



Keefektifan Model Pembelajaran *Number Head Together (NHT)* Berbantu Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika

Veni Tri Kurnia^{1*}, Aries Tika Damayani², Kiswoyo³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

ARTICLE INFO

Article history:

Received 10 February 2019
Received in revised form 09 March 2019
Accepted 15 April 2019
Available online 25 May 2019

Kata Kunci:

Number Head Together, Puzzle, Hasil Belajar.

Keywords:

Number Head Together, Puzzle, Learning Outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektif atau tidaknya model pembelajaran *Number Head Together (NHT)* berbantu media *Puzzle* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN 01 Damarjati Jepara. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Grup Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 01 Damarjati Jepara dengan menggunakan teknik *Non Probability Sampling* yang merupakan jenis sampling jenuh. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes, dokumentasi dan wawancara. Analisis data menggunakan teknik analisis uji normalitas awal akhir dan uji hipotesis (uji t). Uji normalitas digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji hipotesis menggunakan t-test. Berdasarkan hasil analisis data penelitian menunjukkan koefisien uji t sebesar 14,175 dan koefisien tersebut signifikan pada taraf 5%.

Rata-rata nilai sebelum diberi perlakuan adalah 51 yang berarti kurang dari KKM dan rata-rata nilai setelah diberi perlakuan adalah 78 yang berarti sudah memenuhi KKM. Selisih rata-rata kenaikannya sebesar 27. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Number Head Together (NHT)* Berbantu Media *Puzzle* efektif terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN 01 Damarjati Jepara tahun ajaran 2018/2019.

ABSTRACT

This study aims to identify the effectiveness of the Puzzle Media Number Head Together (NHT) learning model on Mathematics learning outcomes of fourth grade students of SDN 01 Damarjati Jepara. This type of research is quantitative research. The research design used in this study is Pre-Experimental Design in the form of One Group Pretest-Posttest Design. The population of this study was all fourth grade students of SDN 01 Damarjati Jepara using the Non Probability Sampling technique which is a type of saturated sampling. Data in this study were obtained through tests, documentation and interviews. Data analysis using the analysis of the final initial normality test and hypothesis testing (t test). normality test is used to find out the student learning outcomes are normally distributed or not. Hypothesis testing using t-test. Based on the results of the research data analysis, the t test coefficient is 14,175 and the coefficient is significant at the level of 5%. The average value before being given treatment is 51 which means less than KKM and the average value after being given treatment is 78 which means it has fulfilled the KKM. The difference in average increases is 27. Therefore, it can be concluded that the use of Media Puzzle Assisted Number Head Together (NHT) learning model is effective for Mathematics learning outcomes of fourth grade students of SDN 01 Damarjati Jepara academic year 2018/2019.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bidang yang sangat penting terutama di Indonesia. Kata Pendidikan berdasarkan KBBI berasal dari kata 'didik' dan kemudian mendapat imbuhan 'pe' dan akhiran 'an', maka kata ini mempunyai arti proses atau cara atau perbuatan mendidik. Secara bahasa definisi pendidikan

adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan yang sesuai prosedur pendidikan itu sendiri.

Sebagaimana dicantumkan pada UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan adalah 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.

Undang-undang inilah yang menjadi dasar berdirinya proses pendidikan yang ada di negara Indonesia. Tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Negara Indonesia ini merupakan negara yang berkembang dan berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan seperti pada tujuan nasional. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan itu sendirinya diantaranya terletak pada kualitas guru. Maka dari itu sejak dini mungkin diterapkanlah pendidikan yang mempunyai kualitas baik, sehingga dapat mempengaruhi kualitas pendidikan di Indonesia dan sesuai dengan harapan tujuan nasional pendidikan.

