PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *NUMBERED HEAD TOGETHER* BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS II SDN 03 TALA

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa

Oleh:

SULVAIDAH
920862060065

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
STKIP ANDI MATAPPA
2023

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NUMBERED HEAD TOGETHER BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS II SDN 03 TALA

Atas Nama Saudari :

Nama	: Sulvaidah
NIM	: 920862060065
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

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

Pangkejene, 16 November 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I	Pembimbing II
RAHMAT KAMARUDDIN, S.Pd., M.Pd	A. SHYAM SARJANI ALAM, S.T., S.Pd., M.Pd

Diketahui Oleh :

Ketua STKIP Andi Matappa	Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
A. ZAM IMMAWAN ALAM, SH., MH.	FIRDHA RAZAK, S.Pd., M.Pd.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

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

Disahkan Oleh :

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Andi Matappa

A.ZAM IMMAWAN ALAM,SH.,MH

Dengan Susunan Panitia Ujian sebagai berikut :

Ketua : Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd (.....)

Sekretaris : A. Shyam Sarjani Alam, S.T., S.Pd., M.Pd (.....)

Penguji : 1. Firdha Razak, S.Pd., M.Pd (.....)

2. Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd (.....)

Pembimbing: 1. Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd (.....)

2. A. Shyam Sarjani Alam, S.T., S.Pd., M.Pd (.....)

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Sulvaidah
NPM	: 920862060065
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Berbantuan Permainan Tradisional Congklak terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas II SDN 03 Tala.

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 sebahagian maupun seluruhnya hasil tiruan atau duplikat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Pangkajene, Juli 2024

Yang membuat pernyataan

SULVAIDAH

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

MOTTO

“Sederas apapun hujan pasti akan reda,

Seberat apapun ujian akan Allah beri kemudahan”

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”
(Q.S Al-Insyirah:5)

PERSEMBAHAN

~be kind, be humble and be love~

Karya ini saya persembahkan sebagai tanda bukti sayang dan cinta yang tiada terhingga kepada kedua orang tua saya, Bapak Mannu dan Ibu Halima yang telah merawat , membimbing dan melindungi dengan tulus penuh keikhlasan serta selalu melangitkan do’a, memberi semangat, nasihat dan juga dukungan dengan sepenuh hati.

Karya ini juga saya persembahkan kepada seluruh keluarga terkhusus kepada tiga Kakak tercinta yaitu Sultan, Zulfiana dan Zulfikar serta sahabat yang selalu menjadi penyemangat terbaik selama proses penyusunan skripsi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

ABSTRAK

Sulvaidah, 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* berbantuan Permainan Tradisional Congklak terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas II SD Negeri 3 Tala. Skripsi dibimbing oleh Rahmat Kamaruddin dan A.Shyam Sarjani Alam, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Penelitian ini menelaah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* berbantuan permainan tradisional congklak terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas II SD Negeri 3 Tala. Masalah utama penelitian ini adalah sebagian besar siswa kelas II SD Negeri 3 Tala belum mengenali media pembelajaran permainan tradisional congklak, sehingga membutuhkan waktu yang lama agar semua siswa mampu memahami materi pelajaran dengan bantuan permainan congklak selama proses penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Pre-Experimental Design* terhadap 18 subjek penelitian yang merupakan siswa kelas II di SD Negeri 3 Tala. Pengumpulan data dengan menggunakan lembar pengamatan aktivitas siswa dan metode tes yang terdiri dari *pretest dan postest*. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial, yaitu uji normalitas, uji hipotesis (uji t) dan uji gain.

Hasil penelitian menunjukkan pada 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 *postetst* 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 ≤ 0,05 maka H_0 ditolak. Sedangkan Hasil Uji Gain yaitu 81,4 ≥ 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, Matematika

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

KATA PENGANTAR

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadirat Allah Subhanahu Wataala, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dan dirampungkan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa.

Sholawat serta salam senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wasallam beserta keluarganya sebagai perantara untuk kebenaran. Selama proses penelitian ini dan penulisan skripsi ini, peneliti mengalami banyak hal baik suka maupun duka yang mudah mudahan memberikan manfaat. Skripsi yang berjudul "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NUMBERED HEAD TOGETHER BERBANTUAN PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK TERHADAP HASIL BELAJAR

MATEMATIKA PADA SISWA KELAS II SD NEGERI 3 TALA" ini disusun untuk memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan studi pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Andi Matappa. Dalam penulisan Skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan yang pada dasarnya memberikan hikmah tersendiri bagi penulis. Oleh karena itu sepantasnya pada kesempatan ini penulis mengungkapkan terima kasih setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Hj. Zaorah Sapan, S.Pd. Selaku Ketua Yayasan Matahari Matappa.
2. Bapak A. Zam Immawan Alam, S.H., M.H. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Andi Matappa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

