



## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN NUMBERED HEAD TOGETHER BERBANTU MEDIA KARTU DOMINO TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI TAMBAKREJO 01 SEMARANG**

Dewi Ayu Phiti Nursimah\*

Djoko Purnomo

M. Arief Budiman

Universitas PGRI Semarang

\*adewi9602@gmail.com

### **Informasi Artikel**

Dikirim: 10 Oktober 2020

Direvisi: 24 Desember 2020

Diterima: 8 Januari 2021

Kata Kunci: *numbered head together*, media kartu Domino

### **Abstract**

Pendidikan merupakan peranan penting untuk mengembangkan sumber daya manusia. Tanpa adanya pendidikan seseorang akan sulit untuk berkembang, bahkan bisa jadi orang tersebut akan terbelakang. Dalam kegiatan belajar mengajar setiap hari guru hanya mengajarkan matematika dengan cara menerangkan konsep dan operasi matematika, memberikan contoh soal beserta cara mengerjakannya, serta meminta siswa untuk mengerjakan soal yang sejenis dengan contoh soal yang sudah diterangkan oleh guru. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *numbered head together* berbantu kartu domino terhadap hasil belajar matematika siswa ditinjau dari motivasi belajar. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian Kuantitatif. Pada hasil wawancara singkat pada guru yaitu bapak Reisa Adi Saputra, S.Pd, guru menjelaskan bahwa pada tahun pelajaran (2019/2020), dari 28 siswa banyakyang mendapatkan nilai ulangan harian matematika dibawah KKM (65).Maka dari itu peneliti melakukan cara dengan mengkolaborasikan antara model pembelajaran dengan materi bangun datar. Model yang dianggap sesuai dengan materi bangun datar adalah *Numbered HeadTogether*.Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah, Wawancara, Observasi, Test, dan Dokumentasi. Data hasil uji t yang diperoleh adalah hasil uji t siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang diperoleh  $t_{hitung} = 17,8410$  dan  $t_{tabel} = 2,0484$  dengan  $db = 28 - 1$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . maka,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  adalah  $17,8410 > 2,0484$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 51,07143 menjadi 79,28571.Kesimpulan dari penelitian ini adalah model pembelajaran *Numbered Head Together*berbantu media kartu Domino ada pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa ditinjau dari motivasi belajar.

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan peranan penting untuk mengembangkan sumber daya manusia. Tanpa adanya pendidikan seseorang akan sulit untuk berkembang, bahkan bisa jadi orang tersebut akan terbelakang. Tanpa adanya pendidikan negara juga tidak akan bisa maju. Dengan adanya pendidikan manusia atau suatu negara akan terbebas dari kebodohan, kemiskinan, dan keterbelakangan. Sebab, pendidikan merupakan suatu strategi atau wahana untuk mempelajari suatu pengetahuan dan keterampilan yang baru. Pengertian pendidikan itu sendiri menurut bab 1 pasal 1 UU RI No. 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu, usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran 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.

Terwujudnya suatu sistem pendidikan nasional yang baik, akan melahirkan generasi yang dapat membangun bangsa dan negara dengan pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya, sehingga negara kita tidak tertinggal oleh negara lain. Usaha untuk mendapatkan hasil belajar siswa yang baik, merupakan peran dari guru. Memberikan variasi dalam proses kegiatan belajar merupakan salah satu cara untuk menghasilkan hasil belajar yang baik (Wibowo, P. N., Budiman, M. A., & Subekti, E. E., 2020). Untuk itu, pemberian media dan model pembelajaran dapat menjadi hal yang dilakukan oleh guru (Arenita, F. C., Presetiyo, P., & Budiman, M. A., 2018; Kotijah, S., Sukanto., & Budiman, M. A., 2018; Umayu, U., Budiman, M. A., & Wardhana, Y. S., 2020). Pada hasil wawancara singkat pada guru yaitu bapak Reisa Adi Saputra, S.Pd, guru menjelaskan bahwa pada tahun pelajaran (2019/2020), dari 28 siswa banyak yang mendapatkan nilai ulangan harian matematika dibawah KKM (65). Selain itu, pada hasil wawancara yang dilakukan peneliti, guru menjelaskan bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru menyampaikan materi dengan menggunakan model ceramah dan talking stick serta hanya menggunakan media yang ada di lingkungan kelas seperti halnya jendela penghapus dll. Dengan cara yang dilakukan tersebut, hasil pemahaman materi yang diperoleh siswa masih kurang maksimal sehingga banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM.

