakuan, setelah itu siswa diberikan Treatment menggunakan model NHT berbantuan media UTAMA (Ular Tangga Manusia), setelah itu baru diberikan tes akhir atau *posttest* setelah diberikan perlakuan.

## **B. Identifikasi Variabel Penelitian**

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel terikat dan variabel bebas.

1. Variabel terikat adalah variabel yang di pengaruhi karena adanya variabel bebas. Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika.
2. Variabel bebas adalah variabel yang menyebabkan timbulnya atau berubahnya variabel terikat. Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model NHT berbantuan media UTAMA (Ular Tangga Manusia).

## **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Adapun Definisi Operasional Variabel Penelitian sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika adalah tingkat keberhasilan dalam belajar yang didefinisikan dengan hasil yang cermat, dan terbukti valid.
2. Pembelajaran NHT berbantuan media ular tangga manusia adalah pembelajaran yang mengedepankan aktivitas siswa agar lebih aktif dan dapat mempengaruhi pola interaksi siswa dalam memahami materi luas dan volume dengan satuan tidak baku sehingga hasil belajar meningkat.

## **D. Subyek Penelitian**

1. Populasi

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri Medari tahun ajaran 2020, dengan jumlah siswa 196 siswa.

## 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2016) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Medari yang berjumlah 30 siswa.

## 3. Sampling

Menurut Sugiyono (2016) Teknik Sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Teknik Sampling penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yaitu dengan cara pengambilan sampel berdasarkan karakteristik yang telah ditentukan, berdasarkan indikator pelajaran matematika yang telah ditentukan peneliti, materi pelajaran matematika mengenai materi luas dan volume dalam satuan tidak baku serta siswa yang telah mampu memahami dan mempraktikkan kegiatan sehari-hari yang berkaitan dengan materi tersebut, maka dari itu peneliti mengambil sampel kelas III yang sesuai kriteria penelitian tersebut .

## **E. Setting Penelitian**

### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas III di SD Negeri Medari.

### 2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian adalah semester II pada tahun ajaran 2020.

## **F. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes. Metode tes bertujuan untuk mengukur besarnya kemampuan siswa secara tidak langsung melalui stimulus atau pertanyaan dan mengetahui hasil belajar matematika yang dimiliki oleh siswa kelas III. Tes yang diambil dari materi ajar dilakukan sebanyak dua kali, sebelum diberi perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*), teknik ini digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar matematika siswa materi luas dan volume dengan satuan tidak baku siswa di SD Negeri Medari.

## **G. Instrumen Penelitian**

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda. Tes dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi luas dan volume dengan satuan tidak baku dalam mata pelajaran matematika. Lembar tes digunakan untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa, sebelum dan sesudah diberikan perlakuan Model Pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) Berbantuan Media UTAMA (Ular Tangga Manusia). Pedoman tes yang disusun digunakan untuk memperoleh informasi terkait hasil belajar siswa kelas III SD Negeri Medari, Kecamatan Ngadirejo pada materi menghitung luas dan volume dengan satuan tidak baku. Soal tes terdiri dari 25 soal pilihan ganda yang sudah divalidasi.

## H. Validitas dan Reliabilitas

### 1. Uji Validitas Instrumen

#### a. Validitas isi

Uji Validitas isi dilakukan melalui tes yang diajukan kepada peserta didik kelas III, dengan soal tes berjumlah 40 butir soal pilihan ganda yang akan diujikan kepada 20 peserta didik. Sebelum instrumen penelitian digunakan perlu dilakukan pengujian untuk mengetahui soal tersebut layak atau tidak yaitu dengan dilakukan uji validitas. Kriteria uji validitas butir soal tersebut apabila  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  pada taraf signifikan 5% maka instrumen dinyatakan valid, sebaliknya jika  $r_{hitung}$  lebih kecil dari  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% maka instrumen dinyatakan tidak valid atau tidak dapat digunakan sebagai soal penelitian.

Data yang diperoleh akan digunakan oleh peneliti untuk pengujian validitas instrumen. Rumus yang digunakan oleh peneliti untuk menguji validitas instrumen ini adalah *Product Moment* dari Karl Person dengan bantuan program *SPSS 25 for windows*.

Berdasarkan hasil uji validitas soal yang telah diuji coba dapat direkap dalam tabel berikut.

