

## **KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN *NUMBERED HEADS TOGETHER* (NHT) BERBANTU MEDIA RODA KEBERUNTUNGAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN CANDI 01 SEMARANG**

**Yunita Hilda Erlinda<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang  
Email: yunitahilda34@gmail.com<sup>1</sup>

***Abstract.** Education obtained through the institution of one school. Education conducted in the learning process in the classroom. The success of the learning process can be seen on the achievement of learning objectives that have been set from the learning process in schools such as the implementation of learning melalui subjects namely mathematics. Based on interviews and observations stated that in the implementation process of learning math teachers still use conventional methods such as lectures, discussions, and assignments. Teachers are not using an innovative learning models and media pembelajaran are less varied. Students less enthusiasm and less active in the following study. Students assume that math is a subject yang difficult. These circumstances make the learning outcomes in mathematics is low. Researchers applying the learning model *Numbered Heads Together* (NHT) media-assisted wheel of fortune in the learning process. The purpose of this study to determine the students can pass the study after obtaining the model and the media as well as knowing the difference between the learning outcomes using conventional methods and the learning model NHT assisted media wheel of fortune. This study uses data collection techniques such as interviews, observation, documentation and testing. Data analysis technique used is normality test, homogeneity test, test complete learn and T-test.*

***Keywords:** Hasil Belajar Matematika, Model Pembelajaran NHT, Media Roda Keberuntungan*

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) memberikan dampak yang sangat cepat bagi kehidupan. Dengan adanya hal tersebut diperlukan kemampuan dalam mengolah dan memanfaatkan IPTEK sebaik mungkin. Kemampuan ini

membutuhkan pemikiran yang logis, kritis, dan sistematis yang dikembangkan melalui proses pendidikan. Hal yang paling menentukan untuk tercapainya pendidikan berkualitas adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan. Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang diharapkan mampu mengubah siswa baik dari segi

kognitif, afektif maupun psikomotorik. Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara ( UU RI NO.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Proses pendidikan dapat dilaksanakan melalui suatu lembaga yang disebut sekolah. Sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah, sekolah mengajarkan berbagai mata pelajaran kepada siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu mata pelajaran tersebut adalah matematika. Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang mempunyai kekhususan dibanding dengan disiplin ilmu lainnya yang harus memperhatikan hakikat matematika dan kemampuan siswa dalam belajar. Tanpa memperhatikan faktor tersebut tujuan kegiatan belajar tidak akan berhasil. Seorang dikatakan belajar bila diasumsikan dalam diri orang itu menjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku itu dapat diamati dan berlangsung dalam waktu yang relatif lama disertai usaha yang dilakukan sehingga orang tersebut dari yang tidak mampu mengerjakan sesuatu menjadi mampu mengerjakannya (Hudojo dalam Sundayana (2014:29)).

Belajar matematika merupakan tentang konsep-konsep dan struktur abstrak yang terdapat dalam matematika serta mencari hubungan antara konsep-konsep dan struktur matematika. Belajar matematika harus melalui proses yang bertahap dari konsep yang sederhana ke konsep yang lebih kompleks. Setiap konsep matematika dapat dipahami dengan baik jika pertamanya disajikan dalam bentuk konkrit.

Menurut Sundayana (2014:6) mengungkapkan bahwa media diposisikan sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan media tersebut dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Salah satu dari Standar Kompetensi Lulusan SD pada mata pelajaran matematika yaitu, memahami konsep bilangan pecahan, perbandingan dalam pemecahan masalah, serta penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari ( Depdiknas 2006 ).

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat dilihat di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 SD. Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah, (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika sifat-sifat ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Pembelajaran matematika butuh suatu metode dan model yang dapat menumbuhkan semangat serta keaktifan siswa agar siswa tidak bosan terhadap

materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya suatu metode, media, maupun model pembelajaran akan membuat siswa merasa senang melaksanakan ataupun memecahkan soal matematika yang mana pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh para siswa. Penggunaan metode, media, dan model pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menunjang proses pembelajaran agar dapat tercapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V SDN Candi 01 Semarang yaitu Ibu Sudarwati, S.Pd pada hari Rabu tanggal 12 Oktober 2016 menyatakan bahwa dalam proses pelaksanaan pembelajaran matematika guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah, diskusi, dan penugasan. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Terkadang guru sudah menggunakan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran namun media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.

