

PERBEDAAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN NHT BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL BASAM- SAMAN

Hadi Widodo

Email: jurnal_paradigma@yahoo.co.id

Abstract: The purposes of this research are to know: 1) description of students' learning achievement in mathematic by using conventional learning model and using Numbered Head Together and *basam-saman* media game, 2) differences students' achievement in mathematic between student who use Numbered Head Together model in learning with *basam-saman* media game and student who use learning conventional model at the third grade of SD Negeri Pekauman 1 Banjarmasin in academic year 2014/2015. The research design is *Quasi Exsperimenal Design* with *Nonequivalent control grup design*. This research uses descriptive statistics analysis and parametric statistics (*Independen Sample T Test*). Result of the research shows that: 1) the learning achievement of students who take the learning with conventional model that are in the low category, while the learning achievement of students who take the learning with NHT model and *basam-saman* game that are in the high category, 2) there are significant differences on the group of student learning achievement in mathematics who take the learning by NHT model with *basam-saman* game and group of students who take the learning by the conventional model. It can be seen from the result of the T test that the count value T (3522) with probability 0.001. Since F arithmetic (3522) > from F table (2.000) and the probability of 0,001 < 0.05, therefore, it can be used in mathematics learning by NHT model and *basam saman* game to improve student learning achievemnet.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) deskripsi hasil belajar matematika siswa menggunakan model pembelajaran konvensional dan siswa yang menggunakan model NHT dan media permainan *basam-saman*, 2) perbedaan hasil belajar matematika antara siswa yang menggunakan pembelajaran dengan model NHT berbantuan media permainan *basam-saman* dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas III semester I tahun pelajaran 2014/2015 SD Negeri Pekauman 1 Banjarmasin. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Exsperimenal Design* dengan bentuk *Nonequivalent control grup design*, menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik parametrik (*Independen Sample T Test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional berada pada katagori rendah, sedangkan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model NHT berbantuan media permainan *basam-saman* berada pada katagori tinggi, 2) terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model NHT berbantuan media permainan *basam-saman* dan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji t yang menunjukan bahwa nilai T hitung (3.522) dengan probabilitas 0,001. Karena F hitung (3.522) > dari F tabel (2.000) dan probabilitas 0,001 < 0,05, Karena itu, dalam pembelajaran matematika dapat digunakan model pembelajaran NHT berbantuan media permainan *basam-saman* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: NHT, permainan *basam-saman*, hasil belajar

PENDAHULUAN

Usaha mendesain pembelajaran yang efektif, menarik inovatif dan menyenangkan, terdapat hal mendasar yang harus dijadikan pertimbangan guru, salah satunya adalah memilih model pembelajaran yang tepat dengan kebutuhan belajar siswa. Model pembelajaran memuat hal-hal yang perlu dipersiapkan guru sehingga tujuan pembelajaran menjadi terarah dengan memanfaatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Menurut Rusman (2012: 133) model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. berdasarkan pendapat diatas maka dapat di simpulkan bahwa pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan guru dalam proses pembelajaran. Kenyataan yang ada khususnya di sekolah dasar selama ini proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode konvensional.

Dalam perkembangan pendidikan terdapat banyak model pembelajaran yang dapat di gunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran di kelas, salah satunya adalah Model Pembelajaran Kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah di rumuskan, (Sanjaya, 2006: 239). Model Pembelajaran kooperatif dipilih karena model ini sangat melibatkan aktifitas dan interaksi siswa dalam pembelajaran sehingga sesuai dengan kondisi siswa yang aktif dalam kelas. Dalam model pembelajaran kooperatif terdapat berbagi macam tipe, Salah satunya adalah Number Heads Together (NHT). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT metode belajar dengan cara setiap siswa di beri nomor dan di buat suatu kelompok, kemudia secara acak, guru memanggil nomor dari siswa, (Hamdani, 2011: 89). NHT merupakan strategi pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah di tentukan.