Tabel 2  
Hasil Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar Matematika

No Item	$r_{\text{tabel}}$	$r_{\text{hitung}}$	Keterangan
1	0,444	0,405	Tidak valid
2	0,444	0,572	Valid
3	0,444	0,145	Tidak valid
4	0,444	0,151	Tidak valid
5	0,444	0,197	Tidak valid
6	0,444	0,552	Valid
7	0,444	0,141	Tidak valid
8	0,444	0,167	Tidak valid
9	0,444	0,578	Valid
10	0,444	0,714	Valid
11	0,444	0,253	Tidak valid
12	0,444	0,641	Valid
13	0,444	0,405	Tidak valid
14	0,444	-0,156	Tidak valid
15	0,444	0,662	Valid
16	0,444	-0,119	Tidak valid
17	0,444	0,641	Valid
18	0,444	0,733	Valid
19	0,444	0,846	Valid
20	0,444	0,658	Valid
21	0,444	0,578	Valid
22	0,444	0,701	Valid
23	0,444	0,446	Valid
24	0,444	0,255	Tidak valid
25	0,444	0,596	Valid
26	0,444	0,565	Valid
27	0,444	0,363	Tidak valid
28	0,444	0,572	Valid
29	0,444	-0,067	Tidak valid
30	0,444	0,658	Valid
31	0,444	0,532	Valid
32	0,444	0,572	Valid
33	0,444	0,619	Valid
34	0,444	0,125	Tidak valid
35	0,444	0,467	Valid
36	0,444	0,490	Valid
37	0,444	0,528	Valid
38	0,444	0,427	Tidak valid
39	0,444	0,561	Valid
40	0,444	0,600	Valid

Berdasarkan tabel 2 tersebut data menunjukkan tidak seluruh butir soal dikatakan valid. Hasil uji validitas pada *SPSS For Windows versi 25*, butir soal dikatakan valid jika nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  untuk responden 20 adalah 0,444. Jika nilai  $r_{hitung} > 0,444$  maka soal dikatakan valid. Sebaliknya jika  $r_{hitung} < 0,444$  maka soal dikatakan tidak valid. Jumlah soal pretest dan posttest semula berjumlah 40 soal, tetapi setelah dilakukan uji validitas soal terdapat 25 butir soal yang valid dan 15 soal yang tidak valid. Dari 25 soal yang valid akan digunakan oleh peneliti untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran NHT (*Numbered Heads Together*) Berbantuan Media UTAMA (Ular Tangga Manusia) Terhadap Hasil Belajar Matematika” di SD N Medari, Ngadirejo, dan 15 soal yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan yakni berupa keajegan atau konsistensi hasil pengukuran. Untuk menguji menggunakan *SPSS 25.0 for windows*. Penelitian ini terdapat jenis instrumen pengumpulan data yaitu soal tes diperlukan teknik analisis uji reliabilitas, berikut ini peneliti uraikan.

### a. Uji Reliabilitas Tes

Suatu instrumen pengukuran dikatakan reliabilitas jika pengukurannya konsisten dan cermat akurat. Reliabilitas berkaitan



dengan kepercayaan dan ketepatan suatu hasil tes, artinya hasil tes dapat dikatakan mempunyai ketepatan yang tinggi apabila dengan pemberian tersebut dapat memberikan hasil tetap. Mengetahui besarnya suatu reliabilitas pada instrumen penelitian ini menggunakan rumus *Alpha cronbach* menggunakan *SPSS 25 for windows*. Hasil uji reliabilitas soal tes dengan nilai  $r_{\text{tabel}}$  sebesar 0,444 dengan N sejumlah 20 pada taraf signifikan 5% dengan bantuan *IMB SPSS 25 for windows* diperoleh sebesar 0,900. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3  
Hasil Uji Reliabilitas Soal Matematika

<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items	Keterangan
0,900	40	Sangat Tinggi

Jadi uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, kemudian dari hasil perhitungan tersebut akan diperoleh kriteria penafsiran untuk indeks reliabilitasnya. Indeks reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4  
Koefisien Reliabilitas Tes

No	Interval	Kriteria
1	< 0,200	Sangat rendah
2	0,200-0,399	Rendah
3	0,400-0,599	Cukup
4	0,600-0,799	Tinggi
5	0,800-1,00	Sangat tinggi

Uji reliabilitas yang digunakan adalah dengan *Alpha Cronbach*. Bila *alpha* lebih kecil dari 0,6 (minimal memiliki kriteria tinggi) maka dinyatakan tidak reliabel dan sebaliknya.