Dalam pengamatan proses pembelajaran yang ada di kelas V SDN Candi 01 Semarang, siswa terlihat kurang semangat dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Siswa terlihat kurang senang pada saat guru memberikan soal berupa pemecahan masalah matematika dan meminta siswa mengerjakan setiap soal yang diberikan. Siswa menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit. Dikarenakan siswa kurang semangat dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, minimnya guru dalam menerapkan model pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang bervariasi berdampak pada rendahnya hasil belajar mata pelajaran matematika yaitu banyak siswa yang belum mencapai KKM 64. Ketika pembelajaran matematika guru lebih banyak menggunakan model

pembelajaran pemecahan masalah dan jarang menggunakan media pembelajaran. Hal ini diperkuat dengan data hasil belajar ulangan harian dan ulangan tengah semester I. Hasil belajar yang diperoleh siswa dari 24 siswa kelas V SDN Candi 01 Semarang hanya 10 siswa yang mampu mencapai KKM dan siswa lain belum mencapai KKM (Hasil wawancara Ibu Sudarwati, S.Pd pada tanggal 12 Oktober 2016)

Menghadapi masalah tersebut peneliti berpikir untuk menerapkan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) berbantu media roda keberuntungan dalam materi mengubah pecahan menjadi bentuk pecahan lain dan sebaliknya. Model pembelajaran *Number Heads Together* adalah suatu model pembelajaran berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya, sehingga tidak ada pemisahan antara siswa yang satu dan siswa yang lain dalam satu kelompok untuk saling memberi dan menerima antara satu dengan yang lainnya (Shoimin 2014: 108). Model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang tepat. Penerapan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) berbantu dengan media roda keberuntungan. Pemilihan media roda keberuntungan mampu membangkitkan potensi siswa serta siswa lebih aktif dalam memahami konsep dalam belajar terutama dalam menjawab soal pertanyaan mata pelajaran matematika. Model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) berbantu media roda keberuntungan diharapkan dapat membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui siswa dapat tuntas belajar dengan model pembelajaran

*Numbered Heads Together* (NHT) berbantu media roda keberuntungan pada mata pelajaran matematika materi pecahan. (2) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika siswa antara menggunakan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) berbantu media roda keberuntungan dengan metode konvensional.

### Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu proses belajar dan mengajar (Dimiyati dan Mujiono, 2009:5). Dari sisi guru, hasil belajar adalah tindakan terakhir yang dilakukan guru dalam mengajar berupa proses evaluasi pembelajaran. Dari sisi siswa, hasil belajar berakhirnya proses belajar. Hasil belajar untuk sebagian adalah berkat tindakan guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Pada sebagian lain, hasil belajar merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur seperti tertuang dalam angka rapor, angka dalam ijazah, atau kemampuan meloncat setelah latihan. Dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.

Menurut Suprijono (2014:5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa: (1) Informasi verbal yaitu kemampuan mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa baik lisan maupun tulis. (2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan melakukan aktivitas kognitif serta mempresentasikan konsep dan lambang. (3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. (4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan

dan koordinasi. (5) Sikap merupakan kemampuan menolak atau menerima objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

Menurut Bloom dalam Suprijono (2014:6), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah pengetahuan, pemahaman, menerapkan, menguraikan, mengorganisasikan, dan menilai. Domain afektif adalah sikap menerima, memberikan respon, nilai, organisasi, karakterisasi. Domain psikomotorik adalah keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari proses belajar mengajar yang berupa kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam penelitian ini hasil belajar yang diharapkan yaitu hasil belajar kognitif dalam mata pelajaran matematika.