Model pembelajaran *Numbered Head Together* merupakan model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana yang menarik perhatian siswa, dengan menggunakan metode ini pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk saling tukar informasi memberikan kesempatan untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling benar, membantu teman sekelompoknya yang kesulitan dalam memahami materi/informasi yang diberikan oleh guru. Dengan menggunakan metode ini, siswa diharapkan lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran ini menekankan pada setiap anggota kelompok untuk mempelajari materi, karena dalam proses pembelajaran ada suatu permainan menggunakan nomor yang diikatkan dikepala dan setiap anggota kelompok masing-masing mempunyai nomor dan siswa yang menggunakan nomor yang disebut oleh guru akan diberikan pertanyaan dari guru yang berkaitan dengan materi yang sudah dijelaskan. Kemudian, dengan menggunakan model tersebut juga dapat dikolaborasi dengan menggunakan media pembelajaran agar siswa lebih menarik dalam mengikuti pembelajaran. Kurang variatif dalam penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran dikelas merupakan tindakan yang akan berdampak buruk pada hasil belajar siswa. Pada kali ini peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran *Kartu Domino*. Media kartu domino matematika ini

merupakan sebuah kartu yang berbentuk persegi panjang seperti kartu domina biasa yang berisikan rumus bangun datar dan gambar bangun datar.

Selain penggunaan model dan media dalam pembelajaran, motivasi juga memiliki peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Guru hendaknya memberikan motivasi kepada siswa agar siswa bergairah dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi juga menentukan keberhasilan hasil belajar siswa terhadap apa yang dipelajarinya. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 80) siswa belajar didorong oleh kekuatan mentalnya. Kekuatan mental itu berupa keinginan, perhatian, kemauan, atau cita-cita. Kekuatan mental tersebut dapat tergolong rendah atau tinggi. Ada ahli psikologi pendidikan yang menyebutkan kekuatan mental yang mendorong terjadinya belajar tersebut sebagai motivasi belajar. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013: 80) dalam motivasi terkandung adanya keinginan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan, dan mengarahkan sikap dan perilaku individu belajar.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Pre experimental design* dengan menggunakan desain *one group pretest posttest*. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan pretest dan posttest yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Berdasarkan pernyataan tersebut maka peneliti sengaja mengusahakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Pada penelitian ini desain yang akan digunakan oleh peneliti adalah desain *one group pretest posttest*. Pada desain ini, peneliti akan memberikan soal pretest pada awal penelitian, kemudian siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model dan media yang sudah disiapkan dan diakhir penelitian siswa diberikan soal posttest untuk mengetahui perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Instrumen dalam penelitian ini antara lain yaitu Observasi, Wawancara, Tes, dan Dokumentasi.

### **Observasi**

Menurut Sugiyono (2017: 203) "Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis". Masalah-masalah yang muncul dalam pembelajaran dapat diketahui kegiatan observasi. Selama observasi peneliti menjumpai berbagai masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran dan juga mengetahui berbagai faktor penyebab terjadinya suatu masalah tersebut. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan yaitu peneliti ikut terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dengan observasi awal ini maka diperoleh data tentang pembelajaran siswa sebelum dan sesudah adanya treatment berupa pembelajaran dengan model dan media berupa hasil pretest dan hasil posttest. Observasi ini dilakukan untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan hasil belajar dan penguasaan materi yang diberikan oleh guru.

### **Wawancara**

Dilakukan wawancara bermaksud untuk mendapatkan data mengenai keadaan awal siswa terhadap hasil belajar dalam ranah pengetahuan dan sikap. Dalam penelitian ini menggunakan jenis wawancara tidak terstruktur. Menurut Sugiyono (2017: 197), "wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya". Dalam penelitian ini saya akan melakukan wawancara bersama

Bapak Reisa Adi Saputra S.Pd selaku guru kelas IV untuk menguatkan data peneliti mengenai pembelajaran yang dilakukan.

