



PENGARUH MODEL *NUMBERED HEAD TOGETHER* BERBANTUAN CONGKLAK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA

Sulvaidah¹, Rahmat Kamaruddin², A. Shyam Sarjani Alam³

^{1,2,3} STKIP Andi Matappa

E-mail: sulvaidah2002@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Submitted:

03-03-2024

Accepted:

10-04-2024

Published:

31-08-2024

Abstract: *This research aims to examine the influence of the numbered heads together cooperative learning model assisted by the traditional congklak game on the mathematics learning outcomes of class II students at SDN 03 Tala. This type of research uses quantitative research with a sample size of 18 students. The data collection technique in this research used test like pretest and posttest methods with 5 numbered questions. The results of this research show that, in the descriptive analysis, the pretest results obtained were 3 students in the very good category (16.67%), 4 students in the good category (22.22), 6 students in the fair/medium category (33.33%), 4 students in the poor category (22.22%) and 1 student in the very poor category (5.56%). Meanwhile, the posttest results were 16 students in the very good category (72.22%), 4 students in the good category (22.22%) and 1 student in the fair/medium category (5.56%). Then, the results of the inferential analysis obtained post test results with a significance value of $0.108 > 0.05$ that the data was normally distributed. Then, the results of the hypothesis test obtained a sig value of $0.001 \leq 0.05$, so H_0 was rejected. Meanwhile, the Gain Test Results are $81.4 \geq 0.70$ in the very high category. So it can be concluded that there is an influence of the numbered heads together type cooperative learning model assisted by traditional games on the mathematics learning outcomes of class II students at SDN 03 Tala.*

Keywords: *Numbered Head Together, Congklak, Learning Outcomes, tradisional games*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* berbantuan permainan tradisional congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 03 Tala. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jumlah sampel sebanyak 18 siswa. Instrumen yang digunakan yakni tes berupa *pretest* dan *posttest* dengan teknik analisis data statistik deskriptif dan inferensial. Hasil analisis deskriptif diperoleh hasil *pretest* yaitu 3 siswa dalam kategori sangat baik (16,67%), 4 siswa kategori baik (22,22), 6 siswa kategori cukup/sedang (33,33%), 4 siswa kategori kurang (22,22%) dan 1 siswa pada kategori sangat kurang (5,56%). Sedangkan hasil *posttest* yaitu 16 siswa dalam kategori sangat baik (72,22%), 4 siswa dalam kategori baik (22,22%) serta 1 siswa dalam kategori cukup/sedang (5,56%). Kemudian, hasil analisis inferensial diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,108 > 0,05$ bahwa data berdistribusi normal. Kemudian, hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig sebesar $0,001 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak. Sedangkan Hasil Uji Gain yaitu $81,4 \geq 0,70$ dalam kategori sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* berbantuan permainan tradisional congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 03 Tala.

Kata Kunci: *numbered head together, congklak, hasil belajar, permainan tradisional*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang mendukung perkembangan pendidikan masyarakatnya sebagaimana dijabarkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya” (Gracia dan Anugraheni, 2021). Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mencetak dan membangun generasi berkualitas, sehingga penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas merupakan investasi jangka panjang.

Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, perlu pengajaran sejak ini yang dimulai dengan pendidikan formal yaitu Sekolah Dasar. Menurut Zilviani (2015) salah satu upaya untuk meningkatkan penguasaan ilmu dasar adalah melalui mata pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Namun, sampai saat ini masih begitu banyak siswa yang mengeluh dan beranggapan bahwa matematika itu sangat sulit dan merupakan hal yang sangat menakutkan, akibatnya mereka tidak menyenangi pelajaran matematika.

Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi yang diperoleh di SDN 03 Tala khususnya kelas II dimana pada awal proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa cukup bersemangat dalam mempelajari matematika, akan tetapi hal tersebut tidak berlangsung lama, karena beberapa menit kemudian siswa terlihat bosan dan tidak memperhatikan materi yang diberikan guru. Hal itu disebabkan oleh guru dengan menerapkan pembelajaran hanya berdasarkan buku pegangan yang membuat siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran matematika karena terkesan kurang kreatif. Pembelajaran matematika yang terlaksana menekankan siswa untuk mengingat, menghafal, dan mengerjakan tugas di buku pegangan sehingga siswa kesulitan dalam memecahkan masalah dan mengaplikasikan pengetahuan matematika.

