PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *NUMBER HEAD TOGETHER (NHT) TERHADAP* PERMAINAN KARTU DOMINO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM MATERI PERSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL PADA SISWA SMP NEGERI 1 LABAKKANG

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Matematika

Oleh :

SAMIRA
NPM 915842020027

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
STKIP ANDI MATAPPA PANGKEP
2019

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

LEMBAR PENGESAHAN

Judul :PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *NUMBER HEAD TOGETHER (NHT) TERHADAP* PERMAINAN KARTU DOMINO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM MATERI PERSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL PADA SISWA SMP NEGERI 1 LABAKKANG.

Atas nama saudara :

Nama	: SAMIRA
NPM	: 915842020027
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Matematika

Setelah diperiksa/diteliti ulang, telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan dalam ujian skripsi.

Pangkep,... Februari 2019

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
RAHMAT KAMARUDDIN,S.Pd.,M.Pd.	**Ir.HERMAN ALIMUDDIN,S.Pd.,MM.**

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa Pangkep	Ketua Program Studi Pendidikan matematika
A.ZAM IMMAWAN ALAM,SH.MH.	**RAHMAT KAMARUDDIN,S.Pd.,M.Pd.**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi dengan Judul : **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *NUMBER HEAD TOGETHER (NHT)* TERHADAP PERMAINAN KARTU DOMINO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM MATERI PERSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL PADA SISWA SMP NEGERI 1 LABAKKANG.**

Atas Nama Saudari :

Nama : **SAMIRA**

NPM : 915842020027

Diterima oleh panitia Ujian Skripsi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Disahkan Oleh :

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa Pangkep

(**A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH, MH**)

Panitia Penguji :

1. Ketua : Rahmat Kamaruddin,S.Pd.,M.Pd. (.....)
2. Sekretaris : Ir.Herman Alimuddin,S.Pd.,MM. (.....)
3. Anggota : Muhammad Taqwa, S.Pd., M.Pd. (.....)

A. Shyam Sarjani Alam, ST.,S.Pd.,M.Pd. (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SAMIRA

NPM : 915842020027

Jurusan/Program Studi : Ilmu Pendidikan Matematika

Judul Skripsi : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *NUMBER HEAD TOGETHER (NHT) TERHADAP* PERMAINAN KARTU DOMINO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM MATERI PERSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL PADA SISWA SMP NEGERI 1 LABAKKANG

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan karya saya sendiri dan segala sesuatunya dikemudian hari adalah tanggung jawab saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata isi skripsi ini, baik sebagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene 13 0ktober 2019

Yang membuat pernyataan.

Samira

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

PERSEMBAHAN

Rasa syukur tak terhingga ku panjatkan kepada Allah SWT, pemberian nikmat tanpa batas dan Rasulullah SAW guru semua ummat yang terbaik disetiap waktu.

Skripsi ini saya persembahkan untuk...

- ♥ **Ibuku tercinta Sahira dan Ayahku tercinta Akmal, terimaksih untuk cinta, kasih saying, pengorbanan yang engkau berikan yang tak pernah megeluh dalam merawat maupun menfasilitasi selama saya berada dibangku pendidikan, terima kasih untuk semuanya ibu dan Ayahku.**
- ♥ **Saudaraku terima kasih ku ucapkan untuk semuanya.**
- ♥ **Teman-teman terbaikku yang tak bias ku sebut satu persatu, terima kasih ku untuk kalian, tampa kalian aku bukanlah siapa-siapa.**
- ♥ **Dan untuk Keluarga tercinta dan semua pihak yang turut ikhlas memberikan do'a dan dukungannya. Sekali lagi saya ucapkan terima kasih atas dukungannya selama ini.**

MOTTO

Dengan niat baik, keyakinan, kerja keras dan keuletan Insya Allah setiap pekerjaan akan membuahkan kesuksesan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

ABSTRAK

Samira, 2019. Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Number Head Together* (NHT) Terhadap Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel di Kelas VII SMP Negeri 1 Labakkang. Skripsi. Dibimbing oleh Rahmat Kamaruddin, S.Pd,M.Pd dan Ir.Herman Alimuddin,S.Pd,M.Pd. Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Andi Matappa Pangkep.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis *pre-eksperimen* terhadap 29 subjek penelitian yang merupakan siswa kelas VII^{A} di SMP Negeri 1 Labakkang. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan angket kepada kelas VII^{A}, sedangkan metode observasi digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan RPP. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket respon siswa terhadap alat peraga kartu domino matematika. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *statistik deskriptif* dan *statistik Inferensial*.

Dari hasil analisis deskriptif dapat dilihat hasil belajar siswa yaitu 86,2% siswa tuntas sehingga memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yakni 85% dari jumlah siswa. Hasil pengamatan persentase aktivitas siswa yang relevan dengan kegiatan belajar-mengajar mencapai 97,5 % dan aktivitas siswa yang tidak relevan dengan kegiatan belajar mengajar sebesar 2,5%. Hasil angket respon siswa rata-rata persentase siswa yang merespon negatif adalah sebanyak 14% dan siswa yang merespon positif adalah sebanyak 86%. Dapat dilihat dari nilai rerata pada keterlaksanaan pengelolaan kegiatan pembelajaran pada kegiatan pendahuluan, berturut-turut sebesar 100, 91 dan 91 berada pada predikat sangat baik. Ini berarti dengan menggunakan domino matematika dengan pembelajaran kooperatif tipe NHT lebih efektif digunakan.

Kata Kunci: Kartu Domino Matematika, Kooperatif Tipe NHT, dan Persamaan Linear Satu Variabel

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

PRAKATA

Assalamu Alaikum Wr.Wb.