Menurut (Dwirahayu & Nursida, 2016) matematika diakui sebagai salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit dan juga menakutkan. Hal ini menjadi pekerjaan rumah bagi guru matematika untuk mengubah pendapat kebanyakan orang tentang matematika. Pada tingkat dasar pun sebagian besar siswa kurang menyukai matematika karena matematika banyak rumus yang harus dihafal jadi sulit untuk difahami. Menurut (Dzulfikar & Ciptianingsari, 2017) matematika merupakan ilmu yang diajarkan secara bertahap dan menggunakan metode spiral. Matematika diajarkan mulai dari tahap konkret, semi konkret, kemudian abstrak. Matematika juga diajarkan dari konsep-konsep sederhana hingga konsep yang kompleks. Matematika yang bersifat hirarkis dimana antara satu topik dengan topik lainnya saling terkait, mengharuskan siswa memiliki pemahaman yang baik terhadap konsep untuk belajar konsep lainnya. Menurut (Widyastuti & Pratiwi, 2014) matematika merupakan ilmu dasar yang mendasari perkembangan ilmu-ilmu lain. Oleh karena itu matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang penting untuk diajarkan di sekolah. Ungkapan "*Mathematics for life*" and "*mathematics as a human activities*" yang diutarakan oleh Freudethal mengartikan bahwa matematika merupakan sebuah aktivitas yang berlaku dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Setiap aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari tidak lepas dari peran matematika. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada paa semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak secara informal (Susanto, 2015: 183). Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika, tetapi dapat memberikan bekal kepada siswa dengan tekanan penataan nalar dalam penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari di tengah-tengah masyarakat di mana ia tinggal.

Namun kenyataannya mata pelajaran matematika seringkali dijadikan momok atau permasalahan oleh siswa, bahwa pelajaran matematika dianggap pelajaran yang sulit, pelajaran yang menakutkan, sehingga dalam menerima pemahaman konsep yang diberikan oleh guru siswa kurang menerima. Disamping siswa kurang menerima atau memahami konsep yang diberikan oleh guru siswa juga tidak berani bertanya kepada guru tentang materi yang belum dimengerti. Sehingga nilai yang dihasilkan siswa tak jarang kurang dari KKM yang sudah ditentukan yaitu 65 dengan rata-rata kelas 60. Dengan jumlah siswa kelas IV yaitu 30 siswa terdiri dari 12 laki-laki dan 18 perempuan. Hal tersebut diperoleh dari nilai Ulangan Harian siswa mata pelajaran Matematika masih terdapat 33% siswa yang belum memahami mata pelajaran Matematika pada materi bangun datar dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan pada mata pelajaran Matematika yaitu 65.

Nilai Ulangan Harian siswa kelas IV di SDN 01 Damarjati Jepara pada mata pelajaran Matematika masih terdapat sebanyak 33% siswa belum memenuhi KKM. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran Matematika kurang menggunakan alat peraga sebagai media penunjang dan guru masih menggunakan model konvensional. Proses pembelajaran tersebut menyebabkan banyak siswa yang tidak memperhatikan saat dijelaskan, akibatnya siswa kurang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan.

Permasalahan diatas perlu adanya perubahan pembelajaran, dimana pembelajaran yang semula berpusat pada guru menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa. Kurangnya penggunaan model-model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Ada satu perubahan yang dapat dilakukan menggunakan model pembelajaran kooperatif.

Menurut Joyce (dalam Al-Tabany, 2017 : 23) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang dipersiapkan dan digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain. Merancang bahan-bahan pembelajaran, dan

membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Menurut Sudarwati dkk, (2014) metode kooperatif mampu membangkitkan motivasi siswa agar mampu berperan secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. *NHT* merupakan teknik mengajar yang efektif dan efisien untuk meningkatkan prestasi belajar. Metode tersebut memberikan peluang kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri dan menggunakan konsep-konsep yang sudah dimiliki untuk memecahkan masalah secara kelompok. Kesuksesan kelompok ditentukan oleh peran anggota. Untuk meningkatkan prestasi kelompok, maka setiap anggota harus berprestasi. Menurut (Mulyana, dkk, 2016) dengan pembelajaran kooperatif tipe *NHT* ini akan membuat siswa tidak jenuh dalam kegiatan pembelajaran dan siswa dapat sharing dengan teman-temannya untuk memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru, karena guru hanya sebagai fasilitator untuk mengembangkan pengetahuan siswa, serta mampu membuat siswa mampu bertanggung jawab lebih baik lagi yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Menurut (Astrawan, 2015) *NHT* digunakan untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. *NHT* sebagai model pembelajaran pada dasarnya merupakan sebuah variasi diskusi kelompok. Adapun ciri khas dari *NHT* adalah guru hanya menunjuk seorang siswa yang mewakili kelompoknya. Dalam menunjuk siswa tersebut, guru tanpa memberi tahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompok tersebut. *NHT* merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang terdiri atas empat tahap yang digunakan untuk mereview fakta-fakta dan informasi dasar yang berfungsi untuk mengatur interaksi siswa.