Berkaitan dengan kenyataan tersebut, rendahnya hasil belajar dan kesulitan dalam belajar matematika juga disebabkan oleh metode penyampaian guru dalam mengelola pembelajaran yang kurang efektif, sehingga pembelajaran di sekolah belum bisa membuat siswa menjadi aktif didalam kelas. Upaya yang dapat diterapkan guru adalah dengan menerapkan model pembelajaran dalam proses pembelajaran. Menurut Rusman (2014: 202) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik beklajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang heterogen (Mirdad, 2016).

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang cukup banyak diterapkan di sekolah adalah *Numbered Head Together* yang dilakukan dengan beberapa langkah-langkah yaitu; 1) Penomoran, dalam tahap ini peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan sebanyak 4-5 siswa dan memberi nomor kepala sehingga setiap siswa dalam tim mempunyai nomor yang berbeda; 2) Berdiskusi dengan tim, pada tahap ini peneliti membagikan LKPD pada tiap tim untuk didiskusikan bersama; 3) Menjawab pertanyaan nomor, yaitu nomor yang dipanggil akan mengacungkan tangan dan untuk menyampaikan jawabannya kepada semua kelompok; 4) memberi kesimpulan, peneliti dan siswa menyimpulkan jawaban akhir dari semua pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang disajikan. Model pembelajarann*Numbered head together* merupakan model pembelajaran berkelompok didesain dengan pemberian nomor kepala pada setiap siswa di masing-masing kelompok (Dadri et al., 2019). Banyak penggunaan Model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat pada kegiatan belajar mengajar, juga akan sangat membantu keefektifan dan keaktifan siswa dalam proses pemahaman pelajaran matematika. yaitu penggunaan media pembelajaran bermain sambil belajar juga akan membuat anak tidak cepat bosan dan jenuh dalam pembelajaran. Pernyataan tersebut diperkuat oleh pendapat dari Rasti et al., (2023)

bahwa penggunaan media pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar sangat penting di lakukan agar proses belajar mengajar dapat menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif, semangat dan dapat menangkap ilmu dari siswa dengan mudah.

Permainan yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu permainan tradisional congklak dengan beberapa langkah permainan dalam proses pembelajaran: 1) Taruh masing-masing 7 biji di lubang kecil, biarkan 'rumah' kedua pemain kosong (lubang besar di kanan-kiri papan), selanjutnya dua pemain berhadapan dan melakukan suit, pemenangnya memilih satu lubang dan mengambil semua biji di satu lubang (sisi bagiannya), pemain bergerak searah jarum jam mengelilingi papan congklak dan menaruh satu biji di tiap lubang. 2) Saat biji terakhir jatuh di lubang yang ada biji: ambil semua biji dan lanjutkan menaruh satu biji di tiap lubang (searah jarum jam). 3) Lubang kosong: pemain 'mati' (berhenti bermain) dan giliran lawannya bermain. 4) 'Rumah'nya sendiri: pemain mendapatkan giliran lagi dan bisa memilih biji di lubang mana saja di sisinya sendiri dan kembali bermain (seperti di awal permainan). 5) Salah satu lubang yang ada di barisnya sendiri: semua biji yang ada di seberangnya (baris lawan) akan menjadi milik pemain tersebut dan masuk ke 'rumah'nya. Permainan selesai bila semua lubang kecil sudah kosong dan pemenangnya adalah pemain yang mendapatkan biji terbanyak (Lacksana, 2023).

Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* berbantuan permainan tradisional congklak dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa, karena dalam proses pembelajaran dipadukan model pembelajaran serta media pembelajaran yang didesain dengan sebuah permainan tradisional congklak. Hal inilah yang membuat siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran baik itu aktif mengajukan pertanyaan terkait materi yang tidak mereka pahami maupun ikut aktif dalam memberikan pendapat, mampu menerima pendapat dari teman kelasnya, siswa dapat saling bertukar pendapat dengan teman kelompoknya serta lebih termotivasi untuk memahami materi pelajaran karena tiap kelompok. Peneliti akan mengambil secara acak nomor kepala untuk naik mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas, dengan hal itulah siswa mampu memperoleh hasil belajar yang maksimal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang dilaksanakan di kelas II SDN 03 Tala yang beralamat di Jl. Raya Talaka No 117, Kecamatan Ma'rang, Kabupaten Pangkajene Kepulauan, Sulawesi Selatan pada Semester Genap, bulan Mei Tahun Ajaran 2023-2024, populasi pada penelitian ini adalah SDN 03 Tala dengan sampel penelitian yaitu kelas II SDN 03 Tala yang terdiri dari 18 Siswa. Teknik pengambilan sampel adalah *Purposive Sampling* yang merupakan suatu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrument tes berupa *pretest* yang digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, kemudian ada instrument *posttest* digunakan untuk mengetahui keberhasilan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* berbantuan permainan tradisional congklak. Bentuk soal yang digunakan pada instrument *pretest dan posttest* adalah isian dengan jumlah soal sebanyak 5 nomor.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk menggambarkan karakteristik hasil belajar siswa dengan beberapa kategori, yaitu:

Tabel 1 klasifikasi Data Hasil Belajar Siswa

| Skor Hasil Belajar | Kategori |
|--------------------|---------------|
| 80-100 | Sangat baik |
| 68-79 | baik |
| 55-67 | Cukup/Sedang |
| 45-54 | Kurang |
| <45 | Sangat Kurang |

Sumber: Zilviani, 2015:34

Analisis statistic inferensial dengan tiga tahap pengujian, yang pertama adalah uji normalitas yang menggunakan uji *one sample kolmogorov-smirnov* dengan taraf signifikansi signifikansi $> 0,05$, maka data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Kedua, uji hipotesis yaitu pengujian ini menggunakan uji t analisis *paired sample t-test* dengan syarat jika nilai sig $< 0,05$, maka H_0 ditolak dengan demikian terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* berbantuan permainan tradisional terhadap hasil belajar siswa. Ketiga adalah uji gain, data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data *pretest*, *posttest* dan gain.

Nilai gain yang diperoleh dapat dikategorikan dalam 3 tingkat, yaitu

Tabel 2. Kategori nilai g

| Interval | Kategori |
|---------------------|----------|
| $(g) \geq 0,70$ | Tinggi |
| $0,30 < (g) < 0,70$ | Sedang |
| $(g) \leq 0,30$ | Rendah |

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

a. Data hasil belajar *pretest*

Berikut merupakan tabel statistik skor hasil belajar *pretest* siswa kelas II SDN 03 Tala yaitu:

Tabel 3 Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa sebelum menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* berbantuan Permainan Tradisional Congklak

| Statistik | Nilai Statistik |
|------------------|-----------------|
| Ukuran Sampel | 18 |
| Total skor | 1120 |
| Skor Maksimum | 80 |
| Skor Minimum | 40 |
| Rata-rata (Mean) | 63,33 |
| Modus | 60 |
| Median | 62,22 |
| Standar Deviasi | 11,66 |

Sumber: Hasil Analisis Data (2024)

Data hasil belajar pada tabel 3 dikelompokkan dalam lima kategori, maka diperoleh skor distribusi frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada pada tabel 4 berikut:

Tabel 4 Distribusi Frekuensi, Persentase, dan Kriteria Kategori Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Berbantuan Permainan Tradisional Congklak

| Rentang Nilai | Kategori | Frekuensi | Persentase |
|---------------|---------------|-----------|-------------|
| 80-100 | Sangat Baik | 3 | 16,67% |
| 68-79 | Baik | 4 | 22,22% |
| 55-67 | Cukup/sedang | 6 | 33,33% |
| 45-54 | Kurang | 4 | 22,22% |
| <45 | Sangat Kurang | 1 | 5,56% |
| Jumlah | | 18 | 100% |

Sumber: Hasil Analisis Data (2024)

Berdasarkan hasil analisis data (*pretest*) diatas, dapat disimpulkan bahwa diperoleh skor rata-rata 63,33 dengan persentase sebesar 33,33% berada pada kategori cukup/sedang.

b. Data hasil belajar *posttest*

Berikut adalah tabel statistik skor hasil belajar *posttest* siswa kelas II SDN 03 Tala yaitu.