## **I. Prosedur penelitian**

Prosedur penelitian eksperimen ini harus sesuai dengan desain penelitian yang digunakan dan harus mencakup 3 hal berikut :

1. Terkait dengan *pretest* / Pengukuran awal
  - a. Penentuan subyek yang akan dijadikan penelitian
  - b. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran NHT berbantuan media UTAMA (Ular Tangga Manusia).
  - c. Menerapkan rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan pembelajaran NHT berbantuan media UTAMA (Ular Tangga Manusia).
  - d. Soal *pretest* sebanyak 25 butir soal berbentuk pilihan ganda yang sudah divalidasi.
2. Treatment / Perlakuan
  - a. Menyusun RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)
  - b. Membimbing siswa tentang materi yang akan diteliti serta mengenalkan model dan media yang akan diteliti.
  - c. Treatment dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dengan menggunakan Model NHT berbantuan media UTAMA (Ular Tangga Manusia)

3. Terkait dengan Posttest / Pengukuran akhir
  - a. Melaksanakan tes akhir atau *posttest* hasil belajar matematika siswa
  - b. Menganalisis data hasil tes
  - c. Menarik kesimpulan
  - d. Menyusun hasil penelitian

#### **J. Metode Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan sampel 30 orang. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data *pretest* dan *posttest*. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dengan bantuan program *SPSS 25.0*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik non-parametrik dengan *Uji wilcoxon*. *Uji wilcoxon* digunakan untuk menganalisis hasil-hasil pengamatan yang berpasangan dari dua data apakah berbeda atau tidak dengan bantuan komputer program *SPSS Statistic 25.0 for windows*. Sebelum menentukan menjadi statistik non-parametrik peneliti melakukan uji normalitas. Uji normalitas menggunakan *Uji Statistic Shapiro wilk* hasil uji statistic normalitas tidak berdistribusi normal, sehingga peneliti menggunakan uji non-parametrik menggunakan *Uji Wilcoxon Signed Test*.

##### 1. Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian dengan menggunakan bantuan program *SPSS 25.0*. Kriteria

pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% yaitu :

- a. Jika  $\text{sig} > 0,05$  maka data berdistribusi normal.
- b. Jika  $\text{sig} < 0,05$  maka data berdistribusi tidak normal.

## 2. Uji hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji diterima atau tidaknya hipotesis yang diajukan. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan *Wilcoxon Test* dengan bantuan *IBM SPSS Statistic 25.0*. *Uji Wilcoxon Signed Rank Test* ini digunakan hanya untuk data bertipe interval atau ratio, yang tidak mengikuti distribusi normal (slamet santoso, 2009: 59-60) . Oleh karena itu uji ini tidak menuntut dilakukan uji asumsi atau uji prasyarat berupa uji normalitas maupun uji linieritas. *Uji Wilcoxon Signed Rank Test* termasuk statistic non-parametrik. Peneliti memilih statistic non-parametrik dengan pertimbangan dua hal yaitu: N (Subjek) dalam jumlah kecil dan data tidak harus mengikuti distribusi normal.

Hipotesis alternatif dan hipotesis nol pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

### a. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )

Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penerapan model *NHT* berbantuan media UTAMA terhadap hasil matematika.

b. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penerapan model NHT berbantuan media UTAMA terhadap hasil matematika.

Kriteria uji hipotesis yang digunakan adalah hasil dari perhitungan *uji wilcoxon* kemudian dibandingkan dengan nilai  $z$  pada tabel dengan taraf signifikansi 5%. Setelah dihitung nilai *uji wilcoxon* dapat disimpulkan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Jika nilai  $\text{sig.} \geq 0,05$   $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Jika nilai  $\text{sig.} \leq 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran NHT berbantuan media UTAMA berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika khususnya pada peserta didik kelas III SD Negeri Medari, Kecamatan Ngadirejo, Kabupaten Temanggung Tahun Ajaran 2019/2020. Hal ini dibuktikan dengan adanya nilai tertinggi yang didapatkan oleh subjek penelitian pada pengukuran awal sebelum diberikan perlakuan adalah 76, sedangkan setelah peserta didik diberikan perlakuan pada subjek penelitian mendapatkan nilai 96. Berdasarkan angka tersebut terdapat peningkatan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan sebanyak 20 nilai. Berbeda dengan nilai terendah sebelum yang semula didapatkan oleh subjek sebelum perlakuan yaitu 36, sedangkan setelah diberikan perlakuan memperoleh nilai 72. Dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan nilai sebesar 36 nilai. Peningkatan rata-rata sebelum dan sesudah diberi perlakuan sebesar 28,27 nilai. Berdasarkan rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan semua peserta didik mengalami perubahan nilai yang berbeda-beda pada pencapaian hasil belajar materi luas dan volume dalam satuan tidak baku.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model NHT berbantuan media UTAMA terhadap hasil belajar matematika materi luas dan volume dalam satuan tidak baku kelas III. Hal ini dibuktikan