Matematika berasal dari akar kata *mathema* artinya pengetahuan, *mathanein* artinya berpikir atau belajar. Dalam kamus Bahasa Indonesia diartikan matematika adalah ilmu tentang bilangan hubungan antara proposal dan proseduroperasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan (Depdiknas). Menurut Sukardjono dalam Hamzah dan Muhlisrarini (2014:48) mendefinisikan matematika adalah cara atau metode berpikir dan bernalar, bahasa lambang yang dipahami oleh semua bangsa berbudaya, seni seperti pada musik penuh dengan simetri, pola, dan irama yang dapat menghibur, alat bagi pembuat peta arsitek, navigator, angkasa luar, pembuat mesin, dan akuntan.

Menurut Sudjana (2011:3) menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Hasil belajar

diperoleh melalui penilaian hasil belajar. Dalam penilaian hasil belajar, peranan tujuan intruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan siswa menjadi unsur penting sebagai dasar acuan penilaian.

Menurut Gagne hasil belajar matematika adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar matematikanya atau dapat dikatakan bahwa hasil belajar matematika adalah perubahan tingkah laku dalam diri siswa, yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, tingkah laku, sikap dan keterampilan setelah mempelajari matematika. Perubahan tersebut diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan ke arah yang lebih baik dari sebelumnya (Tim MKPBM Jurusan Pendidikan Matematika, 2010:52)

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah perubahan tingkah laku dalam diri siswa setelah melalui proses belajar mengajar matematika dalam kurun waktu tertentu. Dalam penelitian ini yang dimaksudkan hasil belajar matematika yaitu berupa kemampuan kognitif khususnya kemampuan pemecahan masalah matematika pada materi pecahan diperoleh melalui tes hasil belajar.

### **Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)**

Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) merupakan model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*). Pembelajaran Kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Pada hakikatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu, banyak guru yang menganggap telah melakukan

pembelajaran *cooperative learning* dalam bentuk belajar kelompok (Rusman, 2014:202). Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerjasama dalam kelompok. Tujuan yang hendak dicapai tidak hanya dalam penguasaan materi pelajaran namun juga adanya unsur kerjasama untuk menguasai materi tersebut.

Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) pertama kali dikembangkan oleh Spenser Kagen (1993) untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) atau penomoran berpikir bersama merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. Ciri khas dari model pembelajaran ini adalah guru hanya menunjuk seorang siswa perwakilan dari masing-masing kelompok tanpa memberi tahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompoknya.

Menurut Shoimin (2014: 108-109) model pembelajarn *Numbered Heads Together* (NHT) merupakan suatu model pembelajaran berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya, sehingga tidak ada pemisahan antara siswa yang satu dan siswa yang lain dalam satu kelompok untuk saling memberi dan menerima antara satu dengan yang lainnya.

Model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) memiliki unsur-unsur sebagai berikut:

Sintakmatik.

Tahap-tahap model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) adalah (Suprijono, 2014:92): (a) Pembelajaran

*Numbered Heads Together* diawali dengan *Numbering*. (b) Guru membagi kelompok menjadi kelompok-kelompok kecil. Jumlah kelompok sebaiknya mempertimbangkan jumlah konsep yang dipelajari. Jika jumlah peserta didik dalam satu kelas terdiri dari 40 orang dan terbagi menjadi 5 kelompok berdasarkan jumlah konsep yang dipelajari, maka tiap kelompok terdiri 8 orang. Tiap-tiap orang dalam tiap-tiap kelompok diberi nomor 1-8. (c) Guru mengajukan beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh tiap-tiap kelompok. (d) Guru memberikan kesempatan kepada tiap-tiap kelompok menemukan jawaban. Pada kesempatan ini tiap-tiap kelompok menyatukan kepalanya "*Heads Together*" berdiskusi memikirkan jawaban atas pertanyaan dari guru. (e) Guru memanggil peserta didik yang memiliki nomor yang sama dari tiap-tiap kelompok. Mereka diberi kesempatan memberi jawaban atas pertanyaan yang telah diterimanya dari guru. (f) Guru melakukan hal yang sama secara hingga semua peserta didik dengan nomor yang sama dari masing-masing kelompok mendapat giliran memparkan jawaban atas pertanyaan guru. (g) Berdasarkan jawaban-jawaban itu guru dapat mengembangkan diskusi lebih mendalam, sehingga peserta didik dapat menemukan jawaban pertanyaan itu sebagai pengetahuan yang utuh.