Tabel 5 Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa setelah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* berbantuan Permainan Tradisional Congklak

| Statistik | Nilai Statistik |
|------------------|-----------------|
| Ukuran Sampel | 18 |
| Total Skor | 1610 |
| Skor Maksimum | 100 |
| Skor Minimum | 70 |
| Rata-rata (Mean) | 89,44 |
| Modus | 100 |
| Standar Deviasi | 10,55 |
| Median | 90 |

Sumber: Hasil Analisis Data (2024)

Jika data hasil belajar pada tabel 5 dikelompokkan dalam lima kategori, maka diperoleh skor distribusi frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada pada tabel 6 berikut:

Tabel 6 Distribusi frekuensi Skor Hasil Belajar Matematika Siswa setelah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* berbantuan Permainan Tradisional Congklak

| Rentang Nilai | Kategori | Frekuensi | Persentase |
|---------------|---------------|-----------|-------------|
| 80-100 | Sangat Baik | 16 | 88,89% |
| 68-79 | Baik | 2 | 11,11% |
| 55-67 | Cukup/sedang | 0 | 0% |
| 45-54 | Kurang | 0 | 0% |
| <45 | Sangat Kurang | 0 | 0% |
| Jumlah | | 18 | 100% |

Sumber: Hasil Analisis Data (2024)

Berdasarkan hasil analisis data (*posttest*) diatas, dapat disimpulkan bahwa diperoleh skor rata-rata 83,33 dengan persentase sebesar 72,22% berada pada kategori sangat baik.

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Hasil perhitungan yang diperoleh dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 7 Uji Normalitas Hasil Tes Belajar Siswa Sebelum dan Setelah Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Berbantuan Permainan Tradisional Congklak

| Kelompok data | Shapiro-Wilk | | |
|--------------------------------|--------------|----|-------|
| | Statistic | Df | Sig. |
| Hasil belajar Pre test | 0.924 | 18 | 0.154 |
| Hasil belajar Post test | 0.198 | 18 | 0.37 |

Sumber: Hasil Analisis Data (2024)

b. Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini diuji dengan uji-T menggunakan *Paired Sample Test* untuk mengetahui adanya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Oleh karena itu, dapat diperoleh hasil analisis data pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8 Uji Hipotesis *Paired Sample Test*

| | | Paired Differences | | | | | t | df | Significance | |
|--------|------------------------------------------------|--------------------|----------------|-----------------|-------------------------------------------|---------|---------|----|--------------|--------------|
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | One-Sided p | Two-Sided p |
| | | | | | Lower | Upper | | | | |
| Pair 1 | Hasil Belajar Pretest – Hasil Belajar Posttest | -27.222 | 8.947 | 2.109 | -31.671 | -22.772 | -12.907 | 17 | 0.001 | 0.001 |

Sumber: Hasil Analisis Data (2024)

c. Uji Gain

Tabel 9 Nilai Gain (g)

| | N | Minimum | Maksimum | Mean | Std. deviation |
|---------|----|---------|----------|------|----------------|
| NGain | 18 | 0.33 | 1.00 | 0.75 | 0.23870 |
| Valid N | 18 | | | | |

Sumber: Hasil Analisis Data (2024)

Berdasarkan hasil dari ketiga uji analisis statistika diatas, maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Uji normalitas, diperoleh hasil belajar *pretest* bahwa nilai signifikan sebesar $0,154 > 0,05$ dan nilai *posttest* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,108 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa keduanya berdistribusi normal. 2) Uji hipotesis diperoleh hasil $0,001 \leq 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak, dengan demikian hipotesis diterima. 3) Uji gain diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar $81,4 \geq 0,70$ termasuk kedalam kategori tinggi. Dengan demikian, terdapat peningkatan hasil belajar yang tinggi dari *pretest* ke *posttest*.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan Sebanyak 5 Kali Pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa diberikan soal *pretest* untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan permainan tradisional congklak.

Pertemuan kedua, peneliti sudah menerapkan model pembelajaran kooperatif Tipe *Numbered Head Together*, berbantuan permainan tradisional congklak dengan membahas terkait bilangan satuan sampai ratusan dengan menggunakan permainan congklak sebagai media dalam pengenalan bilangan satuan sampai ratusan. Selain itu, peneliti menjelaskan kepada siswa mengenai maksud dari penggunaan “lambang bilangan” dan “nama bilangan” pada suatu bilangan. Kegiatan inti pada pertemuan ketiga sama dengan pertemuan kedua. Namun, pada pertemuan ketiga materi yang dibahas adalah mengenal tempat nilai satuan, puluhan dan ratusan menggunakan papan bilangan dan biji congklak. Pada pertemuan keempat materi yang telah dipelajari pada pertemuan kedua dan ketiga akan diaplikasikan melalui model pembelajaran Kooperatif tipe *numbered head together* berbantuan permainan tradisional congklak. Yaitu, siswa duduk bersama dengan teman kelompok yang telah dibagikan sebelumnya. Pada penggunaan media congklak, terlebih dahulu peneliti menjelaskan cara menggunakan congklak pada proses permainan agar mempermudah proses pembelajaran. Kemudian peneliti membagikan kertas LKPD pada setiap kelompok.