Untuk mempermudah penguasaan materi, maka media pembelajaran digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran disini dapat di artikan sebagai “ segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efesien dan efektif” (Munadi, 2013: 8). Berdasar pengertian diatas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran untuk anak sekolah dasar adalah segala sesuatu yang difungsikan untuk membantu

mempermudah penyaluran pesan, baik berupa konsep, ide, atau pengertian kepada anak usia Sekolah Dasar dalam proses pembelajaran.

Adapun media pembelajaran yang di gunakan adalah permainan tradisional. Permainan itu sendiri merupakan salah satu unsur pendidikan yang tidak dapat diabaikan keberadaanya. Hal ini dapat dilihat dari besarnya rasa ketertarikan anak usia sekolah dasar terhadap permainan sesuai dengan kematangan jiwanya sehingga sering muncul istilah “bermain sambil belajar hal ini sesuai dengan teori perkembangan Peaget yang menyatakan bahwa perkembangan anak usia 7-12 tahun berada pada tahapan oprasional kongrit yaitu anak mengembangkan kan konsep dengan menggunakan benda-benda kongrit (Trianto, 2009:29) oleh sebab itu peran orang tua dan guru sangat penting untuk membantu mengembangkan potensi yang ada pada anak-anak. Perkembangan potensi anak harus di sesuaikan dengan kemampuan dan karakteristik tiap anak dan pada umumnya usia anak sekolah dasar masih berada pada tahap bermain sambil belajar.

Bentuk permainan sangat beragam, dalam penelitian ini permainan tradisional di manfaatkan sebagai media pembelajaran. Permainan tradisional sangat banyak ragam jenisnya, dalam hal ini permainan tradisional yang dipilih adalah permainan “*basam-saman*”, permainan ini adalah permainan tradisional yang berasal dari daerah Kalimantan Selatan. Banyaknya siswa yang senang memainkan permainan ini menjadi salah satu alasan pemilihan permainan *basam-saman* menjadi media pembelajaran setelah mengalami beberapa perubahan untuk penyesuaian dengan pelajaran di sekolah dasar. Permainan tradisional ini memiliki karakteristik yang sesuai diterapkan untuk anak sekolah dasar dan memiliki nilai-nilai yang dibutuhkan siswa untuk proses pembelajaran seperti kerjasama, kompetitif, sportif, mengandung hiburan dan dapat mempererat persahabatan.

Banyak siswa beranggapan bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit dan menakutkan, karena dalam proses pembelajaran matematika masih di dominasi cara memperlihatkan rumus kemudian menjelaskan contoh penyelesaian soal-soal hitungan, kemudian menyuruh siswa menyelesaikan latihan. Akibatnya siswa merasa bosan, tidak tertarik, tidak mengerti dan malas mengerjakan soal latihan. oleh sebab itu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.

Jurnal yang di tulis oleh Wayan Sastrawan, Gede Sedanayasa, I Wayan Suwatra, dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head

Together (NHT) Dengan Bantuan Media Software Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA siswa kelas V SD Gugus II Desa Bengkel Kecamatan Busungbiu. Tahun 2014 menunjukkan pengaruh yang signifikan antara kelas yang di beri perlakuan dan kelas konvensional. Hal tersebut membuktikan bahwa model pembelajaran NHT dengan bantuan media permainan dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan latar belakang pemikiran diatas, maka penelitian ini mengambil judul “Perbedaan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran NHT berbantuan Media Permainan Tradisional *Basam-saman* (Studi Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Pekauman 1 Banjarmasin).