#### Sistem Sosial.

Adalah situasi atau suasana, dan norma yang berlaku dalam model pembelajaran tersebut. Dalam model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) sistem sosialnya adalah *pertama* pembentukan kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. *Kedua* pemberian nomor kepala yang berbeda pada masing-masing anggota kelompok. *Ketiga* dalam diskusi kelompok setiap siswa harus memahami jawaban yang telah didiskusikan. Situasi belajar yang tercipta siswa dapat berinteraksi dengan sesamanya dalam diskusi kelompok

menyatukan jawaban "*Heads Together*" memikirkan jawaban bersama atas pertanyaan dari guru sehingga terbentuk kerjasama yang menyenangkan.

#### Prinsip Reaksi

Adalah pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana seharusnya guru melihat dan memperlakukan para pelajar, termasuk bagaimana seharusnya pengajar memberikan respon terhadap mereka. Prinsip reaksi dari model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) adalah guru sebagai fasilitator mengontrol dan membimbing siswa dalam proses pembelajaran terutama saat berdiskusi. Guru berperan dalam pembagian kelompok dan memberikan nomor kepala, kemudian memberikan soal untuk didiskusikan bersama kelompok dan membimbing siswa dalam berdiskusi. Terakhir, guru memberikan kesempatan kepada siswa menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.

#### Sistem Pendukung

Adalah segala sarana, bahan dan alat yang diperlukan untuk melaksanakan model tersebut. Sistem pendukung dalam model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) yaitu berupa bahan dan alat yang digunakan untuk melaksanakan model *Numbered Heads Together* (NHT) diantaranya LKS, bahan ajar berupa buku paket memuat materi pecahan, pengikat kepala (terbuat dari kertas) dengan nomor 1-4 yang dipakai di kepala masing-masing anggota kelompok dan media berupa roda keberuntungan yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk diselesaikan bersama dengan berdiskusi.

#### Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring.

Adalah hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para pelajar pada tujuan yang diharapkan.

Dampak pengiring adalah hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses belajar mengajar, sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh para pelajar tanpa pengarahan langsung dari pengajar.

Dampak instruksional dalam model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) meliputi siswa dapat memahami konsep-konsep materi pembelajaran yang disampaikan secara spesifik melalui model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT), keterampilan, kemampuan pemecahan masalah, mengandalkan penalaran dan membuat keputusan. Sedangkan dampak pengiringnya adalah kesadaran akan pilihan tentang jawaban atas pertanyaan yang diberikan guru serta kepekaan komunikasi dengan bekerjasama antar sesama.

Model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) memiliki kelebihan diantaranya: (1) Setiap murid menjadi siap, (2) dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh, (3) murid yang pandai dapat mengajari murid yang kurang pandai, (4) terjadi interaksi secara intens antarsiswa dalam menjawab soal, (5) tidak ada murid yang mendominasi dalam kelompok karena ada nomor yang membatasi.

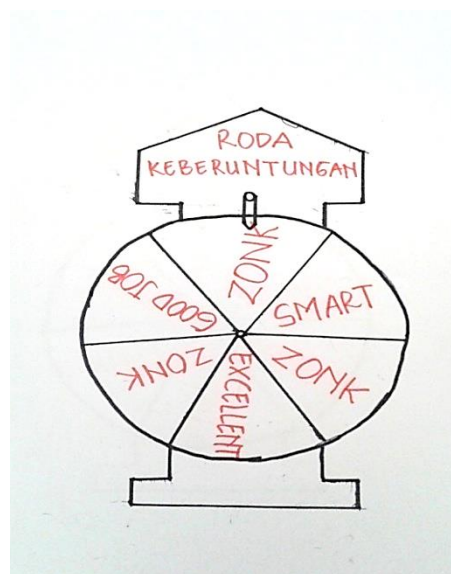
Kekurangannya adalah tidak terlalu cocok diterapkan dalam jumlah siswa banyak karena membutuhkan waktu yang lama, serta tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru karena kemungkinan waktu yang terbatas.