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaiakan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Ilmu Pendidikan STKIP Andi Matappa Pangkep.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis, walau hanya berbekal kemampuan yang serba terbatas, namun tidak melemahkan semangat dijiwa untuk berusaha menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa semasa kuliah sampai selesainya skripsi ini berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Hj. Zaorah Sapan, S.Pd. selaku ketua yayasan STKIP Andi Matappa Pangkep.
2. A. Zam Immawan Alam, SH, MH. selaku ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa Pangkep.
3. Rahmat kamaruddin, S.Pd, M.Pd, selaku ketua program Studi Pendidikan Matematika STKIP ANDI MATAPPA.
4. Rahmat kamaruddin, S.Pd, M.Pd, dan Ir.Herman Alimuddin,S.Pd.,MM. masing-masing sebagai pembimbing pertama dan kedua yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Segenap Dosen STKIP Andi Matappa, khususnya Jurusan Pendidkan ,Matematika yang telah mendidik dan mengajarkan ilmunya.
6. Teristimewa diucapkan terima kasih dan penghormatan kepada Ayahanda dan Ibunda yang tercinta yang telah mengasuh, mendidik, memenuhi kebutuhan finansial dan moril selama kuliah serta selalu memanjatkan do'a yang tulus sehingga penulis dapat berhasil menyelesaikan studi.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang terlipat ganda di sisi Allah SWT. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, penulis menyadari skripsi ini masih

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka penulis mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Amin.

Pangkajene,13 Oktober 2019

SAMIRA

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI ii
PENGESAHAN SKRIPSI iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iv
PERSEMBAHAN DAN MOTTO v
ABSTRAK vi
PRAKATA vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR LAMPIRAN xiii
BAB 1 PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tujuan Penelitian 6
D. Manfaat Penelitian 6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS 8
A. Kajian Pustaka 8
1. Belajar Matematika dan Hasil Belajar 8
2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT 10
3. Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran 13
4. Persamaan Satu Variabel 27
B. Kajian Penelitian Relevan 39
C. Kerangka Pikir 32
D. Hipotesis 33

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

BAB III METODE PENELITIAN 35

A. Pendekatan dan Jenis Peneitian 35
B. Variabel dan Desain Penelitian 35
C. Defenisi Operasional Variabel 37
D. Populasi dan Sampel 39
E. Instrument Penelitian 40
F. Teknik Analisis Data 46

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 50

A. Hasil Penelitian 55
B. Pembahasan 69

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 75

A. Kesimpulan 75
B. Saran 76

DAFTAR PUSTAKA 78

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DOKUMENTASI

RIWAYAT HIDUP

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
3.1	Tabulasi 2x2 untuk indeks Gregory	42
3.2	Tabulasi silang 2x2	43
3.3	Tabulasi silang	44
3.4	Tabulasi silang 2x2	44
3.5	Tabulasi silang 2x2	45
3.6	Tabulasi silang 2x2	46
3.7	Kategori Hasil Belajar Siswa	47
3.8	Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran	52
4.1	Statistika Skor Hasil Belajar	56
4.2	Distribusi dan Presentase Skor Hasil Belajar Matematika	57
4.3	Deskripsi Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa	58
4.4	Rata-Rata Persentase Waktu Aktivitas Siswa	59
4.5	Respon Siswa	62
4.6	Hasil Observasi Keterlaksanaan Pengelolaan	64
4.7	Hasil Observasi Keterlaksanaan Pengelolaan Pembelajaran	66
4.8	Hasil Uji Normalitas Data Tes Hasil Belajar	67
4.9	Uji t	68

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
2.1	Domino Matematika	14
2.2	Konsep Persamaan	14
2.3	Konsep Trigonometri	14
2.4	Konsep Perpangkatan	15
2.5	Bagan Kerangka Piker	33

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : PERANGKAT PEMBELAJARAN

❖ Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 82

LAMPIRAN 2 : INSTRUMEN PENELITIAN

❖ Tes Hasil Belajar 110

❖ Angket Respon Siswa 117

❖ Lembar Observasi Aktivitas Siswa 120

❖ Lembar Observasi Pengelolaan pembelajaran 126

LAMPIRAN 3 : HASIL PENELITIAN

❖ Data Hasil Tes Hasil Belajar 133

❖ Data Hasi Angket Respon Siswa 139

❖ Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa 142

❖ Daftar Hadir Siswa 144

LAMPIRAN 4 : LEMBAR VALIDASI

❖ Lembar Validasi RPP 147

❖ Lembar Validasi Observasi Aktivitas Siswa 149

❖ Lembar Validasi Observasi Aktivitas Guru 151

❖ Lembar Validasi Respon Siswa 153

❖ Lembar Validasi Tes Hasil Belajar 155

LAMPIRAN 5:LEMBAR VALIDASI ISI

❖ Uji Gregory 168

LAMPIRAN 6 : PERSURATAN

❖ Surat Keterangan Perbaikan Seminar 173

❖ Surat Keterangan Validasi 174

❖ Surat Izin Melaksanakan Penelitian 177

❖ Surat Keterangan Penelitian 178

LAMPIRAN 7 : DOKUMENTASI 179

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengarahan dan pelatihan bagi peranannya yang akan datang. Sebagai suatu kegiatan, pendidikan bertujuan membentuk peserta didik menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan tersebut, diperlukan adanya pembinaan sejak dini terhadap anak didik yang dilakukan segenap elemen yang berperan dalam bidang pendidikan, termasuk pengadaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar matematika.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan yang penting dalam pendidikan, karena matematika ilmu yang mendidik manusia berfikir logis, teoritis, rasional dan percaya diri. Sehingga matematika menjadi dasar dari ilmu pengetahuan yang lain. Maka dari itu siswa harus menguasai matematika agar mereka dapat mengembangkan ilmu pengetahuan yang mereka miliki sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.