3. Ibu Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
4. Bapak Rahmat Kamaruddin, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing I, dan Ibu A. Shyam Sarjani Alam, S.T., S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing II yang begitu sabar dan tulus meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran dan arahan serta ilmu pengetahuan kepada penulis, selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Firdha Razak, S.Pd., M.Pd selaku Penguji 1 dan Bapak Amrullah Mahmud, S.Pd., M.Pd selaku Penguji II yang dengan tekun
6. memberikan saran dan arahan selama proses ujian skripsi.
7. Seluruh Bapak Ibu Dosen STKIP Andi Matappa, yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan pemahaman selama di bangku kuliah.
8. Staf Akademik dan Staf Pepustakaan STKIP Andi Matappa dengan ikhlas hati memberikan pelayanan terbaik selama penulis menempuh pendidikan.
9. Teristimewa peneliti ucapkan terima kasih dan perhormatan kepada Ayahanda Mannu dan Ibunda yang tercinta Halima untuk segala pengorbanan yang diberikan selama ini, baik berupa moril maupun material serta
10. senantiasa memanjatkan do'a yang tulus dalam setiap langkah selama menempuh pendidikan hingga peneliti dapat berhasil menyelesaikan studi.
11. Kepada kakak-kakakku yaitu Sultan, Zulfiana dan Zulfikar yang telah memberikan bantuan kepada peneliti selama menempuh pendidikan.
12. Ibu Hj. Sam'ina M, S.Pd selaku kepala sekolah UPT SDN 03 Tala dan Ibu Dewiyanti, S.Pd selaku wali kelas II yang telah memberikan izin kepada

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

13. peneliti untuk melakukan penelitian serta siswa kelas II yang telah bersedia membantu dalam penelitian ini.
14. Para sahabat-sahabat FIVE WARRIOR yaitu Nurfadhilah Tahir, Musdalifah, Rahmawati Ali, Siti Nurhaliza, Mutmainnah, dan Wanda Lestari yang selalu menemani, baik selama perkuliahan maupun selama penyusunan skripsi ini.
15. Teman-teman angkatan 2020 Pendidikan guru sekolah dasar atas segala kebersamaannya selama menjalani perkuliahan hingga penyelesaian skripsi.
16. Ucapan terima kasih untuk diri sendiri karena mampu dalam menyelesaikan skripsi ini walaupun banyak suka dan duka yang telah dirasakan. Mampu bertahan dan berjuang , mampu melawan rasa malas, mampu dalam mengatur waktu, sabar dalam menghadapi semua tekanan dari luar. Kepada
17. diri sendiri terima kasih karena tidak pernah menyerah dalam menyelesaikan skripsi ini dan ini adalah suatu pencapaian yang luar biasa.

Semoga budi baik dan bantuan berbagai pihak dapat bernilai ibadah dan memperoleh imbalan yang berlipat ganda di sisi Allah Subhanahu Wata'ala. Dalam kedudukannya sebagai manusia yang tidak lepas dari kehilafan, peneliti menyadari skripsi ini masih perlu disempurnakan. Karenanya, dengan tangan terbuka peneliti mengharapkan masukan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan. Aamiin.

Pangkajene, 28 Juli 2024

SULVAIDAH

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL **i**

LEMBAR PENGESAHAN **ii**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI **iii**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI **iv**

MOTTO **v**

ABSTRAK **vi**

ABSTRACT **vii**

KATA PENGANTAR **viii**

DAFTAR ISI **xi**

DAFTAR TABEL **xiv**

DAFTAR GAMBAR **xvi**

DAFTAR LAMPIRAN **xvii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 10

C. Tujuan Penelitian 10

D. Manfaat Penelitian 10

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS **12**

A. Kajian Pustaka 12

1. Model Pembelajaran Kooperatif 12

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* 23

3. Permainan Tradisional 33

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

4. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together berbantuan permainan tradisional congklak* 42
5. Hasil Belajar 46
6. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar 56
B. Kerangka Pikir 68
C. Hipotesis 68
BAB III METODE PENELITIAN **70**
A. Pendekatan dan jenis penilitian 70
B. Variabel dan Desain Penelitian 71
C. Definisi Operasional Variabel 73
D. Lokasi dan Waktu Penelitian 74
E. Populasi dan Sampel 74
F. Instrumen Penelitian 75
G. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data 76
H. Teknik Analisis Data 77
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **78**
A. Hasil Penelitian 78
1. Hasil Analisis Statistika Deskriktif 81
2. Hasil Analisis Statistika Inferensial 86
B. Pembahasan Hasil Penelitian 89
1. Pembahasan Hasil Analisis Statistika Deskriktif 89
2. Pembahasan Hasil Analisis Statistika Inferensial 97

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

BAB V PENUTUP **99**

A. Kesimpulan 99

B. Saran 100

DAFTAR PUSTAKA **101**

LAMPIRAN **104**

RIWAYAT HIDUP **209**

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Halaman
Tabel 2.1	Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif	17
Tabel 2.2	Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif *Numbered Head Together*	27
Tabel 2.3	Langkah-langkah Model Pembelajaran *Numbered Head Together*	28
Tabel 3.1	Data Hasil Belajar Siswa	78
Tabel 3.2	Kategori Nilai g	80
Tabel 4.1	Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 03 Tala sebelum menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Berbantuan Permainan Tradisional Congklak	82
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi, Persentase, dan Kriteria Kategori Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 03 Tala Sebelum menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Berbantuan Permainan Tradisional Congklak	83
Tabel 4.3	Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 03 Tala setelah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Berbantuan Permainan Tradisional Congklak	84
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi, Persentase, dan Kriteria Kategori	85

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

	Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 03 Tala Setelah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Berbantuan Permainan Tradisional Congklak	
Tabel 4.5	Uji Normalitas Tes Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Setelah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Berbantuan Permainan Tradisional Congklak	86
Tabel 4.6	Uji Hipotesis *Paired Sample Test*	87
Tabel 4.7	Nilai Uji Gain	88