### Media Pembelajaran Roda Keberuntungan

Media roda keberuntungan termasuk dalam kelompok media visual jenis media non proyeksi. Media roda keberuntungan merupakan media yang disajikan menarik dalam bentuk lingkaran. Dalam lingkaran tersebut terdapat enam bagian yang tertulis kata *SMART*, *EXCELLENT*, *GOOD JOB*,

dan *ZONK*. Siswa harus memutar roda tersebut untuk menemukan soal yang harus diselesaikan. Apabila mendapat bagian *ZONK* maka siswa harus mengulangi memutar roda keberuntungan sampai siswa mendapat salah satu bagian kata *SMART*, *EXCELLENT*, dan *GOOD JOB* yang berisi soal dan harus dikerjakan secara berkelompok.

Langkah-langkah dalam menggunakan media roda keberuntungan sebagai berikut: (1) Guru terlebih dahulu menjelaskan materi pembelajaran. (2) Guru memberikan contoh soal yang dapat dikerjakan bersama-sama. (3) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok dimana setiap kelompok terdiri dari 4 orang. Satu kelompok akan berdiskusi menjawab soal yang terdapat dalam roda keberuntungan. (4) Guru meminta satu siswa sebagai perwakilan kelompok untuk memutar roda keberuntungan agar memperoleh soal yang harus dikerjakan secara berkelompok. Jika mendapat bagian *ZONK* harus memutar kembali roda keberuntungan sampai mendapat soal pada bagian *SMART*, *EXCELLENT*, dan *GOOD JOB*. (5) Setelah mendapat soal satu kelompok harus berkerja sama dalam menyelesaikan soal yang nantinya akan dipresentasikan di depan kelas.



## Gambar 1 Roda Keberuntungan

### Penelitian Yang Relevan

Penelitian sebelumnya telah dilakukan oleh Zaenab (2015) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran NHT (Numbered Head Together) Berbantu Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri Kaligawe Semarang”. Berdasarkan analisis hasil data penelitian setelah mendapat perlakuan dengan menggunakan model NHT (Numbered Head Together) berbantu media ular tangga menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran PKn. Hasil analisis dengan menggunakan uji t diperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 5,461 dan koefisien tersebut signifikan pada taraf 5% dan  $dk = 52$  maka diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 2,0084 maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$ ,  $H_a$  diterima. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa “ada pengaruh model pembelajaran NHT (Numbered Head Together) berbantu media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PKn kelas IV SD Negeri Kaligawe Semarang tahun pelajaran 2015/2016.”

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di atas maka penggunaan model pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) berbantu media ular tangga terbukti bahwa ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti juga akan menerapkan model pembelajaran yang sama yaitu model pembelajaran Numbered Heads Together (NHT). Penelitian ini terdapat perbedaan dengan penelitian di atas yaitu pada penerapan model pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) bukan berbantu dengan media ular tangga melainkan berbantu dengan media roda

keberuntungan. Kemudian model dan media pembelajaran tersebut diterapkan dalam mata pelajaran matematika pada siswa kelas V SDN Candi 01 Semarang.

### METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah metode yang hasil penelitiannya berupa angka-angka dan cara menganalisisnya menggunakan statistik (Sugiyono, 2010:13). Jadi metode kuantitatif ini berhubungan dengan metode statistik.

Desain penelitian yang digunakan peneliti adalah *true experimental design*. Dikatakan *true experimental design* (eksperimen yang betul-betul), karena dalam penelitian ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Dengan demikian validitas internal (kualitas pelaksanaan rancangan penelitian) dapat menjadi tinggi (Sugiyono, 2013:112). Ciri utama dari *true experimental design* adalah bahwa, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara *random* dari populasi tertentu. Jadi cirinya adalah adanya kelompok kontrol dan sampel dipilih secara *random*.