Selain menggunakan model pembelajaran *Number Head Together*, penelitian ini juga berbantuan media *Puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan anak-anak yang dapat meningkatkan pemahaman konsep tentang bangun-bangun datar. *Puzzle* juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang edukatif dan menarik. Menimbulkan keaktifan dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran, dan membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang dipaparkan di atas, penulis mengajukan sebuah penelitian dengan judul keefektifan model pembelajaran *Number Head Together (NHT)* berbantu media *Puzzle* terhadap hasil belajar matematika kelas IV SDN 01 Damarjati Jepara.

2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Damarjati Jepara. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 15 Mei sampai 17 Mei 2019 pada tahun pembelajaran 2018/2019.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat: 1) Variabel Bebas (X), adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu model pembelajaran *Number Head Together* dan 2) Variabel Terikat (Y), adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar dan motivasi belajar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas IV SD Negeri 01 Damarjati Jepara.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimental design dengan bentuk one-group pretest-posttest design. Menurut Sugiyono, (2016: 110-111) dalam desain ini menggunakan pretest sebelum diberi perlakuan dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Sugiyono, (2016: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas IV SD Negeri 01 Damarjati Jepara.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016: 118). Sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas IV SD Negeri 01 Damarjati Jepara sebanyak 30 Siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2016: 118). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah nonprobability sampling. Nonprobability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, dokumentasi, tes, dan angket. Teknik analisis instrumen penelitian berupa uji validitas, reliabilitas, daya pembeda dan taraf kesukaran.

Teknik analisis data berupa analisis data adapun rumus yang digunakan uji normalitas awal (pretest) dan uji normalitas akhir (posttest). Kemudian menggunakan rumus uji t atau uji hipotesis selanjutnya uji ketuntasan belajar berupa uji ketuntasan belajar individual dan uji ketuntasan belajar

klasikal. Dengan kriteria siswa telah menguasai sekurang-kurangnya 65% terhadap materi setiap bahasan yang diajukan. Ketuntasan individu dan klasikal ≥ 65 tuntas.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian di SD Negeri 01 Damarjati Jepara pada semester II tahun ajaran 2018/2019 pada kelas IV dengan jumlah 30 siswa. Kegiatan pembelajaran pada penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran *Number Head Together (NHT)* berbantu media *Puzzle* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 01 Damarjati Jepara.

Pada penelitian ini desain yang digunakan adalah desain penelitian *Pre-Experimental Desain* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*, dimana siswa diberi *Pretest* untuk mengetahui nilai awal sebelum diberi perlakuan. Setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model *Number Head Together* berbantu media *Puzzle* kemudian siswa diberi *Posttest* untuk mengetahui keefektifan penggunaan model dan media tersebut.

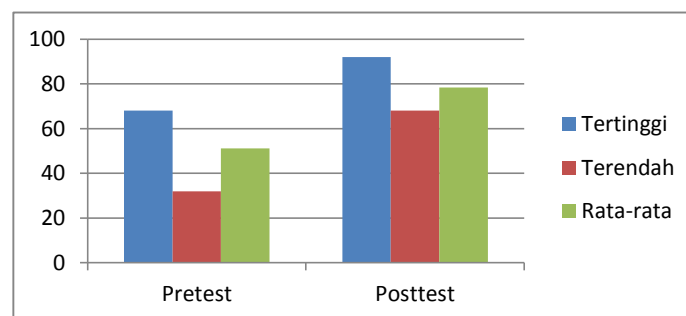
Penelitian awal peneliti melakukan uji coba soal instrument untuk menghitung validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan taraf kesukaran soal di SD Negeri 01 Damarjati Jepara pada kelas V. Soal uji coba instrument berupa soal pilihan ganda sebanyak 50 butir soal dan dikerjakan oleh 20 siswa. Setelah dilakukan analisis butir soal peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 01 Damarjati Jepara pada kelas IV. Siswa diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan oleh peneliti dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together (NHT)* berbantu media *Puzzle*. Setelah siswa diberikan perlakuan oleh peneliti, maka siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together (NHT)* berbantu media *Puzzle*. Rekapitulasi nilai siswa dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Data hasil *Pretest* dan *Posttest*

Keterangan	Kelas IV	
	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	68	92
Nilai Terendah	32	68
Rata-rata	50	80