Matematika adalah bahasa universal untuk ilmu pengetahuan, untuk mempelajarinya seorang tak perlu mempelajari ilmu dasar lainnya dan sebaliknya dengan mempelajari matematika, seseorang akan lebih mudah mempelajari ilmu-ilmu lainnya seperti ekonomi, biologi, kimia, fisika, agama dan yang lainnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

Karakteristik matematika adalah salah satunya memiliki kajian objek yang abstrak hal ini adalah salah satu yang menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika.

Pembelajaran di SMP khususnya, diharapkan matematika dapat menubuhkembangkan kemampuan bernalar, yaitu berpikir sistematis, logis, dan kritis dalam mengkomunikasikan gagasan atau dalam pemecahan masalah. Karena unsur utama pekerjaan matematika adalah penalaran deduktif yang bekerja atas dasar asumsi, yaitu kebenaran suatu konsep atau penyataan diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya, sehingga antar konsep atau pernyataan dalam matematika merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, yakni: materi matematika dipahami melalui penalaran dan penalaran dipahami dan dilatihkan melalui belajar materi matematika.

Proses pembelajaran matematika menitikberatkan pada kegiatan siswa dalam bentuk penyelidikan dan penemuan, penalaran dan komunikasi serta pemecahan masalah. Melalui proses pembelajaran tersebut maka siswa SMP dapat memiliki kompetensi dasar matematika sesuai dengan tuntutan kurikulum dan tuntutan zaman.

Dalam proses pembelajaran, hadirnya media sangat diperlukan, sebab mempunyai peranan besar yang berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini, dikarenakan belajar tidak selamanya hanya bersentuhan dengan hal-hal yang konkret, baik dalam konsep maupun faktanya. Ada dua fungsi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

utama media pembelajaran yang perlu kita ketahui. Fungsi pertama media adalah sebagai alat bantu pembelajaran, dan fungsi kedua adalah sebagai media sumber belajar. Dalam kaitannya dengan usaha menciptakan suasana yang kondusif, media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara langsung yang dilakukan dalam proses pembelajaran matematika di SMPN 1 Labakkang pada siswa kelas VII tahun 2018, terdapat beberapa permasalahan dalam pengajaran matematika, diantaranya, bahwa aktivitas siswa dalam mengikuti proses belajar terlihat masi kurang berminat dengan pelajaran matematika selama ini dilakukan. Hal ini terlihat dari siswa kurang bergairah dalam belajar dan siswa tergolong kurang aktif dalam proses pembelajaran dikelas. Kemudian murid merasa cepat bosan dengan pelajaran yang disajikan, hal ini terlihat dari kegiatan mereka yang bermain atau bercerita dengan temannya dan ada juga siswa yang mengantuk ketika pelajaran dilaksanakan. Kurangnya pemusatan perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dan kurangnya rasa keingintahuan terhadap materi pembelajaran.

Tentunya kita tahu bahwa setiap materi ajar memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada suatu sisi ada materi ajar yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi dilain pihak ada materi ajar yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud anatara lain berupa globe, grafik, gambar, dan sebagainya. Materi ajar dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu suakar dipahami oleh peserta didik. Tanpa bantuan media, maka materi ajar menjadi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

sukar dicerna dan dipahami oleh setiap peserta didik. Hal ini akan semakin terasa apabila materi ajar tersebut abstrak dan rumit/kompleks.

Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar peserta didik dalam tenggang waktu yang cukup lama itu berarti, kegiatan belajar peserta didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa bantuan media.

Media pembelajaran sebagai sumber pembelajaran sekarang anda menelaah media sebagai sumber belajar. Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar peserta didik tersebut berasal. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Media pendidikan, sebagai salah satu sumber belajar, ikut membantu pendidikan dalam memudahkan tercapainya pemahaman materi ajar oleh peserta didik serta dapat memperkaya wawasan peserta didik.

Oleh karena itu dalam proses pembelajaran matematika diperlukan suatu alat yang berupa konkret sehingga dapat membantu penyajian materi untuk memahami konsep matematika. Alat peraga matematika diperlukan bagi guru dalam menyampaikan pelajaran matematika. Karena dengan adanya alat peraga ini guru

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

sedikit lebih mudah dalam menerangkan materi pelajaran matematika. Selain itu alat ini digunakan untuk menarik perhatian siswa dalam mempelajari matematika.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, alat adalah benda yang digunakan untuk mengerjakan/menjelaskan sesuatu, sedangkan peraga adalah suatu alat media pengajaran untuk memperagakan sajian pelajaran. Penggunaan alat peraga harus sesuai dengan materi pokok bahasan yang diberikan sehingga di dalam proses belajar mengajar akan terjadi komunikasi timbal-balik antara guru dan siswa. Salah satu contoh alat peraga yang digunakan adalah magnet PLSV. Magnet PLSV adalah suatu alat peraga yang bertjuan untuk membantu siswa dalam menyelesaiakan persamaan linear satu variabel, dimana persamaan linear satu variabel adalah pelajaran yang masih abstrak bagi siswa.