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
Gambar 2.1	Permainan Tradisional Congklak	40
Gambar 2.2	Kerangka Pikir	68
Gambar 3.1	Desain Penelitian	72
Gambar 3.2	Rumus Gain Ternormalisasi	80
Gambar 4.1	Pengenalan Bilangan Satuan Sampai Puluhan dengan Bantuan Congklak	90
Gambar 4.2	Pengenalan Bilangan Ratusan dengan Bantuan Congklak	90
Gambar 4.3	Pemberian Contoh Soal dengan Bantuan Congklak	91
Gambar 4.4	Jawaban dari Contoh Soal dengan Bantuan Congklak	91
Gambar 4.5	Papan Bilangan	93
Gambar 4.6	Penggunaan Papan Bilangan pada Bilangan	93
Gambar 4.7	Permainan Tradisional Congklak	94
Gambar 4.8	Nomor Kartu dan Kartu Soal	95

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: INSTRUMEN PENELITIAN	104
LAMPIRAN 2 : VALIDASI INSTRUMEN	136
LAMPIRAN 3 : DATA HASIL PENELITIAN	153
LAMPIRAN 4 :PERSURATAN	189
DOKUMENTASI	204

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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. Pendidikan ditujukan untuk membentuk dasar dan perilaku manusia yang baik serta bijaksana dalam berbagai hal kegiatan yang mengarah pada kemajuan bangsa. Hal ini sejalan dengan pendapat Marhadi (2014) bahwa pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menjamin kelangsungan pembangunan suatu bangsa.

Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, perlu pengajaran sejak ini yang dimulai dengan pendidikan formal yaitu Sekolah Dasar. Hal ini tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 11 bahwa “Pendidikan formal merupakan jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Oleh karena itu,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

melaui pendidikan yang dimulai dengan pendidikan dasar diharapkan mampu tercapainya suatu tujuan pendidikan dengan meningkatkan penguasaan ilmu dasar bagi siswa.

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.

Dalam data survei PISA *(Programme for International Student Assessment)* tahun 2018 mengenai evaluasi sistem pendidikan di dunia. Indonesia dalam kategori matematika berada di posisi 7 terbawah dari 79 negara dengan skor rata-rata 379 (PISA, 2018: 18-19). Hal ini diperparah dengan kenyataan penurunan peringkat yang mana sebelumnya Indonesia berada di posisi 63 pada tahun 2015 (Hanafia et al., 2021). Data ini menunjukkan begitu rendahnya minat siswa pada mata pelajaran matematika. Keadaan ini pula membuka fakta bahwa terdapat penerapan pembelajaran yang kurang tepat saat proses belajar mengajar sehingga siswa enggan menyenangi pelajaran matematika. Jadi, perlu ada suatu usaha untuk melakukan perubahan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

mendasar dalam pendidikan matematika, terutama dari strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Hal tersebut sejalan dengan hasil obsevasi yang diperoleh di SD Negeri 03 Tala khususnya kelas II yang 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.

Sesuai dengan pendapat dari Syaiful (Vikriyah, 2015) dalam jurnal "Menciptakan Pembelajaran Matematika yang Efektif dalam Pemecahan Masalah Matematika", bahwa salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah siswa adalah kebiasaan belajar. Siswa hanya terbiasa belajar dengan cara menghafal, cara ini tidak melatih kemampuan pemecahan masalah matematis, karena guru mengajarkan matematika dengan menerapkan konsep memberikan contoh, menghafal serta meminta siswa untuk mengerjakan soal sejenis dengan soal yang diterangkan oleh guru (Ngaeni dan Saefudin, 2017).

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, "Apakah terdapat Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Numbered Head Together* Berbantuan Permainan Tradisisonal terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas II SD Negeri 03 Tala?".

C. Tujuan Peneletian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah "untuk Mengkaji Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Numbered Head Together* Berbantuan Permainan Tradisisonal terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas II SD Negeri 03 Tala".

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat dan memperoleh pengetahuan bagi pembaca bahkan dunia pendidikan khususnya guru tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Tipe Numbered Head Together* Berbantuan Permainan Tradisional terhadap Hasil Belajar Siswa, terlebih dalam mata pelajaran Matematika.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Siswa

      Dapat membantu siswa dalam memahami konsep matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* berbantuan permainan tradisisonal untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi pada pelaksanaan pembelajaran agar lebih variatif melalui model pembelajaran kooperatif *tipe numbered head together* berbantuan permainan tradisisonal guna peningkatan mutu pembelajaran siswa sehingga memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan model pembelajaran yang tepat dalam upaya perbaikan pembelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai bahan bacaan dan referensi saat mengadakan penelitian maupun saat terjun dilapangan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Joice dan Weil (dalam Isjoni, 2014: 50) Model Pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya utuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Ismanto (2015: 204) yang menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan penerapan dari suatu pendekatan, metode, dan strategi pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran bagi seorang pengajar, sehingga dapat lebih mudah untuk mencapai tujuan belajar (Florentina & Leonard, 2017). Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan terkait dengan pengertian model pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajarana adalah suatu pola yang direncanakan serta disusun sedemikian rupa untuk digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam melaksanaan pembelajaran dikelas.

Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkontruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri. Dalam model pembelajaran kooperatif, agar kelompok bisa lebih kompak dan mampu berpartisipasi,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

tiap anggota kelompok terdiri dari 4 – 5 orang, siswa heterogen (kemampuan, gender, karekter) meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi (Fathurrohman, 2013).

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Zuriatun Hasanah (2021) ciri-ciri model pembelajaran kooperatif adalah, Siswa dalam kelompok secara kooperatif menyelesaikan materi belajar sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai; Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik tingkat kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender; Penghargaan lebih menekankan pada kelompok daripada masing-masing individu. Pembelajaran kooperatif tidak hanya mengajarkan kepada peserta didik untuk bekerjasama, tetapi juga mengajarkan untuk menyelesaikan materi secara mandiri, tidak membedakan unsur sosial seperti ras, suku dan budaya dan penghargaan yang tinggi terhadap kelompok-kelompok (Zuriatun Hasanah, 2021).

Sedangkan Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif Menurut Sanjaya (2013: 244-246), yaitu: *Pertama,* Pembelajaran Kooperatif secara TIM yaitu semua anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Karena itulah kriteria keberhasilan pembelajaran di tentukan oleh keberhasilan tim.

Kedua, didasarkan pada manajemen kooperatif yang mempunyai empat fungsi pokok, yaitu fungsi perencanaaan, fungsi organisasi, fungsi

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

pelaksanaan, dan fungsi kontrol. Demikian juga dalam pembelajaran koopertaif, fungsi perencanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif, misalnya tujuan apa yang harus dicapai, bagaimana cara mencapainya, apa yang harus digunakan untuk mencapai tujuan itu dan lain sebagainya. Fungsi pelaksanaan menunjukkan bahwa pembelajaran koopertif harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, melalui langkah-langkah pembelajaran yang sudah ditentukan termasuk ketentuan-ketentuan yang sudah disepakati bersama. Fungsi organisasi menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah pekerjaan bersama antar setiap anggota kelompok, oleh sebab itu perlu diatur tugas dan tanggung jawab setiap anggota kelompok. Fungsi kontrol menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui tes maupun nontes.

Ketiga, Kemampuan untuk bekerja sama yaitu Keberhasilan pembelajaran koopertif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok. Oleh sebab itu, prinsip bekerja sama perlu ditentukan dalam proses pembelajaran kooperatif. Setiap anggota kelompok bukan saja harus diatur tugas dan tanggung jawab masing-masing, akan tetapi juga ditanamkan perlunya saling membantu.

Keempat, Keterampilan untuk bekerja sama. Kemauan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikkan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambarkan dalam keterampilan bekerja sama. Dengan demikian, siswa

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

langkah-langkah umum dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran matematika di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kalangan guru sangat menekankan pemahaman konsep kepada siswa. Penggunaan media dan metode dalam proses pembelajaran akan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. 2) prestasi belajar matematika siswa SD Negeri Kalangan cukup memuaskan.

B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran merupakan kegiatan yang menjadi bagian terpenting dari upaya guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Untuk mendapatkan itu semua, seorang guru harus dapat menciptakan rancangan pembelajaran dengan melibatkan strategi, baik model pembelajaran maupun media pembelajaran dinilai efektif dalam menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Namun, permasalahan dalam pembelajaran tidak dapat dihindari khususnya pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil obsevasi yang diperoleh di SDN 03 Tala khususnya kelas II yang 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 pada siswa untuk

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

mengingat, menghafal, dan mengerjakan tugas di buku pegangan sehingga siswa kesulitan dalam memecahkan masalah dan mengaplikasikan pengetahuan matematika. Secara tidak langsung pola pembelajaran seperti itu akan membuat hasil belajar siswa menjadi tidak optimal. Dari permasalah tersebut, diberikan sebuah solusi yaitu dengan menerapkan Model pembelajaran kooperatif Tipe *Numbered Head Together* berbantuan Permainan Tradisional

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang diterapkan dengan cara berkelompok untuk bekerjasama dan saling membantu dalam menyelesaikan suatu persoalan atau inkuiri. Dalam model pembelajaran kooperatif, agar kelompok bisa lebih kompak dan mampu berpartisipasi, tiap kelompok terdiri dari 4-5 orang secara heterogen (kemampuan, gender dan karakteristik) dan hasil yang diperoleh merupakan hasil kerjasama disetiap kelompok yang telah dibentuk.