Sumber: Data Hasil Penelitian (2019)

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel 1 diperoleh nilai tertinggi *pretest* yaitu 68 sedangkan nilai tertinggi *posttest* yaitu 92. Kemudian untuk nilai terendah *pretest* yaitu 32 dan nilai terendah *posttest* yaitu 68. Selanjutnya untuk nilai rata-rata *pretest* yaitu 50,1 sedangkan nilai rata-rata *posttest* yaitu 78,4 dapat dilihat pada gambar 4.3. dengan demikian menunjukkan bahwa kelas saat diberi perlakuan Model *Number Head Together* berbantu Media *Puzzle* mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi daripada sebelum diberi perlakuan.



Gambar 1 Selisih Nilai Rata-rata Pretest Posttest

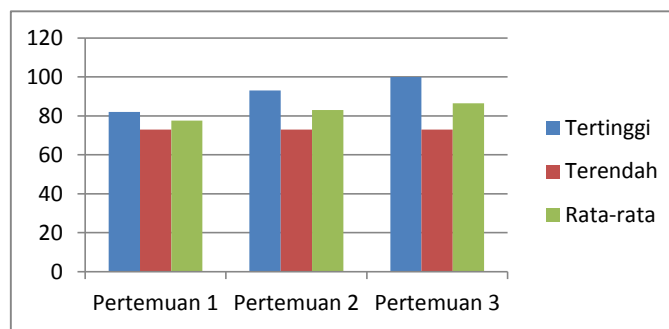
Berdasarkan diagram 1 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan antara nilai *pretest* sebelum diberikan perlakuan dengan nilai *posttest* yang sudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together (NHT)* berbantu media *Puzzle*. Hasil nilai pada penelitian ini yang dijadikan sebagai data akhir penelitian yaitu nilai *posttest*. Data yang diperoleh selanjutnya digunakan untuk menghitung uji normalitas dan uji t.

Sebelum menghitung uji normalitas dan uji t, peneliti terlebih dahulu menghitung kemampuan siswa dalam menerapkan dan menggunakan media *puzzle* secara berkemlompok. Adapun nilai yang dihitung adalah nilai afektif dan nilai psikomotor.

Tabel 2. Hasil Penilaian Afektif

Sikap	Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III
Tertinggi	82	93	100
Terendah	73	73	73
Rata-rata	77,5	83	86,5

Dari data yang tertera pada tabel dapat dilihat bahwa penilaian afektif dari pembelajaran pertama hingga ketiga mengalami kenaikan. Aspek afektif yang dinilai yaitu rasa ingin tahu, percaya diri dan kerjasama dengan kriteria yang sudah ditentukan. Dari pembelajaran pertama hingga kedua rata-rata nilai afektif meningkat sebesar 7,5 sedangkan dari pembelajaran kedua hingga ketiga rata-rata nilai afektif meningkat sebesar 3,5. Data kenaikan nilai afektif dapat dilihat pada gambar 2.



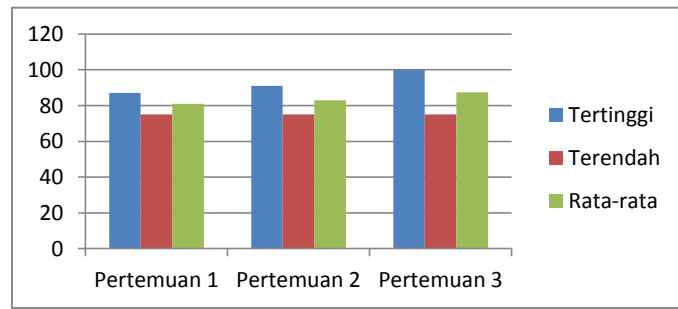
Gambar 2 Diagram Hasil Penilaian Afektif

Berdasarkan diagram 2 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai afektif setiap pertemuannya antara nilai yang sudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together (NHT)* berbantu media *Puzzle*.