### **Tes**

Menurut A Y Soegeng (2015: 118) tes merupakan alat ukur tingkat kepaham siswa terhadap materi pelajaran dan tingkat kecerdasan yang dimiliki siswa. Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan tes untuk mendapatkan data tes hasil belajar mata pelajaran matematika digunakan peneliti pada awal dan akhir penelitian saat pretest dan posttest sebagai dasar penarikan kesimpulan dari penelitian.

### **Dokumentasi**

Dokumentasi, dari asal katanya dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki suatu yang tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya (Arikunto, 2014: 201). Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Hal ini dilakukan untuk mendokumentasikan daftar nama siswa yang digunakan sebagai sampel penelitian, jumlah siswa, dan daftar nilai siswa. Kemudian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada kegiatan pembelajaran menggunakan pembelajaran yang berbantu model pembelajaran *numbered head together* dan media kartu domino serta foto-foto yang diambil saat proses pembelajaran berlangsung dan digunakan sebagai bukti pendukung telah dilaksanakannya suatu penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Data**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang yang terletak di Kec. Gayamsari kota Semarang. Adapun variabel dalam penelitian ini ada 2 yaitu variabel x (bebas) adalah model pembelajaran *numbered head together* berbantu media kartu domino dan variabel y (terikat) adalah hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang.

Penelitian ini diawali dengan studi pendahuluan di sekolah yang mana dimulai dengan observasi dan wawancara menemukan permasalahan yang ada, menentukan sampel, populasi, dan teknik sampling. Berdasarkan analisa permasalahan yang ada dan didukung dengan wawancara bersama guru kelas maka permasalahan ini dapat diselesaikan dengan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media kartu domino. Instrumen penelitian dibuat untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media kartu domino.

Diawali dengan pembuatan instrumen penelitian dan untuk mengetahui kelayakan instrumen tersebut maka dilakukan validasi dengan guru kelas IV SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang bapak Reisa Adi Saputra S.Pd, validasi instrumen penelitian meliputi perangkat pembelajaran dan soal pretest-posttest. Soal pretest-posttest berjumlah masing-masing 10 soal uraian. Selanjutnya, dari hasil validasi maka akan diketahui kelayakan instrumen penelitian yang akan digunakan.

Design penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Pre experimental design dengan rancangan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Berkaitan dengan rombongan yang ada pada SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang adalah 1 rombongan maka sesuai dengan desain yang digunakan hanya 1 kelas. Berdasarkan desain penelitian yang digunakan maka siswa kelas IV pada awal penelitian akan diberikan soal Pretest untuk mengetahui kondisi awal sebelum diberikan perlakuan. Setelah itu, siswa diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media kartu domino. Selanjutnya, siswa diberikan soal posttest di akhir penelitian guna mengetahui pengaruh model yang diberikan.

Dengan pemberian perlakuan pretest dan posttest maka dapat diketahui perbedaan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Soal yang digunakan dalam pretest dan posttest adalah Uraian dengan jumlah soal masing-masing 10 soal. Soal pretest dan posttest di buat sesuai dengan kisi-kisi yang sudah dirancang sebelumnya dengan soal yang sama. Berikut merupakan data hasil nilai pretest dan posttest :

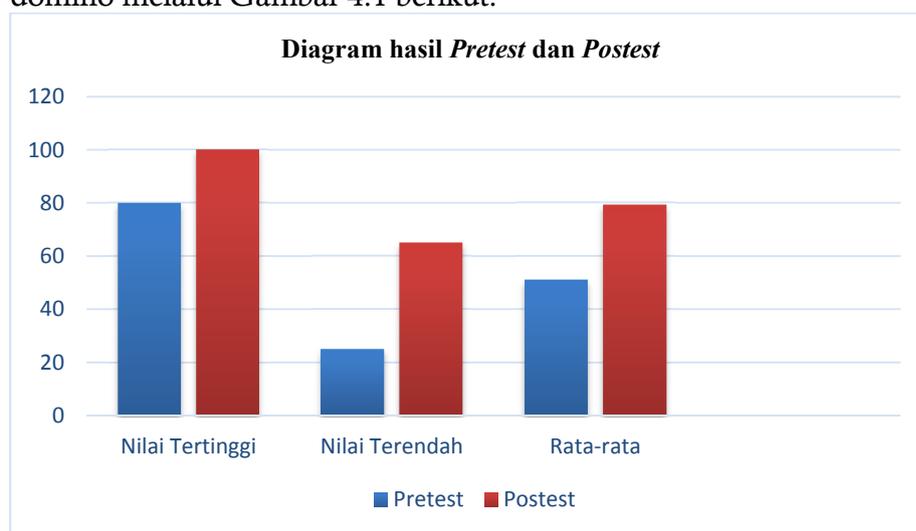
Tabel 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest*