Sebagai tindak lanjut dari permasalahan tersebut, penulis mencoba mencari metode yang lebih efektif untuk pembelajaran di kelas dan diharapkan menambah semangat siswa maupun pengajaran. Pada akhirnya, model pembelajaran NHT dipilih untuk dipakai dalam penelitian kuantitatif. Metode penelitian Kuantitatif merupakan suatu cara yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian yang berkaitan dengan data berupa angka dan program statistik.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* (NHT) biasanya dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran langsung ke lapangan secara berkelompok - kelompok. Secara garis besar model tersebut merupakan suatu

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

pengajaran yang melibatkan siswa untuk bekerja dalam berkelompok. Model ini melibatkan secara langsung peserta didik untuk belajar berkelompok sehingga dapat memancing kreativitas siswa lain nya yang dimana siswa tersebut merasa minder bila belajar sendiri.

Berdasarakan uraian di atas penulis ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT menggunakan media alat peraga kartu domino pada materi persamaan linear satu variabel, dengan mengadakan penelitian yang berjudul **"Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Number Head Together (NHT)* Terhadap Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel Di Kelas VII SMPN 1 Labakkang."**

B. Rumusan Masalah

1. Apakah dengan penerapan permainan kartu terhadap materi persamaan linear satu variabel efektif terhadap partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran ?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui permainan kartu terhadap materi persamaan linear satu variabel efektif terhadap partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah

   Bagi pengelola pendidikan terutama kepala sekolah, penelitian ini diharapkan akan mampu memberikan umpan balik bagi pengembangan dan pembinaan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KAJIAN PENELITIAN YANG RELEVAN, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Belajar Matematika dan Hasil Belajar

a. Belajar matematika

Menurut Sadiman dkk (dalam Muhammad Fathurrohman, 2015:03) "belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat." Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersikap pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afekti).

Kolb (1949) mendefenisikan belajar matematika sebagai proses memperoleh pengetahuan yang diciptakan atau dilakukan oleh siswa itu sendiri melalui transformasi pengalaman individu siswa. Pendapat kolb ini intinya menekankan bahwa dalam belajar siswa harus diberi kesempatan seluas-luasnya mengkontruksi sendiri pengetahuan yang dipelajari dan siswa harus didorong untuk aktif berinteraksi dengan lingkungan belajarnya sehingga dapat memperoleh pemahaman yang lebih tinggi dari sebelumnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

b. Hasil belajar

Kata hasil dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai sesuatu yang diadakan oleh usaha. Berdasarkan kamus lengkap bahasa Indonesia, hasil adalah sesuatu yang menjadi akibat dari usaha. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari dalam diri siswa dan faktor dari luar diri siswa. Dari pendapat ini faktor yang dimaksud adalah faktor dalam diri siswa yaitu perubahan yang dimilkinya seperti apa yang dikemukakan oleh Clark menyatakan bahwa hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Demikian juga faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan yang paling dominan berupa kuyalitas pembelajaran, Hasil belajar tidak hanya berasal dari sejauh mana siswa tersebut menguasai materi, tetapi juga berasal dari lingkungannya.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga golongan, yaitu faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Penjelasan mengenai 3 faktor tersebut adalah:

1) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri individu yang belajar,meliputi: aspek fisiologi dan aspek psikologi. Aspek fisiologi individu yang belajar seperti kondisi umum jasmani yang dapat mempengaruhi semangat dan intensitas subyek belajar. Aspek psikologis yang mempengaruhi hasil belajar adalah keceredasan, sikap, bakat, minat dan motivasi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu yang belajar meliputi: lingkungan belajar subyek belajar, seperti: guru, asisten, administrasi, teman sekelas, keluarga subyek keluarga, tetangga dan masyarakat. Aspek lingkungan non sosial antara lain: sarana dan prasarana belajar, kurikulum, administrasi, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan oleh subyek belajar.

3) Faktor pendekatan belajar

Pendekatan belajar dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan subyek belajar dalam menunjang efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran materi tertentu. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal perlu keterlibatan atau partisipasi yang tinggi dari peserta didik dalam pembelajaran. Partisipasi yang tinggi yang ditunjukkan dengan keaktifan siswa dalam menyampaikan pendapat, ide, sanggahan atau pertanyaan, dan perhatian saat guru menerangkan di kelas, serta perhatian yang tinggi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Dengan partisipasi siswa yang tinggi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT

a. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok, siswa dalam satu kelas dijadikan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 sampai 5 orang untuk memahami konsep yang difasilitasi oleh guru.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT

Model pembelajaran kepala bernomor *(number heads)* dikembangkan oleh Spencer Kagan. Tipe model ini memberikan kesempatan pada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain itu, teknik ini juga mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerja sama mereka. Teknik ini biasa digunakan untuk semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik.

Number Head Together adalah suatu model pembelajaran yang lebih mengedepankan kepada aktivitas siswa dalam mencari,mengelola, dan melaporkan informasi dari berbagai sumber yang akhirnya dipresentasikan di depan kelas. NHT kali pertama dikenalkan oleh Spencer Kangan, dkk. Model NHT adalah bagian dari model pembelajaran kooperatif struktural, yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa. Struktur Kagan menghendaki agar para siswa bekerja saling bergantungan pada kelompok-kelompok kecil secara kooperatif. Struktur tersebut dikembangkan sebagai bahan alternatif dari struktur kelas tradisional seperti mengacungkan tangan terlebih dahulu untuk kemudian ditunjuk oleh guru untuk menjawab pertanyaan yang telah dilontarkan. Suasana seperti ini menimbulkan kegaduhan dalam kelas karena para siswa saling berebut dalam mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan peneliti.