Bentuk *true experimental design* dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest control group design* dimana dalam desain ini terdapat dua kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang dipilih secara *random*. Kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen ( $O_1$ ) dan kelompok kontrol ( $O_3$ ). Hasil pretest yang baik apabila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen (X), dan pengaruh pembelajaran ( $O_2$ & $O_4$ ).



**Tabel 1.1 Pretest-Posttest Control Group  
Desaign**

E	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
K	O <sub>3</sub>		O <sub>4</sub>

Keterangan:

- E : Kelas eksperimen  
 K : Kelas kontrol  
 O<sub>1</sub> : *Pretest* untuk kelas eksperimen  
 O<sub>3</sub> : *Pretest* untuk kelas kontrol  
 O<sub>2</sub> : *Posttest* untuk kelas eksperimen  
 O<sub>4</sub> : *Posttest* untuk kelas kontrol  
 X : Perlakuan

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Candi 01 Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Candi 01 Semarang Tahun Pelajaran 2016/2017 yaitu kelas VA sebanyak 24 siswa dan kelas VC sebanyak 24 siswa.

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling*. Menurut sugiyono (2013:120) mengemukakan bahwa *simple random sampling* adalah teknik pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) berbantu media roda keberuntungan. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Candi 01 Semarang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes.

Kriteria pengujian adalah  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung}$  lebih kecil atau sama dengan  $t_{tabel}$ . Dan  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung}$  mempunyai harga lain.  $t_{tabel}$  diperoleh dengan mencari pada tabel dengan taraf kesalahan 5%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulisan artikel ini masih dalam berupa rencana penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Penelitian yang akan dilakukan diharapkan dapat sesuai menjawab rumusan masalah dan mendapatkan hasil sesuai dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu, peneliti menyusun beberapa hipotesis penelitian. Hipotesis dimaksudkan untuk memberikan jawaban sementara dari rumusan masalah yang dirumuskan yang tentunya merupakan hasil penelitian yang diharapkan oleh peneliti.

Berdasarkan Sugiyono (2013:64) mengemukakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.

Berdasarkan rumusan masalah, maka peneliti merumuskan hasil penelitian sebagai berikut: ( $H_{01}$ ) Siswa tidak mencapai ketuntas belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) berbantu media roda keberuntungan pada mata pelajaran matematika materi pecahan. ( $H_{a1}$ ) : Siswa mencapai ketuntas belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) berbantu media roda keberuntungan pada mata pelajaran matematika materi pecahan. ( $H_{02}$ ) Tidak ada perbedaan hasil belajar matematika antara menggunakan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) berbantu media roda keberuntungan dengan metode konvensional. ( $H_{a2}$ ) Ada perbedaan hasil belajar matematika antara menggunakan model pembelajaran

*Numbered Heads Together* (NHT) berbantu media roda keberuntungan dengan metode konvensional.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Penggunaan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) berbantu media roda keberuntungan diharapkan mampu menumbuhkan semangat serta keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Dengan penggunaan model dan media tersebut dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SDN Candi 01 Semarang.

### Saran

Dalam meningkatkan proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sebagai seorang pendidik maupun calon pendidik diharapkan selalu melakukan perubahan berupa inovasi terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan pada karakteristik peserta didik dengan didasarkan pada standar proses pendidikan, sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat memberikan pengalaman bagi peserta didik dengan meningkatkannya pengetahuan, sikap dan ketrampilan kearah yang lebih positif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamzah, A. dan Muhlissarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Rusman. 2014. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran*

*Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Sudjana. 2011. *Metode Statistika*. Bandung: PT. Tarsito Bandung.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. 2014. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tim MKPBM Jurusan Pendidikan Matematika. 2001. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: UPI.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003: Kemendikbud.
- Zaenab, I. 2015. "Pengaruh Model Pembelajaran NHT (*Numbered Head Together*) Berbantu Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri Kaligawe Semarang". Skripsi. Semarang: Universitas PGRI Semarang.