| Jenis Tes       | Nilai Tertinggi | Nilai Terendah | Rata-Rata |
|-----------------|-----------------|----------------|-----------|
| <i>Pretest</i>  | 80              | 25             | 51,07143  |
| <i>Posttest</i> | 100             | 65             | 79,28571  |

Sumber : Data Hasil Penelitian (2020)

Berdasarkan hasil data penelitian dalam tabel diatas dapat kita amati diperoleh nilai terendah pretest 25, sedangkan nilai tertinggi posttest 80 dengan rata-rata 51,07143. Nilai tersebut diperoleh dalam awal penelitian dimana siswa belum diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media kartu domino. Selanjutnya, setelah mengerjakan soal pretest siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media kartu domino untuk mengetahui pengaruh antara diberi perlakuan dengan tidak. Setelah penggunaan model pembelajaran berbantu media siswa diberikan soal posttest. Hasilnya diperoleh nilai terendah posttest 65, sedangkan nilai tertinggi posttest 100 dengan rata-rata 79,28571. Dapat kita lihat hasil dari nilai pretest dan posttest mengalami perbedaan yang begitu signifikan dengan peningkatan rata-rata nilai siswa sebanyak 28,21428.

Kenaikan hasil belajar siswa tersebut dilihat melalui nilai rata-rata *posttest* lebih besar dari *pretest* yaitu  $79,28571 > 51,07143$ . Dari data *pretest* dan *posttest* dapat kita analisa pengaruh dari penggunaan model pembelajaran *numbered head together* berbantu media kartu domino melalui Gambar 4.1 berikut.



Gambar 1. Diagram Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar 4.1 diperoleh hasil nilai pretest dan posttest siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 01 dengan masing-masing rata-rata nilai pretest 51,07143 dan rata-rata nilai posttest 79,28571. Dari kedua rata-rata nilai tersebut memiliki selisih peningkatan sebanyak 28,21428. Hal ini tentu memiliki pengaruh dengan penggunaan model *numbered head together* berbantu media kartu domino. Data nilai hasil belajar yang diperoleh tersebut

adalah yang menjadi acuan data akhir penelitian ini.

## Uji Normalitas Analisis Data

### *Uji Normalitas Awal (Data Pretest)*

Uji normalitas awal (Data pretest) digunakan untuk mengetahui apakah data nilai pretest berdistribusi normal atau tidak. Kriteria dalam uji normalitas awal dilihat dengan menggunakan uji *Liliefors*. Apabila  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Namun jika  $L_{hitung} > L_{tabel}$  maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal. Berikut hasil Uji normalitas awal (Data Pretest) dalam penelitian ini dapat kita lihat pada tabel 2:

Tabel 2. Daftar Uji Normalitas Awal (*Pretest*)

| Nilai          | $L_{hitung}$ | $L_{tabel}$ | Keterangan           |
|----------------|--------------|-------------|----------------------|
| <i>Pretest</i> | 0,095        | 0,161       | Berdistribusi normal |

Sumber : Data Hasil Penelitian (2020)

Berdasarkan data uji normalitas awal (Data Pretest) pada tabel 4.2 dapat kita lihat bahwa diperoleh  $L_{hitung}$  0,095 dengan  $n = 28$  dan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , dari daftar nilai kritis  $L$  didapat  $L_{tabel} = 0,161$ . Dengan  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu  $0,095 < 0,161$ , maka  $H_0$  diterima dan dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