Tabel 3 Hasil Penilaian Psikomotor

Keterampilan	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
Tertinggi	87	91	100
Terendah	75	75	75
Rata-rata	81	83	87,5

Dari data yang tertera pada tabel dapat dilihat bahwa penilaian psikomotor dari pembelajaran pertama hingga ketiga mengalami kenaikan. Aspek psikomotor yang dinilai yaitu keterampilan menggunakan media dan keterampilan menyampaikan hasil diskusi. Dari pembelajaran pertama hingga kedua rata-rata nilai meningkat sebesar 2,0 sedangkan dari pembelajaran kedua hingga ketiga rata-rata nilai meningkat sebesar 4,5. Data kenaikan nilai psikomotor dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 3 Diagram Hasil Penilaian Psikomotor

Berdasarkan diagram 3 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai psikomotor setiap pertemuannya antara nilai yang sudah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together (NHT)* berbantu media *Puzzle*.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas *Pretest* (Awal)

NO	DATA	DATA
1	Jumlah	1532
2	Rata-rata	51,07
3	S	10,75
4	Lo	0,120
5	L tabel	0,161

Kesimpulan : $L_o < L_{tabel}$ maka H_0 diterima artinya data berdistribusi normal. Berdasarkan data hasil perhitungan yaitu uji normalitas *Pretest* pada kelas IV didapatkan nilai L_{hitung} sebesar 0,120 sedangkan L_{tabel} 0,161. Berarti L_{hitung} 0,120 < L_{tabel} 0,161 maka H_0 diterima. Hal ini berarti sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas *Posttest* (Akhir)

NO	DATA	DATA
1	Jumlah	2352
2	Rata-rata	78,40
3	S	5,81
4	Lo	0,159
5	L _{tabel}	0,161

Kesimpulan : $L_o < L_{tabel}$ maka H_0 diterima artinya data berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan normalitas yaitu uji normalitas *Posttest* pada kelas IV didapatkan nilai L_{hitung} sebesar 0,159 dengan harga $L_{tabel} = 0,161$. Berarti L_{hitung} 0,159 < L_{tabel} 0,161 maka H_a diterima. Hal ini berarti sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Tabel 6 Hasil Belajar (uji t)

NO	DATA	PRETEST	POSTTEST
1	Jumlah	1503	2352
2	Rata-rata	50,1	78,4
3	Md		27,33
4	t _{hitung}		14,175
5	t _{tabel}		2,042

Berdasarkan perhitungan diperoleh t_{hitung} sebesar 14,175 sedangkan t_{tabel} 2,042 dengan $db = N-1 = 30-1 = 29$, dan taraf signifikan sebesar 0,05. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $14,175 > 2,042$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Number Head Together* berbantu media *Puzzle* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 01 Damarjati Jepara.

Model dan media pembelajaran memang seharusnya diberikan guru kepada siswa. Kejenuhan dalam pembelajaran dapat diminimalisir dengan penggunaan model dan media pembelajaran yang baru. Penggunaan model dan media pembelajaran tersebut tentunya akan dapat menarik perhatian siswa dalam menerima pembelajaran di kelas. Contohnya model pembelajaran *Number Head Together* berbantu media *Puzzle* yang dapat menjadikan siswa lebih aktif selama mengikuti pembelajaran di kelas. Terlebih lagi pada pembelajaran Matematika yang dekat dengan kehidupan keseharian siswa, sehingga media *Puzzle* dapat mendukung pembelajaran untuk menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa.

Kejenuhan pada siswa dapat dilihat dari hasil belajar yang kurang maksimal. Masih banyak siswa di SDN 01 Damarjati Jepara yang mendapatkan nilai Matematika dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebesar 65. Hal ini dikarenakan guru saat mengajar masih menggunakan metode ceramah dan belum menerapkan variasi pembelajaran yang lebih menarik.

Model pembelajaran *Number Head Together* merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain itu model pembelajaran ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerjasama siswa. Sedangkan media *Puzzle* merupakan media yang dibuat untuk membuat siswa lebih aktif dan menumbuhkan semangat dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah khususnya pada mata pelajaran Matematika.

Untuk itu, peneliti melakukan penelitian di SDN 01 Damarjati Jepara tahun pelajaran 2018/2019. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan *non probability sampling* dengan jenis sampling jenuh. Dalam penelitian ini subyek penelitian adalah siswa kelas IV dengan jumlah siswa 30 siswa. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-Experimental Desain* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Hasil yang baik adalah apabila nilai *Posttest* lebih besar dari *Pretest*.

Berdasarkan hasil analisis uji oba instrument dengan mempertimbangkan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda maka didapatkan 26 soal memenuhi kriteria dari 50 soal uji coba instrument. Kemudian dipilih 25 dari 26 soal uji coba yang memenuhi kriteria tersebut digunakan untuk *Pretest* dan juga *Posttest*.