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang mengutamakan adanya kerja sama antarsiswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Para siswa dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil dan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

diarahkan untuk mempelajari materi pelajaran yang telah ditentukan. Tujuan dibentuknya kelompok kooperatif adalah untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar dapat terlibat secara aktif dalam proses berfikir dan dalam kegiatan-kegiatan belajar. Dalam hal ini, sebagian besar aktivitas pembelajaran berpusat pada siswa yakni mempelajari materi pelajaran dan berdiskusi untuk memecahkan masalah.

Langkah-langkah tersebut kemudian dikembangkan oleh Ibrahim (2000) dalam Fathurrohman (2015:83) menjadi enam langkah sebagai berikut.

Langkah 1. Persiapan

Dalam tahap ini guru mempersiapkan rancangan pelajaran dengan membuat Skenario Pembelajaran (SP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe NHT.

Langkah 2. Pembentukan Kelompok

Dalam pembentukan kelompok disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe NHT. Guru membagi para siswa menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 3-5 orang siswa. Guru memberi nomor kepada setiap siswa dalam kelompok dan nama kelompok yang berbeda. Kelompok yang dibentuk merupakan percampuran yang ditinjau dari latar belakang social, ras, suku, jenis kelamin, dan kemampuan belajar.selain itu, dalam menentukan masing-masing kelompok.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

7. Media dapat menumbuhkan setiap siswa terhadap materi dan proses belajar. Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan, kebiasaan itu akan menanamkan sikap pada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.
8. Menambah peran guru menjadi lebih positif dan produktif. Dengan memanfaatkan media secara baik, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa, ia dapat berbagi peran dengan media sehingga akan mudah baginya dalam memberi perhatian dalam aspek-aspek edukatif lainnya seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan dan memotivasi belajar siswa.

Sudjana dan Rivai (1998:2) dalam Rostina Sundayana (2016:12) mengemukakan manfaat media pengajaran dan proses belajar siswa yaitu:

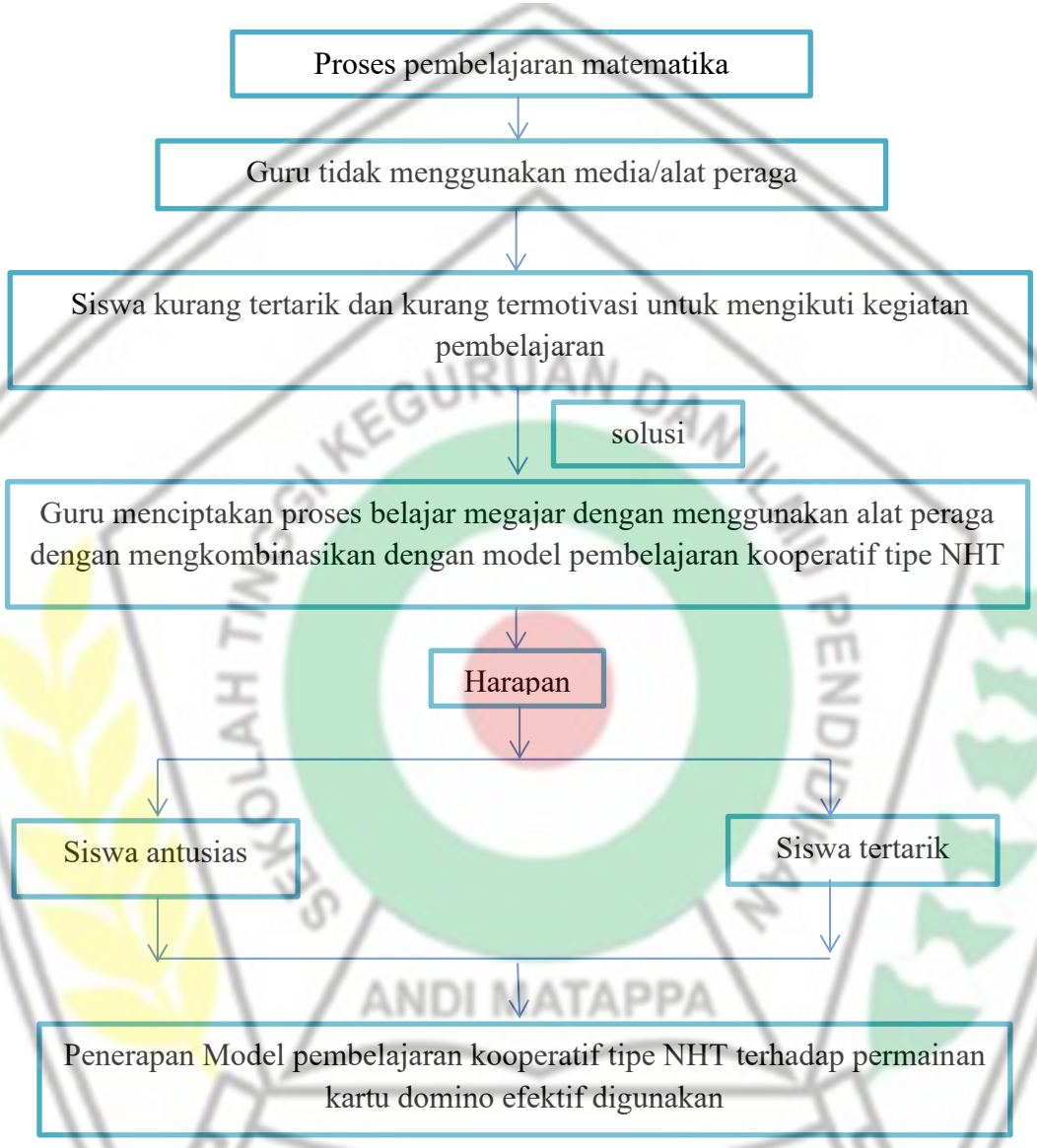
1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas makanannya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru,tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memamerkan dan lain-lain.

d. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Mengingat banyaknya media dalam pembelajaran, maka dirasa sangat perlu untuk melakukan pengelompokan terhadap berbagai media pendidikan yang ada tersebut. Pengelompokan ini secara praktis dimaksudkan agar memudahkan kita sebagai pengguna dalam memahami prinsip penggunaan, perawatan dan pemilihan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

Adapun skema kerangka pikir digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1. Bagan kerangka pikir

D. HIPOTESIS

Hipotesis adalah pernyataan yang diterima sementara dan masih perlu diuji. Hipotesis dinyatakan sebagai suatu kebenaran sementara, dan merupakan dasar kerja serta panduan dalam analisis data.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu sesuai dengan masalah yang ingin diteliti dan data yang akan dikumpulkan merupakan data yang berupa angka-angka. Sedangkan jenis pendekatan yang dilakukan adalah pendekatan jenis *pre-eksperimen* yang bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan penerapan permainan kartu domino matematika efektif digunakan.

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau obyek, yang mempunyai "variasi" antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain (Hatch dan Farhady,1981) dalam Sugiyono (2016:60). Variabel juga dapat merupakan atribut dari bidang keilmuan atau kegiatan tertentu.

Kerlinger (1973) dalam Sugiyono (2016:61) menyatakan bahwa variabel adalah konstruk (*constructs*) atau sifat yang akan dipelajari. Selanjutnya Kidder (1981), menyatakan bahwa variabel adalah suatu kualitas (*qualities*) dimana peneliti mempelajari dan menarik kesimpulan darinya.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, maka dapat dirumuskan disini bahwa variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

atau kegiatan yang mempunyai variansi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari *variabel independen*, variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus, predictor, antecedent.* Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Sedangkan *variabel dependen* sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

a. Variabel independen/bebas (x)

   Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Number Head Together (NHT)* Terhadap Permainan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Matematika.

b. Variabel dependen/terikat (O)

   Observasi dengan melaksanakan Tes Hasil Belajar

2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *one-shot case study*. Dalam peneitian ini, tidak ada kelompok control dan siswa diberi perlakuan khusus atau pengajaran selama beberapa waktu (tanda X). subjek dalam penelitian ini akan mendapatkan perlakuan (*treatmen*) yaitu penggunaan permainan kartu domino matematika. Kemudian diakhir program, siswa diberi tes yang terkait dengan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

perlakuan/pengajaran yang diberi (tanda O). Adapun desain penelitiannya adalah sebagai berikut :



Keterangan:

X : Perlakuan dengan menggunakan permainan kartu DOMIKA pada kelas eksperimen

O :Test setelah diberikan perlakuan

C. Defenisi Operasional Variabel

Defenisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul proposal. Maka defenisi operasional yang perlu dijelaskan sesuai dengan judul yaitu :

1. Efektif adalah suatu proses hasil yang menunjukkan terpenuhinya indikator keefektifan yang ada serta tercapainya suatu tujuan yang telah di tetapkan.

   Adapun indikator yang menjadi ukuran efektifitas pembelajaran dalam penelitian ini adalah: (1) hasil belajar matematika dikatakan efektif jika 85% siswa tuntas klasikal. (2) aktivitas siswa dikatakan efektif apabila persentase aktivitas siswa pada setiap indikator berada pada rentang toleransi 5% yang telah ditetapkan ditetapkan. (3) respon siswa dikatakan efektif jika 70% siswa merespon positif terhadap item yang di berikan. (4) pengeolaan pembelajaran dikatakan efektif jika

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

$70 \leq \boldsymbol{p} \leq 85$. Dikatakan efektif jika 3 dari 4 indikator terpenuhi dan indikator pertama wajib terpenuhi.

2. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar diukur berdasarkan terjadi atau tidaknya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang telah melaksanakan proses belajar. Dalam penelitian ini hasil belajar yang di maksud adalah ketercapaian hasil setelah siswa mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar di katakan efektif jika 85% siswa tuntas klasikal.
3. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bias bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

   Adapun indikator untuk melihat aktivitas belajar siswa yaitu: (1) berkumpul atau duduk bersama dengan kelompoknya dengan tertib (2) memperhatikan materi yang diuraikan dengan guru (3) siswa mengamati masalah yang diberikan guru pada buku paket (4) bekerja dalam memecahkan masalah dalam kelompok (5) aktif berdiskusi baik dengan teman/guru (6) menyajikan hasil kerja keompok (7) menyimpulkan hasil pembelajaran. Aktivitas siswa di katakana

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

efektif apabila presentase kesiatan aktivitas siswa berada pada rentang toleransi yang ditetapkan.