### *Uji Normalitas Akhir (Data Postest)*

Uji normalitas akhir (Data Postest) digunakan untuk mengetahui apakah data nilai postest berdistribusi normal atau tidak. Kriteria dalam uji normalitas akhir dilihat dengan menggunakan uji *Liliefors*. Apabila  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Namun jika  $L_{hitung} > L_{tabel}$  maka sampel berasal dari populasi yang berdistribusi tidak normal. Berikut hasil Uji normalitas akhir (Data Postest) dalam penelitian ini dapat kita lihat pada tabel 4.2 :

Tabel 3. Daftar Uji Normalitas Akhir (*Postest*)

| Nilai          | $L_{hitung}$ | $L_{tabel}$ | Keterangan           |
|----------------|--------------|-------------|----------------------|
| <i>Pretest</i> | 0,135        | 0,161       | Berdistribusi normal |

Sumber : Data Hasil Penelitian (2020)

Berdasarkan data uji normalitas akhir (Data Postest) pada tabel 4.2 dapat kita lihat bahwa diperoleh  $L_{hitung}$  0,135 dengan  $n = 28$  dan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ , dari daftar nilai kritis  $L$  didapat  $L_{tabel} = 0,161$ . Dengan  $L_{hitung} < L_{tabel}$  yaitu  $0,135 < 0,161$ , maka  $H_0$  diterima dan dapat disimpulkan sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

## Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji t dengan membedakan data hasil belajar nilai pretest dan postest dengan mengamati pengaruh penggunaan variabel ( $x$ ) yaitu model *numbered head together* berbantu media kartu domino maka dianalisis dengan menggunakan uji t. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

$H_0$ :  $\mu_1 = \mu_2$  (Model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu media kartu domino tidak ada pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa Kela IV SD Negeri

Tambakrejo 01 Semarang.)

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$  (Model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu media kartu domino ada pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa Kela IV SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang.)

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji-T

| Nilai           | Rata-Rata | N  | Md      | $\sum X^2d$ | $T_{hitung}$ | $T_{tabel}$ |
|-----------------|-----------|----|---------|-------------|--------------|-------------|
| <i>Pretest</i>  | 51,07143  | 28 | 28,2143 | 1960,71     | 17,8410      | 2,0484      |
| <i>Posttest</i> | 79,28571  |    |         |             |              |             |

Sumber : Data Hasil Penelitian (2020)

Berdasarkan hasil uji t nilai hasil belajar pretest dan posttest siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang diperoleh  $t_{hitung} = 17,8410$  dan  $t_{tabel} = 2,0484$  dengan  $db = 28 - 1$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Sehingga,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $17,8410 > 2,0484$ . Dengan demikian maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan dan dapat disimpulkan Model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu media kartu domino ada pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa Kelas IV SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang.

### Uji Ketuntasan Belajar

Uji ketuntasan belajar siswa dalam penelitian ini dilihat melalui hasil belajar siswa nilai pretest dan posttest. Siswa dinyatakan tuntas apabila mencapai atau sama dengan nilai KKM yaitu 65 untuk SD Negeri Tambakrejo 01. Berikut data hasil uji ketuntasan belajar siswa :

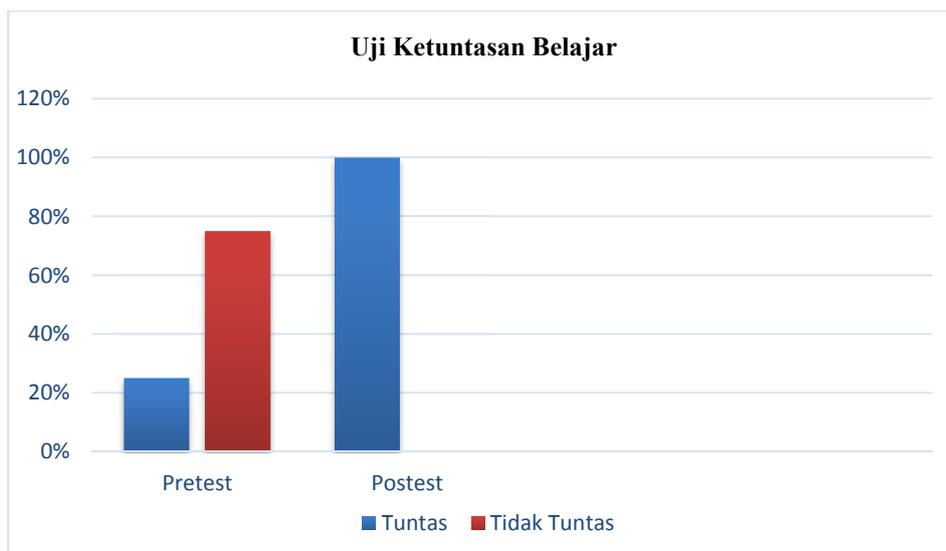
Tabel 5. Rekapitulasi Ketuntasan *Pretest* dan *Posttest*