Data awal penelitian menggunakan data dari nilai *Pretest* siswa. Rata-rata nilai *Pretest* yaitu sebesar 50,1. Berdasarkan uji normalitas awal, data awal penelitian yang berasal dari nilai *Pretest* siswa adalah berdistribusi normal. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil L_{hitung} sebesar 0,120 sedangkan $L_{tabel} = 0,161$. Berarti $L_{hitung} < 0,161 L_{tabel}$. Rata-rata hasil *Pretest* yang diperoleh masih rendah dikarenakan proses pembelajaran yang berlangsung bersifat monoton. Belum digunakannya model dan media pembelajaran sehingga siswa cenderung bosan untuk mengikuti pembelajaran.

Data akhir penelitian menggunakan data dari nilai *Posttest* siswa yaitu untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan. Berdasarkan uji normalitas, data akhir penelitian dari nilai *Posttest* adalah berdistribusi normal. Hal tersebut dibuktikan dengan $L_{hitung} 0,159 < 0,161 L_{tabel}$ maka H_0 diterima. Pada analisis akhir menggunakan uji t diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 14,175 sedangkan $t_{tabel} 2,042$ dengan $db = N-1 = 30-1 = 29$, dan taraf signifikan 0,05. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $14,175 > 2,042$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Number Head Together* berbantu media *Puzzle* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 01 Damarjati Jepara.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Number Head Together* berbantu media *Puzzle* efektif terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Number Head Together* berbantu media *Puzzle* juga membantu guru dalam mengelola kelas selama pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan siswa lebih tertarik, merasa senang serta dapat mendukung dan membantu keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Hal ini menunjukkan bahwa model *Number Head Together* berbantu media *Puzzle* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV khususnya pada mata pelajaran Matematika materi bangun datar. Selain itu, dari hasil nilai *Posttest* menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dari sebelumnya yaitu nilai *Pretest*.

Menurut pendapat Bloom, klasifikasi belajar secara garis besar menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik (Dimiyati; Mudjiono, 2013). Pelaksanaan penelitian ini diberikan *Pretest* diawal pembelajaran untuk mengetahui pengetahuan siswa (kognitif), setelah itu peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* berbantu media *puzzle*. Model pembelajaran *Number Head Together* dapat membuat siswa senang saat mengikuti proses pembelajaran, karena dengan model ini siswa dapat bermain sambil belajar.

Dikemukakan juga oleh Hamalik dalam (Arsyad, 2014: 19) bahwa pemakaian media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Kekuatan *puzzle* untuk mempengaruhi pikiran siswa terletak pada keseriusan dan ketelitian siswa merangkai *puzzle* untuk membentuk beberapa bangun datar.

Media *puzzle* memudahkan siswa untuk memahami apa yang dimaksudkan oleh guru ketika menyampaikan materi pembelajaran, siswa cepat tanggap atas materi yang disampaikan karena diiringi dengan gambar-gambar. Siswa lebih berkonsentrasi dan merasa asyik karena tugas yang diberikan oleh guru berkaitan dengan permainan mereka sehari-hari. Menarik bagi siswa dikarenakan melalui visual dalam bentuk bangun datar nyata, sehingga siswa akan lebih aktif dan hasil belajar semakin meningkat.

Setelah dilakukan perlakuan, peneliti memberikan *Posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* berbantu media *puzzle*. Peneliti membandingkan hasil belajar dari nilai *pretest* sebagai data awal dan nilai *Posttest* sebagai data nilai akhir. Nilai *pretest* merupakan hasil belajar dari pembelajaran yang sebelum menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* berbantu media *puzzle*, sedangkan nilai *posttest* merupakan hasil belajar dari pembelajaran yang setelah menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* berbantu media *puzzle*. Setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* berbantu media *puzzle* diperoleh nilai rata-rata hasil belajar pada *Posttest* meningkat dibandingkan pada nilai rata-rata hasil belajar pada *pretest*. Pada saat *pretest* didapatkan nilai rata-rata sebesar 50,1, sedangkan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* berbantu media *puzzle* didapatkan nilai rata-rata *posttest* sebesar 78,4. Dengan demikian terjadi peningkatan nilai dari sebelum dan setelah menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* berbantu media *puzzle*.