dengan nilai probabilitas yang diperoleh pada tingkat signifikansi 5% yaitu 0,05. Diperoleh dari (sig)  $0,000 < 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak, artinya terdapat pengaruh Model NHT berbantuan media UTAMA terhadap hasil belajar matematika siswa khususnya materi luas dan volume dalam satuan tidak baku.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ada beberapa saran yang penulis kemukakan, kiranya dapat menjadi masukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar Negeri Medari lebih baik lagi yaitu :

### 1. Pendidik Sekolah Dasar

Pendidik dapat menerapkan pembelajaran yang lebih baik, pendidik sebaiknya memiliki ketrampilan dan pengetahuan yang lebih banyak lagi tentang model dan media yang bervariasi agar terciptanya pembelajaran yang sesuai dengan peserta didik sehingga pembelajaran dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik dan maksimal.

### 2. Bagi Peneliti selanjutnya

Model NHT (*Numbered Hands Together*) berbantuan media UTAMA (Ular Tangga Manusia) bukan satu satunya model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika. Peneliti selanjutnya dapat dijadikan referensi penelitian yang sejenis serta mampu memberikan kenyamanan dalam belajar agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan serta lebih lanjut dalam bidang yang

sama mampu mengelola kelas dengan lebih baik sehingga peneliti dapat melakukan penelitian dengan maksimal.



## DAFTAR PUSTAKA

- A'la. (2010). *Quantum Teaching*. jogjakarta: Diva Press.
- Arsyad, A. (2014). Bab ii kajian teori. *Bab Ii Kajian Teori*.  
<https://doi.org/10.3168/jds.2017-13062>
- Chamalah, E., Pd, S., Pd, M., Wardani, O. P., Pd, S., Pd, M., & Press, U. (2013). *Model dan metode pembelajaran*.
- Diny Dwi Febriany. (2013). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. 1*.
- Heruman. (2013). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Huda. (2011). *Cooperative Learning, Metode, Teknik, Struktur, dan Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2010). *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Isjoni. (2011). *Cooperative Learning : Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Jerome Bruner. (2011). *Discovery Learning (Burner)*.
- Joni Purnowo. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran, 2*, 127.
- Kristian. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Number Head Together ( NHT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Lisiswanti, R. (2015). Peranan Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kesehatan, VI*, 102–105.
- Lisiswanti, R., Saputra, O., Windarti, I., Anatomi, D. P., Kedokteran, F., Lampung, U., & Media, L. P. (1969). *Peranan media dalam pembelajaran 1,2,3*. 102–105.
- Miftahul H. (2011). *Cooperative Learning, Metode, Teknik, Struktur dan Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mudjiono, D. &. (2013). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Mulyana, M. A., Hanifah, N., Jayadinata, A. K., & Kunci, K. (2016). Penerapan Model Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kenampakan Alam Dan Sosial Budaya. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 331–340. <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.3039>
- Ngalimun. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Nunu Mahnun. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37, 27.
- Pelatihan, D. P. P. dan. (2010). *Model - Model Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Prayekti, H., & Utomo, U. (2019). The Effect of Numbered Heads Together ( NHT ) Model Assisted with Audio Visual Media On The Learning Outcomes of Identifying Story Elements of Students Grade V. *Journal of Primary Education*, 8(2), 232–237.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Putri, E. N. (2018). Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 369.
- Rusmono. (2012). *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sanjaya. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, F. A. (2012). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Nht Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 18 Medan. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 33–38. <https://doi.org/10.22611/jpf.v1i1.3379>
- slamet santoso. (2009). No Title. In *Dinamika kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slavin. (2010a). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin. (2010b). *Cooperative Learning (Teori, Riset, Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif,kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulfiani, R. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together ( NHT ) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Siswa

Kelas XI IPA1 SMA Negeri 3 Watampone ( Studi pada Materi Pokok Struktur Atom , Sistem Periodik Unsur dan Bentuk Molekul). *Chemica*, 17 Nomor(1), 1–13.

Suprijono. (2010). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suprijono. (2012). *Metode dan Model- Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Susanto, A. (2015). *Teori Belajar Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Grup.

Taufik Syastra, A. S. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3, 79.

Trianto. (2010a). *Mendesain Model- model Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.

Trianto. (2010b). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progesif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Zaini, H. (2008). *Strategi pembelajaran aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Maadani.