Pada pertemuan kelima, pemberian *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment* atau perlakuan. Masing-masing siswa akan mendapatkan soal yang tingkat kesulitan dan kemudahannya sama dengan soal *pretest*.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis data deskriptif setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* berbantuan permainan tradisional congklak, diperoleh hasil 16 siswa memperoleh hasil belajar pada kategori sangat baik dengan persentase sebesar 88,89% dan 2 siswa memperoleh kategori nilai baik dengan persentase 11,11%. Dari hasil analisis data yang didapatkan, maka rata-rata (mean) setelah diterapkannya perlakuan atau *treatment* diperoleh nilai rata-rata sebesar 89,44 yang termasuk kedalam kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis data diatas, maka terdapat pengaruh setelah diterapkannya perlakuan yang ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 03 Tala dari *pretest ke posttest*. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Tam, dkk (2016) karena pada proses pembelajaran siswa lebih aktif dengan memecahkan permasalahan bersama dengan kelompok masing-masing, menumbuhkan sikap percaya diri karena adanya tahap pemanggilan nomor kepala dalam menyampaikan jawaban hasil diskusi kelompoknya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial, dilakukan beberapa tahap pengujian yaitu pada uji normalitas diperoleh nilai *pre test* yaitu nilai signifikan sebesar $0,154 > 0,05$ yang menunjukkan data *pre test* berdistribusi normal. Sedangkan nilai *post test* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,35 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa data *post test* juga berdistribusi normal. Kemudian, hasil uji hipotesis diperoleh nilai sig sebesar 0,001 artinya lebih kecil dari taraf sig 0,05 maka H_0 ditolak, dengan demikian terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* berbantuan permainan tradisional terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 03 Tala. Sedangkan hasil uji gain yaitu $0,75 \geq 0,70$ yang tergolong dalam kategori sangat tinggi. Dari ketiga uji tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* berbantuan permainan tradisional terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lilik Ovi Arista dan Agung Handayanto (2018) bahwa Model pembelajaran Numbered Head Together berbantuan media permainan tradisional efektif digunakan pada pembelajaran matematika siswa kelas III SDN Bendungan Semarang dengan hasil belajar meningkat dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan model Numbered Head Together. Rata-rata hasil belajar model konvensional adalah sebesar 58,4. Sedangkan rata-rata hasil belajar model *Numbered-Head Together* adalah sebesar 80,7.

Hasil tersebut didukung oleh hasil penelitian dari Febri Yanti Nourhasanah dan Aslam (2022) dengan judul penelitian Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. Bahwa melalui Model pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together*, mendorong siswa lebih aktif, kreatif dan menggali pemahaman siswa melalui pengetahuan yang dimilikinya serta melatih interaksi dengan temannya dalam berdiskusi materi sehingga hasil belajar siswa lebih baik.

Selain dengan penerapan model pembelajaran yang efektif, juga diperlukan penerapan media ajar yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik. hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Retno Nuzilatus Shoimah, dkk (2021) bahwa penggunaan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar akan sangat membantu keefektifan dan keaktifan siswa dalam proses pemahaman pelajaran matematika termasuk pada pemahaman materi pelajaran matematika pada materi pecahan dan operasi bilangan.