Selain mengalami peningkatan pada hasil belajar siswa yang berupa aspek kognitif, pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* berbantu media *puzzle* juga dapat meningkatkan penilaian aspek afektif. Aspek afektif yang dinilai meliputi rasa ingin tahu yang ketika guru menyampaikan materi, percaya diri yaitu ketika menyampaikan hasil diskusi dan kerjasama yaitu ketika menggunakan media secara berkelompok. Dari hasil penelitian dapat dilihat peningkatan aspek afektif yang signifikan. Pada pembelajaran pertama rata-rata nilai kelas sebesar 77,5, sedangkan pada pembelajaran kedua terjadi peningkatan dengan rata-rata nilai kelas sebesar 83, selanjutnya pada pembelajaran ketiga sama halnya terjadi peningkatan dengan rata-rata nilai kelas sebesar 86,5. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terjadi perubahan sikap siswa yang lebih baik.

Dalam ranah psikomotorik terdapat dua kriteria yang dinilai yaitu siswa mampu menggunakan media pembelajaran dan siswa mampu menyampaikan hasil diskusi dengan baik. Hal ini dibuktikan peneliti pada data yang telah diperoleh yaitu penilaian psikomotorik pada pembelajaran pertama hingga pembelajaran ketiga mengalami peningkatan nilai rata-rata kelas. Pada pembelajaran pertama mendapatkan rata-rata nilai sebesar 81. Pada kegiatan pembelajaran kedua mendapatkan rata-rata nilai sebesar 83, sedangkan pada kegiatan pembelajaran ketiga mendapatkan rata-rata nilai sebesar 87,5.

Pada pelaksanaan penelitian menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* berbantu media *puzzle* terdapat beberapa kendala yang dialami oleh peneliti. Salah satu kendala yang dialami oleh peneliti yaitu siswa yang belum terbiasa dengan menggunakan model pembelajaran baru membuat suasana pada pertemuan pertama menjadi kurang efektif. Tetapi hal tersebut dapat diperbaiki pada pertemuan kedua dan ketiga dengan menjelaskan lebih rinci kepada siswa dan siswa mulai terbiasa dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* berbantu media *Puzzle* sehingga suasana pembelajaran berjalan efektif dan lancar.

4. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Number Head Together* berbantu media *puzzle* efektif terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN 01 Damarjati Jepara. Hal ini dapat dilihat dari rumusan masalah, pengajuan hipotesis, analisis data penelitian dan pembahasan, maka peneliti membuat kesimpulan pada model pembelajaran *Number Head Together* berbantu media *puzzle*. Hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh menunjukkan bahwa hasil nilai *Posttest* meningkat dari nilai *Pretest*. Nilai afektif dan nilai psikomotor meningkat dari sebelum diberikan perlakuan dengan setelah diberi perlakuan. Artinya pembelajaran menggunakan model *Number Head Together* berbantu media *puzzle* pada siswa SD Negeri 01 Damarjati Jepara efektif untuk mencapai ketuntasan hasil belajar dibandingkan dengan pembelajaran hanya dengan metode ceramah.

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang dapat peneliti berikan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah model *Number Head Together* berbantu media *puzzle* bisa digunakan sebagai variasi pembelajaran yang dapat membuat siswa tidak jenuh dan merasa senang mengikuti pembelajaran Matematika, sehingga materi yang disampaikan dapat diserap dengan baik dan hasil belajar siswa diatas kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditentukan.

Daftar Rujukan

Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual : Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif KTI) (3rd ed.)*.

Jakarta: Kencana.

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Astrawan, I. G. B. (2015). Penerapan Model Kooperatif Tipe NHT dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 3 Tonggolobibi. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 3(4), 227–242.

Dimiyati; Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Dwirahayu, G. N. (2016). Mengembangkan Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Metode Permainan untuk Siswa Kelas 1 MI. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 117–138. Retrieved from <http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/>.

Dzulfikar, A. C. A. V. (2017). Miskonsepsi Matematika pada Guru Sekolah Dasar. *Suska Journal of Mathematics Education*, 3(1), 41–48. Retrieved from <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SJME/article/view/3409>.

Mulyana; Mutia Agisni; Nurdinah Hanifah; Asep Kurnia Jayadinata. (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.

Sudarwati; Budi Utami; Kus Sri Martini. (2014). Penerapan Metode Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI IPA 4 SMAN 8 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 3(2), 67–73.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, A. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Grup.

Widyastuti, N. S. P. P. (2014). Pengaruh Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Logis Siswa. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 183–193. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/2718/2268>.