METODE

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain kelompok pretes-postes. Dalam desain ini kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan ujian dua kali, yaitu *pretes* dan *postes*. Kedua kelompok ini mendapat perlakuan yang sama dari segi tujuan dan isi materi pembelajaran. Perbedaan antara kedua kelompok tersebut adalah penggunaan model pembelajaran NHT berbantuan media permainan tradisional *basam-saman* dan model pembelajaran konvensional. Rancangan penelitian sebagai berikut:

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
A	O ₁	X	O ₂
B	O ₃		O ₄

Sumber : (Sugiono, 2009 : 79)

Tahap evaluasi dikerjakan siswa secara individu dalam waktu yang telah ditentukan peneliti untuk mengetahui hasil belajar yang telah dicapai. Evaluasi dilakukan dengan memberikan tes pada akhir pelaksanaan proses pembelajaran terhadap kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Sebelum instrumen digunakan sebagai alat pengumpulan data terlebih dahulu instrumen diujicobakan dan instrumen ini menentukan validitas tes, reliabilitas tes, daya pembeda dan indeks kesukaran.

Teknik analisis data yang dilakukan uji t-tes. Syarat untuk dapat dilakukan uji t-tes adalah jika kedua sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan kedua sampel mempunyai variansi yang homogen, oleh sebab itu sebelum melakukan uji t, maka dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terlebih dahulu dan kriteria pengujian hipotesis yang diperlukan adalah jika probabilitas $> 0,05 = H_0$ diterima dan probabilitas $< 0,05 = H_0$ ditolak.

HASIL PENELITIAN

Secara umum, keterlaksanaan model pembelajaran NHT berbantuan media permainan tradisional *basam-saman* berjalan sesuai dengan sintaks yang telah direncanakan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Proses pembelajaran diawali dengan Guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam, mengabsensi siswa, menyampaikan apersepsi dan tujuan pembelajaran. Apersepsi dilakukan dengan Tanya jawab materi sebelumnya. Setelah melakukan apersepsi guru melakukan Tanya jawab pembelajaran dan memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Kegiatan inti guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah dalam model pembelajaran NHT berbantuan media permainan tradisional *basam-saman*. Yaitu sebagai berikut : langkah 1) siswa dibagi dalam kelompok dan setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor; langkah 2) guru memberi tugas dan tiap-tiap kelompok disuruh mengerjakannya dalam permainan *basam-saman*; langkah 3) kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok dapat mengerjakannya dengan bantuan media permainan *basam-saman*. Langkah 4) guru memanggil salah-satu nomor siswa dan siswa yang nomornya di panggil melaporkan hasil kerja sama mereka; Langkah 5) siswa lain diminta untuk member tanggapan, kemudian guru menunjuk nomor lain; 6) kesimpulan

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, yang berfungsi untuk mengetahui sebaran kemampuan siswa berdistribusi normal atau tidak, dan untuk mengetahui kemampuan kedua kelas sampel homogen atau tidak pengujian kelas IIIa dan IIIb menggunakan uji kesamaan dua *varian*. Berdasarkan perhitungan didapat taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ diperoleh $F_{hitung} < F_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berasal dari populasi dengan varians yang sama (homogen).

Berdasarkan hasil uji banding antara kelas eksperimenan kelas kontrol dapat dilihat bahwa hasil perhitungan *t-test* akhir hasil belajar *gain score* (*pretest-posttest*) pada kelas yang telah diberi perlakuan model pembelajaran NHT berbantuan media permainan *basam-saman* dan konvensional terlihat bahwa nilai T hitung (3.522) dengan probabilitas 0,001. Karena F hitung (3.522) > dari F tabel (2.000) dan probabilitas $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar akhir ada perbedaan secara signifikan, atau dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berarti kedua kelas tersebut memiliki perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan model pembelajaran NHT berbantuan media pembelajaran