| No. | Hasil Belajar   | KKM | Presentase   |              |
|-----|-----------------|-----|--------------|--------------|
|     |                 |     | Tuntas       | Tidak Tuntas |
| 1.  | <i>Pretest</i>  | 65  | 7<br>(25%)   | 21<br>(75%)  |
| 2.  | <i>Posttest</i> | 65  | 28<br>(100%) | 0<br>(0%)    |

Sumber : Data Hasil Penelitian (2020)

Berdasarkan tabel 4.4 diperoleh hasil uji ketuntasan belajar pretest sebanyak 7 siswa tuntas dengan presentase 25% dan 21 siswa tidak tuntas dengan presentase 75%. Sedangkan pada uji ketuntasan belajar posttest diperoleh sebanyak 28 siswa tuntas dengan presentase 100% dan 0 siswa tidak tuntas dengan presentase 0%. Dengan adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu media kartu ada pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa Kelas IV SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang.

Hasil belajar siswa pretest dan posttest mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Hal ini dapat kita lihat melalui gambar 2 berikut:



Gambar 2. Diagram Ketuntasan Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan hasil gambar 4.3 dapat kita amati jumlah presentase pretest siswa yang tidak tuntas sebanyak 75% sedangkan jumlah presentase siswa yang tidak tuntas pada posttest sebanyak 0%. Hal ini terjadi penurunan jumlah siswa yang tidak tuntas. Sedangkan, presentase jumlah ketuntasan pretest siswa sebanyak 25% dan pada presentase ketuntasan belajar posttest 100%, hal ini berarti terjadi peningkatan sebanyak 75% siswa yang tuntas. Sehingga dalam hal ini model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu media kartu domino berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang.

## SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan hasil analisis data pada bab sebelumnya diperoleh kesimpulan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu media kartu Domino ada pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa ditinjau dari motivasi belajar. Ketika peneliti menerapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantu media kartu Domino siswa yang sebelumnya pasif dan malu-malu menjadi aktif dan berani dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh peneliti. Hal ini mampu meningkatkan hasil belajar Matematika pada siswa sesuai dengan data yang diperoleh peneliti. Hal ini didukung dengan hasil uji t siswa kelas IV SD Negeri Tambakrejo 01 Semarang diperoleh  $t_{hitung} = 17,8410$  dan  $t_{tabel} = 2,0484$  dengan  $db = 28-1$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . maka,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  adalah  $17,8410 > 2,0484$ . Dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari 51,07143 menjadi 79,28571.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arenita, F. C., Prasetyo, P., & Budiman, M. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Terhadap Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 3 Dokoro Wirosari. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 2(4), 76-82.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Soegeng, A.Y. (2016). *Dasar-Dasar Penelitian*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Umayu, U., Budiman, M. A., & Wardhana, Y. S. (2020, September). Peningkatan Pembelajaran Matematika materi FPB melalui Media Sandal FPB dalam Penerapan Model Contextual Teaching And Learning (CTL) pada siswa kelas IV Pembelajaran secara daring. In *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA)* (Vol. 2, No. 1).
- UU RI No. 20 Tahun 2013 bab 1 pasal 1 tentang Sistrm Pendidikan Nasional
- Wibowo, P. N., Budiman, M. A., & Subekti, E. E. (2020). Keefektifan Model Learning Cycle Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 57-64.