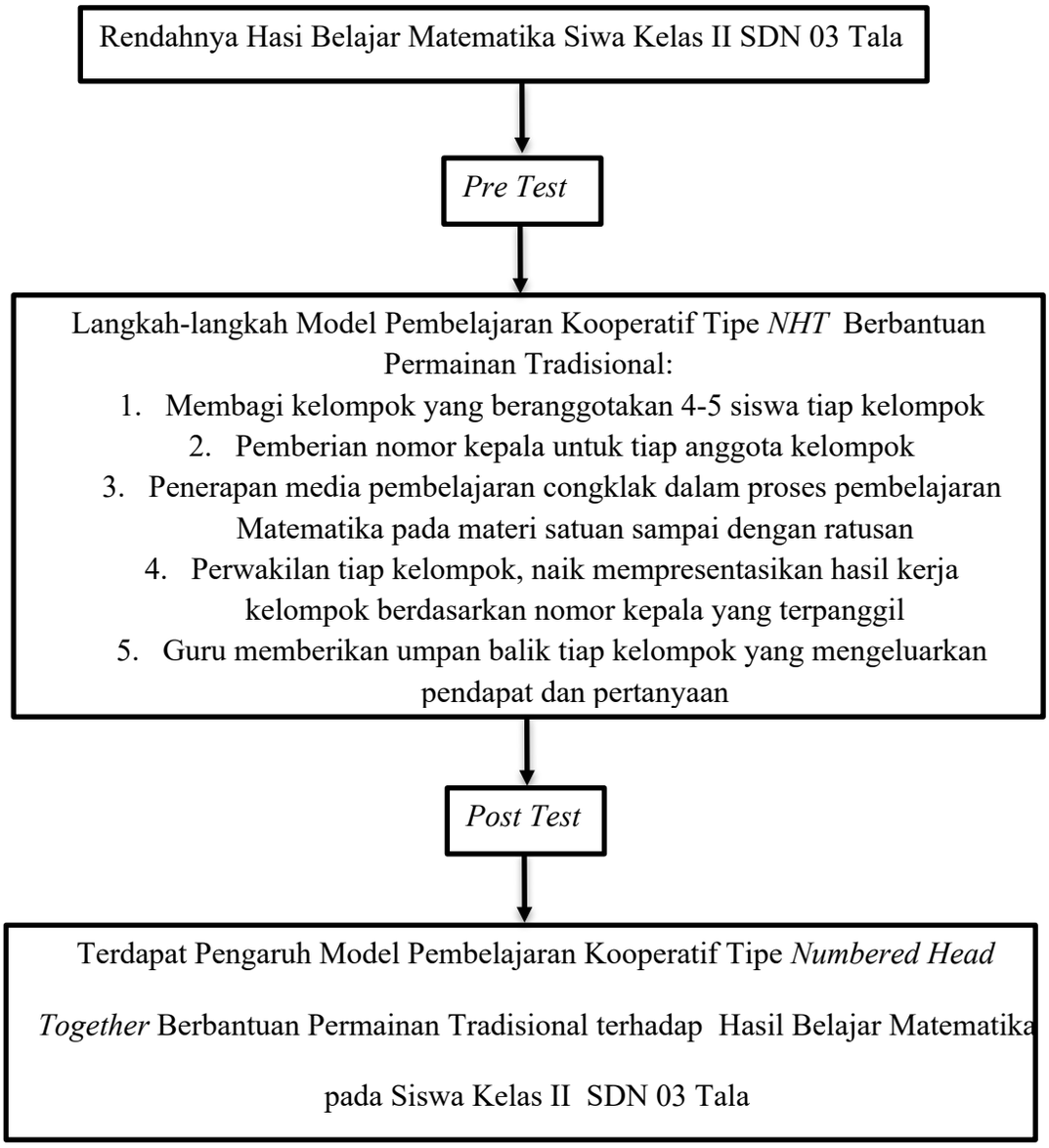
Sedangkan, model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang banyak diterapkan dalam proses pembelajaran. Karena, merupakan model pembelajaran yang mengedepankan aktifitas siswa secara aktif dalam mencari tahu, bertanggung jawab terhadap tugas yang telah diberikan kepada masing-masing anggota di tiap kelompok yang kemudian hasilnya akan dipresentasikan di depan kelas.

Agar pembelajaran yang lebih menarik, bermain sambil belajar juga akan membuat anak tidak cepat bosan dan jenuh dalam pembelajaran. Permainan

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu permainan tradisional. Sesuai dengan pernyataan tersebut, model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* cocok digabungkan dengan permainan tradisional, karena pada dasarnya permainan tradisional mempunyai kelebihan karena sifatnya kooperatif dalam hal ini adalah adanya kerja sama, dan rasa ingin tahunya yang tinggi dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan melalui konsep permainan. Dengan demikian, keterlibatan siswa secara aktif mampu membuat mereka menjadi tidak bosan dalam proses pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan Permainan Tradisional. Berikut adalah skema terkait dengan kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw



Gambar 2.2 Kerangka Pikir

C. Hipotesis

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah pernyataan sementara yang digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam penelitian yang kebenarannya diuji secara empiris. Adapun hipotesis penelitian ini, “Terdapat Pengaruh

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Berbantuan Permainan Tradisional Congklak terhadap Hasil Belajar Siswa".

2. Hipotesis Statistik

H : $\mu_1 ¿ \mu_2$

H : $\mu_1 \neq \mu_2$

1

Atau

H : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* berbantuan permainan tradisional congklak terhadap hasil belajar siswa kelas II

H : Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* berbantuan permainan tradisional congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II

1

Keterangan:

μ_1 = Sebelum Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Berbantuan Permainan Tradisional Congklak

μ_2 = Setelah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Berbantuan Permainan Tradisional Congklak

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

   Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat untuk menganalisis keterangan mengenai apa saja yang ingin diketahui.

2. Jenis Penelitian

   Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs (nondesign)*. Menurut Sugiyono (2013:74) *Pre-Experimental Designs (nondesign)* adalah jenis penelitian yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen.

   Sedangkan metode yang digunakan, metode *Pre-Experimental Designs (nondesign)* adalah Metode penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*, yang dilakukan terhadap satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol. *One-Group Pretest-Posttest Design* merupakan kegiatan penelitian dengan memberikan tes awal *(pre test)* sebelum diberikan perlakuan, kemudian setelah diberikan perlakuan barulah diberi tes akhir *(pos test).* Hal ini senada dengan pendapat Sugiyono (2013:74) hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan setelah diberi perlakuan.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

Jadi, jenis penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Designs (nondesign)* dengan metode penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design* untuk mengkaji tentang Pengaruh Permainan Tradisional Berbasis Pendekatan Realistik terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II di SDN 03 Tala.

B. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (Dalam Zilviani, 2015) Variabel Penelitian adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

a. Variabel Bebas

Variabel bebas atau *(Independent variable)* merupakan variabel yang dapat mempengaruhi atau merubah variabel lain (Variabel terikat). Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Berbantuan Permainan Tradisional

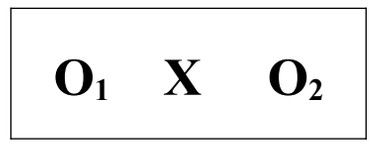
b. Variabel Terikat

Variabel terikat atau *(Dependent variable)* merupakan variabel yang dipengaruhi yang menjadi akibat karena adanya variabel lain (variabel bebas). Adapun variabel terikat pada penelitian ini adalah Hasil Belajar.

2. Desain Penelitian

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

Desain penelitian *Pre-Experimental Designs (nondesign)* dengan metode penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design* ini terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan. Di dalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali, yaitu sebelum diberi perlakuan disebut *pretest* dan sesudah diberi perlakuan disebut *pos test*. Adapun pola penelitian metode *One-Group Pretest-Posttest Design* menurut Sugiyono (2013:75) sebagai berikut.



Gambar 3.1. Desain Penelitian

Keterangan:

O_1 : Nilai pre test (sebelum diberi perlakuan/treatment)

X : *Treatment* (Perlakuan)

O_2 : Nilai post test (setelah diberi perlakuan/treatment)

Pada desain ini tes dilakukan dua kali, yaitu sebelum (pretest) dan sesudah diberi perlakuan eksperimen disebut (posttest). Pretest diberikan pada kelas eksperimen O_1. Setelah penerapan permainan tradisional berbasis pendekatann realistic (X). Pada tahap akhir, peneliti memberikan post test (O_2).

C. Definisi Operasional Variabel

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

a. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Berbantuan Permainan Tradisional Congklak

Model pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran secara berkelompok yang bekerja sama saling membantu untuk menyelesaikan persoalan. Dalam penelitian ini, model pembelajaran kooperatif yang diterapkan adalah tipe *numbered head together* dengan beranggotakan 4 – 5 orang tiap kelompok dan setiap anggota dalam masing-masing kelompok diberikan nomor kepala berbeda. Kemudian guru mengambil secara acak nomor kepala siswa untuk mewakili kelompoknya dalam mempresentasikan hasil kerja timnya di depan kelas.

Proses pembelajaran, digunakan juga media pembelajaran berupa permainan tradisional congklak yang merupakan suatu permainan tradisional dengan menggunakan papan kayu atau plastik dan biji berbentuk kerang. Permainan congklak memerlukan 2 orang pemain yang mana pada papan congklak terdiri atas 16 lubang untuk menyimpan biji congklak. Keenambelas lubang tersebut saling berhadapan dan 2 lubang besar dikedua sisinya. Siswa membutuhkan 42 biji congklak dengan masing-masing lubang berisi 3 biji congklak.

b. Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar

Hasil belajar merupakan patokan yang menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam mengetahui dan memahami suatu materi pelajaran yang dapat diukur melalui tes. Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang berdiri sendiri dan bukan merupakan cabang dari ilmu pengetahuan,

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

   Lokasi penelitian ini dilaksanakan di kelas, II SDN 03 Tala, Jl. Raya Talaka No 117, Kecamatan Ma'rang, Kabupaten Pangkajene Kepulauan, Sulawesi Selatan. Alasan peneliti melakukan penelitian di lokasi tersebut adalah ketika peneliti melaksanakan observasi, masih banyak siswa yang tidak fokus dan lebih banyak bermain ketika proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, model pemelajaran dan media ajar yang digunakan guru juga kurang bervariasi sehingga siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan materi pelajaran yang dijelaskan oleh guru.

2. Waktu Penelitian

   Waktu penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap pada bulan Mei Tahun Ajaran 2023-2024.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

   Menurut Sugiono (dalam Zilviani, 2015: 26) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu penelitian untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah kelas II SDN 03 Tala

2. Sampel

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

Menurut Sugiono (dalam Zilviani, 2015: 26) sampel merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *Purposive Sampling* yang merupakan suatu teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini, yang menjadi sampel adalah kelas II SDN 03 Tala, yang terdiri dari 18 Siswa. Adapun jumlah siswa laki-laki sebanyak 7 dan siswa perempuan sebanyak 11.

F. Instrumen Penelitian

Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah:

1. Soal tes (*Pretest* dan *Postest*)
   a. Instrumen *Pretest*

      Instrument *Pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan atau proses pembelajaran dilaksanakan. Bentuk soal yang digunakan adalah bentuk soal isian dengan jumlah soal sebanyak 5 nomor.

   b. Instrument *Postest*

      Tes hasil belajar atau *Postest* merupakan tes yang digunakan untuk mengetahui keberhasilan setelah diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* berbantuan Permainan Tradisional Congklak yang ditandai dengan meningkatnya hasil tes belajar siswa. Bentuk soal yang digunakan adalah bentuk soal Isian, dengan jumlah soal sebanyak 5 nomor.

G. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini adalah jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Penelitian ini dilakukan terhadap 18 siswa Kelas II di SDN 03 Tala mengenai Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Berbantuan Permainan Tradisional Congklak terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif, dan statistik Inferesial. Hasil tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Hasil Analisis Statistika Deskriptif

Hasil analisis deskriptif menunjukkan deskripsi tentang karakteristik skor hasil belajar, dimana data yang disajikan merupakan perhitungan atau analisis dengan menentukan nilai maksimum, minimum, rata-rata, median, modus, standar deviasi dan table distribusi frekuensi. Berikut adalah rangkuman statistik skor hasil belajar siswa kelas II SDN 03 Tala dengan menggunakan model pembelajaran kooperetif tipe *Numbered Head Together* berbantuan pemainan tradisional congklak.

a. Data Hasil Belajar *Pretest*

Statistik skor hasil belajar siswa kelas II SDN 03 Tala sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan Permainan Tradisonal Congklak, disajikan sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 03 Tala sebelum menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* berbantuan Permainan Tradisonal 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)

Berdasarkan data pada tabel 4.1, diperoleh total skor nilai sebesar 1120 yang berasal dari 18 sampel atau 18 siswa yang telah melaksanakan *pretest* sebelum diterapkannya model pembelajaran Kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan permainan tradisional congklak dengan skor tertinggi (maksimum) sebesar 80 dan skor terendah (minimum) sebesar 40. Skor rata-rata (mean) adalah 63,33, skor yang paling banyak diperoleh oleh siswa (modus) yaitu 60 dan nilai tengahnya sebesar 62,22. Sedangkan simpangan baku (standar deviasi) 11,66.

Jika data hasil belajar tersebut pada tabel 4.1 dikelompokkan kedalam lima kategori nilai, maka diperoleh skor distribusi frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada pada tabel 4.2 sebagai berikut:

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi, Persentase, dan Kriteria Kategori Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 03 Tala Sebelum Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Berbantuan Permainan Tradisonal 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)

Pada tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa dari 18 siswa kelas II SD Negeri 03 Tala, siswa yang memperoleh skor pada kategori sangat kurang sebanyak 1 dengan persentase sebesar 5,56%, kategori kurang sebanyak 4 siswa dengan persentase 22,22%, kategori cukup/sedang sebanyak 6 siswa atau 33,33%, kategori baik sebanyak 4 dengan persentase 22,22% dan kategori sangat baik sebanyak 3 dengan persentase sebesar 16,67%

Berdasarkan analisis data tes hasil belajar (*pre test*) diatas, dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* berbantuan permainan tradisional congklak, berada pada kategori cukup/sedang dengan presentase sebesar 63,33%.

b. Data Hasil Belajar *Post test*

Statistik skor hasil belajar siswa kelas II SDN 03 Tala setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

Together berbantuan Permainan Tradisonal Congklak, dapat disajikan pada table dibawah ini:

Tabel 4.3 Statistik Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 03 Tala setelah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* berbantuan Permainan Tradisonal Congklak

Statistik	Nilai Statistik
Ukuran Sampel	18
Total Skor	1500
Skor Maksimum	100
Skor Minimum	60
Rata-rata (Mean)	83,33
Modus	90
Median	85
Standar Deviasi	11,88

Sumber: Hasil Analisis Data (2024)

Berdasarkan data pada tabel 4.3 diatas, terdapat 18 Siswa yang telah melaksanakan *post test* setelah diterapkannya model pembelajaran Kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan permainan tradisional congklak dengan memperoleh total skor sebesar 1500 dan skor tertinggi (maksimum) sebesar 100 serta skor terendah (minimum) sebesar 60. Skor rata-rata (mean) adalah 83,33 , skor yang paling banyak diperoleh oleh siswa (modus) yaitu 90 dan nilai tengahnya sebesar 85. Sedangkan simpangan baku (standar deviasi) 11,88.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

Jika data hasil belajar tersebut pada tabel 4.3 dikelompokkan kedalam lima kategori nilai, maka diperoleh skor distribusi frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Distribusi frekuensi, persentase, dan kriteria kategori Skor Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 03 Tala setelah menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* berbantuan Permainan Tradisonal Congklak

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
80-100	Sangat Baik	13	72,22%
68-79	Baik	4	22,22%
55-67	Cukup/sedang	1	5,56%
45-54	Kurang	0	0%
<45	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah		**18**	**100%**

Sumber: Hasil Analisis Data (2024)

Pada tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa dari 18 siswa kelas II SD Negeri 03 Tala siswa yang memperoleh skor pada kategori sangat baik sebanyak 13 siswa dengan persentase 72,22% dan kategori baik sebanyak 4 siswa dengan persentase sebesar 22,22% serta kategori cukup/sedang sebanhyak 1 siswa dengan persentase sebesar 5,56%

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh siswa setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *numbered head together* berbantuan permainan tradisional congklak, berada pada kategori sangat baik dengan presentase sebesar 83,33%.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

2. Hasil Analisis Statistika Inferensial

Analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang diajukan. Analisis statistik inferensial merupakan lanjutan dari analisis deskriptif yang dilakukan dengan tahap uji normalitas terlebih dahulu. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dan uji gain untuk menghitung peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 03 Tala dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *numbered head together* berbantuan Permainan Tradisional Congklak.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebarang data yang di dapatkan berdistribusi normal atau tidak. Jika data tersebut berdistribusi normal maka nilai $sig > a = 0{,}05$ dan jika data tidak berdistribusi normal maka nilai $sig < a = 0{,}05$. Seluruh perhitungannya dilakukan menggunakan bantuan komputer dengan program *Statistical Product and Solutions* (SPSS) versi 29 dengan uji *Shapiro-wilk*. Hasil perhitungan yang diperoleh dapat dilihat pada table 4.5 dibawah ini.