4. Respon siswa pada penelitian ini adalah tanggapan siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran matematika dengan model *number head together* dapat memberi respon yang positif bagi siswa setelah mereka mengikuti kegiatan pembelajaran. Respon siswa dikatakan efektif jika 50% lebih siswa merespon positif terhadap item yang di berikan.
5. Pengelolaan pembelajaran merupakan kemampuan yang dimiliki guru dalam mengolah pembelajaran yang dari mulai merencanakan pembelajaran tercapai.
6. Model pembelajaran kepala bernomor *(number heads)* kooperatif tipe NHT merupakan pembelajaran kelompok melibatkan para siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut.
7. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Kartu domino merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran matematika.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dibahas hasil-hasil penelitian yang menunjukkan tentang motivasi belajar matematika jika menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) yang dikaitkan dengan permainan kartu Domino matematika (DOMIKA) efektif digunakan pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Labakkang. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *NHT* yang dikaitkan dengan permainan kartu Domino matematika (DOMIKA), maka data-data penelitian yang telah diperoleh perlu dilakukan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

a. Hasil belajar siswa

Data hasil belajar siswa kelas VII^{A} SMP Negeri 1 Labakkang yang berjumlah 29 siswa pada pokok bahasan Persamaan Linear Satu Variabel dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* (NHT) yang dikombinasikan dengan alat peraga Domino Matematika diproleh dengan menggunakan tes hasil belajar sesuai dengan instrument. Adapun hasil analisis deskriptif tes hasil belajar seperti pada tabel berikut.:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

Tabel 4.1. Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran sampel	**29**
Rata-rata	**75,1**
Standar deviasi	**9,56**
Variansi	**91,38**
Nilai minimum	**50**
Nilai maximum	**96**

Sumber : Hasil Analisis Data (2019)

Berdasarkan tabel 4.1 di atas menujukkan bahwa, rata-rata hasil belajar yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* (NHT) pada pokok bahasan Persamaan Linear Satu Variabel adalah 75,1 nilai naksimum yang diperoleh dari 29 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* (NHT) adalah 96 dan nilai minimumnya adalah 50, sedangkan standar deviasinya 9,56, dengan variansi 91,38.

Selanjutnya jika data hasil belajar tersebut pada tabel 4.1 dikelompokkan kedalam lima kategori nilai, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi seperti pada tabel 4.2 sebagai berikut.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

Tabel 4.2. Distribusi dan Prsentase Skor Hasil Belajar Matematika Siswa

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
90-100	Sangat baik	2	6,9
70-89	Baik	23	79,3
40-69	Cukup sedang	4	13,8
20-39	Kurang	0	0
<20	Sangat kurang	0	0
Total		29	100

Sumber : Hasil Analisis Data (2019)

Berdasarkan data dari tabel 4.2 dapat dilihat bahwa siswa yang memperoleh nilai sangat baik pada rentang 90-100 (6,9%), terdapat 23 orang siswa yang memperoleh nilai baik pada rentang 70-89 (79,3%), terdapat 4 orang siswa yang memperoleh nilai cukup sedang pada rentang 40-69 (13,8%), dilihat bahwa tidak ada siswa yang memperoleh nilai kurang pada rentang 20-39 (0%) dan sangat kurang <20 (0%). Jika nilai keseluruhan hasil blajar siswa disesuakan dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah sebesar 70, maka diperoleh kategori ketuntasan klasikal hasil belajar siswa kelas VII^{A} dengan menggunakan model pembelajara kooperatif *Number Head Together (NHT)* terhadap permainan kartu domino matematika sebagai media pembelajaran sebagaimana seperti pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

Tabel 4.3. Deskripsi Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siswa

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
40 ≤ Nilai ≤ 100	Tuntas	25	86,2
20 ≤ Nilai ≤ 39	Tidak Tuntas	4	13,8
Total		**29**	**100**

Sumber: Hasil Analisis Data (2019)

Dari tabel 4.3 terlihat bahwa siswa yang tidak tuntas mencapai 12%. Sedangkan siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan sebanyak 86,2%. Sehingga dapat dikatakan bahwa pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *Number Head Together (NHT)* dengan permainan kartu domino matematika efektif diterapkan dalam proses pembelajaran matematika, karena 86,2% siswa tuntas sehingga memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yakni 85% dari jumlah siswa.

b. Aktivitas siswa

Data aktivitas siswa diperoleh dari pengamatan terhadap aktivitas siswa yang dilakukan oleh satu orang pengamat selama 3 kali pertemuan terhadap satu kelompok yang beranggotakan lima orang, dalam pengamatan aktivitas siswa hanya difokuskan kepada satu kelompok yang telah ditentukan oleh peneliti sebagai fokus penelitian.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

Tabel 4.4. Rata-Rata Persentase Waktu Aktivitas Siswa

Kategori	Pertemuan			Rata-Rata	Interval Toleransi
	I	II	III	(%)	(%)
1	13,75	13,75	15	14,17	7,5 - 17,5.
2	7,5	6,25	6,25	6,67	3,25 - 9,25
3	8,75	7,5	10	8,75	7,5 - 17,5
4	26,25	25	25	25,42	20 -30
5	13,75	15	15	14,58	7,5 - 17,5
6	6,25	8,75	6,25	7,1	3,25 - 9,25
7	3,75	5	6,25	5	3,25 - 9,25
8	15	16,25	16,25	15,83	13,75 - 23,75
9	3,75	2,5	1,25	2,5	0 – 5

Sumber : Hasil Analisis data (2019)

Keterangan:

1) Memperhatikan penjelasan guru/teman
2) Membaca, menyimak masalah kontektual serta aktivitas pada buku siswa
3) Menjelaskan kepada teman apabila ada teman yang belum memahami materi
4) Terlibat aktif pada saat sedang bermain Domino
5) Menjawab pertanyaan yaitu siswa dapat mengemukakan jawab sesuai pertanyaan yang diberikan, dapat memberikan penjelasan kepada teman yang lain

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini adalah "penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* (NHT) dengan permainan kartu domino terhadap materi persamaan linear satu variabel efektif terhadap partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran". Hal ini dapat dilihat dari 4 indikator keefektifan sebagai berikut:

1. Rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas VII^{A} SMP Neferi 1 Labakkang setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* (NHT) dengan permaikan kartu domino Persamaan Linear Satu Variabel adalah 75,1 dengan standar deviasinya 9,56 dan berada pada kategori baik.
2. Aktivitas siswa kelas VII^{A} SMP Negeri 1 Labakkang selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Number Head Together* (NHT) dengan permaikan kartu domino Persamaan Linear Satu Variabel dapat dilihat bahwa persentase aktivitas siswa yang relevan dengan kegiatan belajar-mengajar mencapai 97,5% dan aktivitas siswa yang tidak relevan dengan kegiatan belajar mengajar sebesar 2,5% persentase aktivitas siswa yang relevan dengan kegiatan belajar mengajar tersebut termasuk dalam kategori aktif.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

3. Persentase respon siswa pada penelitian ini dapat dilihat dari rata-rata persentase respon siswa untuk semua aspek setelah proses pembelajaran pada materi persamaan linear satu variabel yaitu sebesar 86% siswa yang memberikan respon positif dan 14% siswa yang memberikan respon negatif. Maka secara keseluruhan respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Number Head Together (NHT)* dengan permainan kartu domino dalam kategori positif.
4. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran terlihat bahwa dari seluruh kegiatan observasi keterlaksanaan pembelajaran, diperoleh kriteria untuk semua item adalah sangat baik, sehingga diperoleh hasil bahwa keterlaksanaan pengelolaan pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Number Head Together (NHT)* dengan permainan kartu domino berada pada kriteria sangat baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian bahwa model pembelajaran kooperatif *Number Head Together (NHT)* dengan permainan kartu domino efektif meningkatkan hasil belajar belajar peserta didik, maka penulis menyarankan.

1. Kepada guru, khususnya guru mata pelajaran matematika dalam melksanakan kegiatan pembelajaran hendaknya untuk memilih media/ alat peraga yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa, karena dengan penggunaan media/alat peraga yang tepat meningkatkan perhatian dan dorongan (motivasi) terhadap stimulus belajar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

2. Bagi sekolah perlu menciptakan lingkungan belajar yang mampu merangsang timbulnya pemikiran inovatif baik dari guru maupun siswa sehingga akan tercipta motivasi belajar pada siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

DAFTAR PUSTAKA

Anas Sudijono, 2012, *Pengantar Evaluasi Pendidikan,* Raja Grafindo Persada, Jakarta

Daryanto, 2014, *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*, gava media, Yogyakarta

Fathurrohman Muhammad, 2015, *paradigm pembelajaran kurikulum 2013,* kalimedia, Yogyakarta

_____, 2015.*Model-model Pembelajaran Inovatif*, Ar-Ruzz Media, Jogjakarta

Hamalik Oemar, 2004, *Proses Belajar Mengajar,* Bumi Aksara, Jakarta

Khuluqo Ihsana El, 2017, *Belajar dan Pembelajaran*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta

Retnawati Heri, 2016, *Analisis kuantitatif Instrument Penelitian,* Parama Publishing, Yogyakarta.

Observasi Awal di SMPN 1 Labakkang, pada tanggal 13 Desember 2018

Sadiman, Arief S dkk, 1993, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya,* PT Raja Grafindo Persada, Jakarta

Sanjaya,W, 2006, *Strategi Pembeajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta

Sugiyono, 2013, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuaitatif, dan R&D*, Alfabeta, Bandung

Sahabat matematika, *Defenisi Belajar Matematika*, (Online) defenisi-belajar-matematika.html, (diakses 22 januari 2019)

Subhan, 2016, Pengembangan Lembar Kerja Siswa Matematika Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Saintifik Pada Siswa Kelas XI SMAN 2 Pangkajene, STKIP Andi Matappa, Pangkep

Sundayana, Rostina. 2016, *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, Alfabeta, Bandung

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

Syahdan Syam, 2017, Peningkatan Hasil Belajar Operasi Bilangan Bulat melalui Media Domino Matematika (DOMIKA) pada Siswa kelas VIIA SMPs Babussalam Kalukuang Kabupaten Takalar, *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, UIN Alauddin Makassar, Makassrar

Sufiatul fitri, 2017, Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel Kelas VII MTs Putri NW Narmada, *Skripsi,* Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri, Mataram

Sulatriyana,2017, Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Persamaan Linier Dengan Menggunakan Alat Peraga Model Kartu Di Kelas VII SMPN 2 Purwadadi, *Jurnal Ilmiah FKIP Universita,* Vol. 3 (2):2-3

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

Dokumentasi Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Kartu Domino









Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Samira lahir di Labakkang pada tanggal 17 Maret 1996. Penulis merupakan buah hati dari Akmal dan Sahira. Penulis adalah anak kedua dari 4 (empat) bersaudara. Penulis pertama kali menginjakkan kakinya di dunia pendidikan pada tahun 2003 di SD Negeri 20/3 Tonasa dan tamat pada tahun 2009.

Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikannya di SMP Negeri 3 Labakkang dan tamat pada tahun 2012. Kemudian penulis pada tahun itu juga, penulis melanjutkan pendidikannya di SMA Negeri 1 Labakkang yang sekarang berubah menjadi SMA 4 Pangkep dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun 2015 penulis diterima sebagai mahasiswa Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa Pangkep pada program studi pendidikan matematika. Alhamdulillah berakhir hingga akhir penulisan skripsi ini ditahun 2019. Keinginannya cukup besar yaitu untuk membahagiakan ke dua orang tua dan keluarga yang telah mensuport karena orang hebat pasti punya orang-orang hebat dibelakangnya.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/WiyRVvxkWeuhv2o_o3jbgQ