permainan *basam-saman*. Demikian dapat dikemukakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dari *gain score* pada kelas yang menggunakan model pembelajaran NHT berbantuan media permainan *basam-saman* dan kelas konvensional.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang diperoleh, Model pembelajaran NHT membawa setiap siswa belajar bersama dalam kelompok, berkomunikasi, berdiskusi dengan tujuan agar siswa saling berbagi kemampuan, saling mendukung, saling menyampaikan pendapat, saling memberi kesempatan menyalurkan kemampuan, saling membantu belajar dan saling menghargai kelompok. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama dalam menyelesaikan tugas dalam kelompoknya, mempunyai tugas yang sama, membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompoknya serta akan dimintai tanggung jawab secara individu tentang materi yang dikerjakan dalam kelompok. Pada saat proses pembelajaran berlangsung akan terlihat transfer ilmu dari siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi kepada siswa yang memiliki kemampuan lebih rendah. Pernyataan ini sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh Hamdani dalam bukunya bahwa kelebihan metode NHT adalah a). setiap siswa menjadi siap semua; b). siswa dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh; c). siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai. (2011: 90).

Model pembelajaran NHT dapat memberikan perbedaan hasil belajar bahkan siswa yang mempunyai tingkat kemampuan rendah akan terbantu dengan model pembelajaran NHT karena anggota tiap kelompok berasal dari siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang heterogen sehingga apabila menemui kesulitan akan sangat terbantu oleh siswa yang memiliki tingkat kemampuan yang lebih tinggi. Unsur kompetisi juga lebih terasa ketika dilaksanakan pembelajaran NHT ketika tahap pemanggilan nomor setiap individu dalam kelompok tersebut akan berusaha semaksimal mungkin untuk memperoleh nilai yang tinggi, Bahkan ketika pelaksanaan pemanggilan nomor terjadi interaksi yang dapat menstimulus kemampuan mengingat dan memahami materi pada anak karena mereka lebih menikmati proses pembelajaran dan merasa terbantu untuk mengingat.

Ibrahim, mengemukakan bahwa dengan belajar kooperatif tipe NHT akan memperbaiki proses dan hasil belajar siswa serta akan memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademis (dalam Trianto, 2007: 44). Model pembelajaran kooperatif tipe

NHT ini dapat memberikan variasi diskusi dalam kegiatan pembelajaran dimana siswa tidak hanya belajar di dalam kelompok namun berkesempatan hadir di depan kelas sebagai individu yang mewakili kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe NHT menuntut tanggung jawab siswa perorangan, sehingga dapat merangsang siswa lebih aktif selama kegiatan pembelajaran serta berdampak pada peningkatan hasil belajar. Untuk mengoptimalkan hasil belajar,

Trianto (2011) berpendapat, NHT atau penomoran berpikir bersama adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang di rancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa sebagai alternatif terhadap pola struktur kelas tradisional. (2007: 62).

Berkaitan dengan media pembelajaran, dapat dilihat bahwa Media permainan *basam-saman* menjalankan perannya sebagai sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat dari kemampuan siswa yang meningkat setelah mereka melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan bantuan media, pernyataan ini sesuai dengan kemp dalam Asyhar (2012: 5) pesan yang masih berada dalam pikiran tidak akan sampai ke penerima pesan apa bila tidak di bantu dengan sebuah media sebagai perantara.

Temuan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol pada pertemuan pertama menunjukan bahwa siswa belum dapat belajar dengan baik, karena berdasarkan pendapat dari Semiawan (1999:246) karakteristik perbuatan belajar yaitu: (1) perubahan yang terjadi harus bertujuan(intensional); (2) perubahan itu bersifat positif; (3) perubahan itu harus benar, benar hasil pengalaman; dan (4) perubahan itu bersifat efektif. Dari karakteristik tersebut maka sikap yang di tunjukan siswa tidak bertujuan dan bersifat negatif, sehingga tidak bisa dikatakan sebagai hasil belajar.

Hasil belajar post test siswa kelas eksperimen ini menunjukan peningkatan rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 9,6 yaitu dari 65,9 menjadi 75,6. Kondisi tersebut menunjukan bahwa model pembelajaran NHT berbantuan Media permainan tradisional *Basam-saman* efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas IIIA.