Sejalan dengan penerapan media ajar yang menarik, menurut Ahmad, Tiyanti Y (2021) bahwa media ajar permainan tradisional congklak merupakan media ajar yang dapat meningkatkan kecerdasan bahasa, kecerdasan logika matematika, kecerdasan alam, kecerdasan hubungan antar manusia, membangun kemandirian dalam siswa, mulai dari belajar berhitung serta dapat mengembangkan sikap percaya dirinya. Hal tersebut karena dalam proses permainan tradisional congklak, siswa berhadapan dengan teman sebagai lawannya dan mulai mengatur strategi dengan melibatkan operasi bilangan berhitung untuk mendapatkan biji congklak yang paling banyak dan akan menjadi pemenang dalam permainan. Dengan penerapan media ajar congklak dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. pernyataan tersebut juga sejalan dengan hasil penelitian dari Andi, Wulan (2022) dengan judul penelitian Pengaruh Penggunaan Media Congklak terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Inpres 117 Buludoang bahwa penggunaan media Congklak dalam pembelajaran matematika berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan, bahwa terdapat pengaruh terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* berbantuan permainan tradisional terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 03 Tala. Hal ini dapat dilihat dari

analisis deskriptif pada hasil data *pretest* diperoleh skor rata-rata 63,33 dengan persentase sebesar 33,33% dalam kategori cukup/sedang. Sedangkan, hasil *posttest* diperoleh skor rata-rata yaitu 83,33 dengan persentase sebesar 72,22% berada dalam kategori sangat baik. Sedangkan hasil analisis statistika inferensial pada uji normalitas diperoleh nilai *pre test* yaitu nilai signifikan sebesar $0,154 > 0,05$ yang menunjukkan data *pre test* berdistribusi normal. Sedangkan nilai *post test* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,35 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa data *post test* juga berdistribusi normal. Kemudian, hasil Uji hipotesis diperoleh nilai sig sebesar 0,001 artinya lebih kecil dari taraf sig 0,05 maka H_0 ditolak, dengan demikian terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* berbantuan permainan tradisional terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 03 Tala. Sedangkan Hasil Uji Gain yaitu $(g) = 0,75$ atau $0,75 \geq 0,70$ yang tergolong dalam kategori sangat tinggi.

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari penelitian ini, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut: (1) Kepada para pendidik dan calon pendidik agar senantiasa memperhatikan dan berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan cara menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat sehingga memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas; (2) Kekurangan pada penelitian ini adalah peneliti harus mempersiapkan *number head* (nomor kepala) sesuai dengan jumlah siswa sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dan memberikan penjelasan sampai semua siswa paham dalam bermain congklak, untuk itu kepada peneliti lain dibidang pendidikan yang tertarik pada penelitian ini agar dapat mengembangkan penelitian ini, dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran matematika di sekolah sehingga hasil yang diperoleh dapat pula meningkatkan kualitas sekolah; (3) Kepada siswa diharapkan semua siswa untuk dapat mendukung guru sepenuhnya didalam proses belajar mengajar untuk dapat mencapai hasil belajar mengajar yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, T.Y. (2021). Pengaruh Media Congklak dan Motivasi terhadap Keterampilan Menghitung Perkalian Pada Siswa Kelas III di SDN 1 Limboto Kab. Gorontalo. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 313-329. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1078>.
- Dadri, P. C. W., Dantes, N., & Gunamantha, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus III Mengwi. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2), 84–93.
- Febri Yanti Nourhasanah, A. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Research & Learning in Elementary Education*, 5124–5129. [https://jbasic.org/index.php/basicedu6\(3\)](https://jbasic.org/index.php/basicedu6(3)).
- Gracia, A. P., & Anugraheni, I. (2021). Meta Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 436–446. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.338>.
- Lacksana, I. (2023). Kearifan lokal permainan congklak sebagai penguatan karakter peserta didik melalui layanan Bimbingan Konseling di sekolah. 109–116.
- Lilik Ovi Arista dan Agung Handayanto. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantuan Permainan Tradisional terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas III SDN Bendungan Semarang. 2(3), 47–56.
- Mirdad. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). *Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam*, 2(1), 14-23. <http://www.jurnal.stitnu-sadhar.ac.id>.
- Rasti, A. K., Derana Laoli, J., Rasti, D. S., & Wijaya Lase, I. (2023). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *C.E.S.2023 Confrence Of Elementary Studies*, 48.
- Retno, N. S., M.S., Safinatun. H. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III Mi Ma'arif NU Sukodadi-Lamongan. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 1-

18. <https://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/mida/article/view/4055>.

Rusman. (2014). Model-Model Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Tam, T., Va., & Giao. (2016). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 4(2), 25-38.

Wulan, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Inpres 117 Buludoang. 1–53.

Zilviani. (2015). Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI dan Model *Discovery Learning* pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Labakkang. *Skripsi*. Pendidikan Matematika. STKIP Andi Matappa. Pangkep.