Hasil post tes kelas kontrol lampiran 10 menunjukan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 4,7 yaitu dari 65 Menjadi 69,7 kondisi tersebut menunjukan bahwa penerapan model pembelajaran konvensional dalam pelajaran Matematika dapat mengalami peningkatan namun peningkatan tersebut tidak nampak signifikan.

Berdasarkan pengujian hipotesis (H_1)”hasil belajar kelas yang menggunakan model pembelajaran NHT berbantuan Media permainan tradisional *Basam-saman* lebih baik di bandingkan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pelajaran Matematika pada siswa kelas III SD Negeri Pekauman¹ Banjarmasin dinyatakan di terima H_1 tersebut menjadi dasar untuk mengambil kesimpulan bahwa model pembelajaran NHT berbantuan Media permainan tradisional *Basam-saman* berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran Matematika.

Di peroleh nilai propabilitas (sig.2-tailed) adalah $0,001 < \text{nilai } \alpha = 0,05$ kondisi tersebut memperhatikan adanya perbedaan hasil belajar yang di sebabkan perlakuan pada kelas eksperimen . pengaruh positif yang disebabkan oleh model pembelajaran NHT berbantuan Media permainan tradisional *Basam-saman* terhadap hasil belajar ini juga tampak dalam perubahan nilai rata-rata kelas eksperimen yang jauh berbeda dengan peningkatan pada rata-rata kelas kontrol. Perbedaan peningkatan yang signifikan dapat terlihat dari nilai rata-rata *gain score* kelas eksperimen yaitu sebesar 9,35 sedangkan nilai rata-rata *gain score* kelas kontrol sebesar 4,68.

Berdasarkan hasil output uji *Independent Sample T Test* dengan bantuan program SPSS versi 17 *for windows*, ditemukan bahwa ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran NHT berbantuan media permainan *basam-saman* dengan pembelajaran konvensional. Hasil uji *Independent Sample T Test* menunjukkan perbedaan yang signifikan, hal ini berarti bahwa rata-rata hasil belajar menggunakan model pembelajaran NHT berbantuan media permainan *basam-saman* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan data diatas membandingkan hasil belajar rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol, berkaitan dengan hasil belajar, Bloom (dalam Ella 2007. 71-80) membagi hasil belajar dalam tiga ranah, yaitu “ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik”. Ranah kognitif meliputi pengetahuan pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif meliputi penerimaan, penganggapan, penilaian, pengorganisasian, bermuatan nilai. Untuk ranah psikomotorik meliputi gerak reflek, gerak dasar, gerak tanggap, kegiatan fisik, dan komunikasi tidak berwacana. Perubahan tingkah laku tersebut merupakan hasil dari aktivitas belajar yang berupa respon dalam bentuk reaksi terhadap kondisi lingkungan belajar, sehingga hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengalami proses belajar. Dengan demikian pada hakikatnya belajar merupakan suatu

proses yang bermuara pada perubahan tingkah laku setelah manusia itu belajar. Perubahan ini akan tergantung pada hasil belajar yang dicapai.

Gagne (Suprijono, 2010-5) juga mengatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pendapat Gagne tersebut maka hasil belajar dapat berupa; Informasi verbal, Keterampilan intelektual, Strategi kognitif, Keterampilan motorik dan Sikap. Jadi hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor pada siswa yang bertujuan melatih dan menumbuhkan cara berfikir sistematis, logis, kritis, kreatif, dan konsisten untuk menghadapi materi-materi matematika pada tingkat lanjut, serta mengembangkan sikap gigih dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah. Hasil tes yang diperoleh siswa biasanya berupa skor mentah atau nilai yang berupa angka-angka atau bilangan. Dalam pemberian nilai dan hasil belajar siswa, pada umumnya guru menggunakan angka 1-10 atau 10 – 100 atau skala huruf (Arikunto, 2002).

Adanya perbedaan hasil belajar pada siswa yang belajar menggunakan model NHT berbantuan media permainan tradisional *basam-saman* dengan pembelajaran konvensional karena kegiatan belajar siswa secara kelompok akan lebih bermakna daripada belajar sendiri, kerja kelompok dalam NHT akan mendorong peserta didik untuk saling membantusatu sama lainnya untuk mencapai hasil yang diharapkan. Selain itu, NHT memberikan tugas yang jelas kepada masing-masing anggota kelompok sehingga setiap individu mempunyai peranan dan tanggung jawab. Media permainan *basam-saman* unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit dalam pelajaran matematika. Sedangkan NHT unggul dalam mengembangkan rasa ingin tahu, meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan rasa saling memiliki dan mengembangkan keterampilan untuk masa depan. Berdasarkan keunggulannya itulah model ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah:

Pertama, Pelaksanaan penerapan model pembelajaran NHT berbantuan media permainan *basam-saman* pada kelas III SD Negeri Pekauman 1 Banjarmasin dilaksanakan dengan urutan sebagai berikut: : langkah 1) siswa dibagi dalam kelompok dan setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor; langkah 2) guru

memberi tugas dan tiap-tiap kelompok disuruh mengerjakannya dalam permainan *basam-saman*; langkah 3) kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok dapat mengerjakannya dengan bantuan media permainan *basam-saman*. Langkah 4) guru memanggil salah-satu nomor siswa dan siswa yang nomornya di panggil melaporkan hasil kerja sama mereka; Langkah 5) siswa lain diminta untuk member tanggapan, kemudia guru menunjuk nomor lain. Tingkat keunikan dari model pembelajaran NHT berbantuan Media permainan tradisional *Basam-saman* ditunjukan dengan aktifitas siswa yang lebih aktif.

Kedua, Hasil belajar kelas yang menggunakan model pembelajaran NHT berbantuan Media permainan tradisional *Basam-saman* lebih baik di bandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional dalam pembelajaran Matematika pada siswa kelas III SD Negeri Pekauman 1 Banjarmasin. Perbedaan hasil belajar yang signifikan dapat terlihat dari nilai rata-rata kelas yang menggunakan model pembelajaran NHT berbantuan Media permainan tradisional *Basam-saman* dar 65,9.menjadi 75,6 atau meningkat sebesar 9,7 sedangkan pada kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional peningkatan tidak terlalu signifikan yaitu dari rata-rata 65 menjadi 69,7 atau meningkat sebesar 4,6.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah diperoleh, maka dapat disampaikan beberapa syarat sebagai berikut:

Pertana Penerapan model pembelajaran NHT berbantuan Media permainan tradisional *Basam-saman* memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar, namun demikian terdapat beberapa hal yang harus di perhatikan yaitu : (1) Karakteristik Kompetensi Dasar (KD) yang di ajarkan harus mengarah pada penguasaan konsep, karena jika KD yang hendak di ajarkan hanya membutuhkan kemampuan ingatan/ hafalan siswa, maka penerapan model pembelajaran NHT berbantuan Media permainan tradisional *Basam-saman* akan membutuhkan banyak waktu. (2) guru harus memiliki kemampuan mengorganisasi dan mengkondisikan kelas dengan baik; (3) guru harus memperhatikan alokasi waktu pembelajaran agar penerapan model model pembelajaran NHT berbantuan Media permainan tradisional *Basam-saman* tidak mengganggu pelajaran yang lain.

Kedua, Penelitian ini hanya mengambil satu aspek sebagai variabel penelitian yang mempengaruhi hasil belajar,oleh karena itu disarankan bagi peneliti lain untuk

meneliti variabel lain di luar model penelitian ini masih banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa baik eksternal maupun internal.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikonto, S, 2010. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, S, 1990. *Manajemen Pengajaran secara Manusiawi*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi
- Sagala, S. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta
- Semiawan, W. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*, Bandung : Alfabeta
- Suprijono, A. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Trianto, 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*. Jakarta : Kencana
- Trianto, 2007, *Model-model Pembelajaran inovatif berorientasi Konstruktivistik*, Jakarta: Prestasi Pustaka.