Tabel 4.5 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	0.108

Sumber: *IBM SPSS Statistics Version 29*

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan diuraikan pada bab IV, 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 hasil analisis deskriktif pada hasil data *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 0,108>0,05 yang menunjukkan bahwa data *post test* juga berdistribusi normal. Kemudain, 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) = 81,4 atau 81,4 ≥ 0,70 yang tergolong dalam kategori sangat tinggi.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari penelitian ini, maka penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada siswa diharapkan semua siswa untuk dapat mendukung guru sepenuhnya didalam proses belajar mengajar untuk dapat mencapai hasil belajar mengajar yang baik.
2. 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.
3. 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.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

DAFTAR PUSTAKA

Andik. (2022). Pengaruh permainan congklak terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 Tahun Di RA Albina Cilegon. *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2*(1), 54–63.

Barutu, A., Rahimah, D., & Herawty, D. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (Nht) dengan Media Kartu Soal untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*. *1*(2), 2581–253.

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.

Dewi, P. C. (2019). Penggunaan Media Permainan Congklak untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika tentang Konsep Perkalian pada Siswa Kelas II SDN 30 Rejang Lebong. *Skripsi.* Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN). Curup.

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 https://jbasic.org/index.php/basicedu6(*3), 5124–5129.

Febrianti, F. A. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IP*S*. *Journal Civics & Social Studieas.* 3(2), 42–52.

Florentina, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA.* 7(2), 96–106.

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.

Hanafia, A., Wiryanto, W., Ekawati & R,(2021). Penerapan Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Education*, *9*(4), 354–361. http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3093.

Matulessy, A & Muhid, A. (2022). Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: literature review.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

AKSIOMA : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika. *13*(1), 165–178. https://doi.org/10.26877/aks.v13i1.8834.

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.

Ngaeni, E. N., Saefudin., A.A. (2017). Menciptakan Pembelajaran Matematika yang Efektif dalam Pemecahan Masalah Matematika dengan Model Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Pendidikan Mtematika.* 6(2), 264-274. https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/view/896/0.

Nourhasanah, F. Y., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(3), 5124–5129. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3050.

Palupi, D. I., Rahmani, E., Yusnita, E., Gustina, H., Pertiwi, H., & Priyanti, N. (2023). Mengenal Model Kooperatif Numbered Head Together (NHT) untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. *4 (1)*, 21–28.

Pauziah, S. H., Mutaqin, E. J., & Muslihah, N. N. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak terhadap Keterampilan Membilang di Kelas 1 Sekolah Dasar. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *2*(2), 124–133. https://doi.org/10.31980/caxra.v2i2.1990.

Prameswari., N. K., & Anggraini, K. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I SDN Lidah Kulon IV. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *15*(1), 75–86. https://doi.org/10.33369/pgsd.15.1.75-86.

Rahmah, N. (2013). Hakikat Pendidikan Matematika. *Al-Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,* 1(2), 1-10. https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88.

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.

Riska, A.K., Samsul, B., Nurliah., M. (2021). Model Pembelajaran Cooperatif terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 4(2), 279-290. https://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika.

Riska, K., Kurniawati, A., Santosa, F. H., Bahri, S., & Widiana, D. S. (2021). *Model Pembelajaran Cooperatif Terhadap Hasil Belajar Matematika*. 4(2), 279–290.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

Sawaluddin, S., & Muhammad, S. (2020). Langkah-Langkah dan Teknik Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, *6*(1). https://doi.org/10.18592/ptk.v6i1.3793.

Shoimah, R.N., & Aturroshidah. M.S. (2021) Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit untuk Meningkatkann Aktivitas Belajar dan Pemahaman Konsep Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III. *Jurnal Pendidikan.* 1-18. https://repository.unisda.ac.id/1125/.

Sudarsana, I. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Penjaminan Mutu Lembaga Penjaminan Mutu Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar*. *4*(1), 20–31. http://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/JPM%0.

Sugiyadnya, I. K. J., Wiarta, I. W., & Putra, I. K. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Learning Tipe NHT terhadap Pengetahuan Matematika. *International Journal Of Elementary Education. 3*(4), 413–422.

Sulkar, A. (2017). Pengaruh Permainan Congklak terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas II SDN 248 laikang Kebupaten Bulukumba.

Susanto, F. (2021). Meta Analisi Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.* 2(1), 53–61.

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

Tambak, S. (2017). Metode Cooperative Learning dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan,* 14(1), 1-17.

Vivi Muliandari, P. T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Terhadap Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education*. *3*(2), 132. https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18517.

Wulan, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Inpres 117 Buludoang*. 1–53.Yenni, R. F. (2016). Penggunaan Metode Numbered Head Together (NHT). *Nabla Dewantara: Jurnal Pendidikan Matematika*. 1(2), 33–42.

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.

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

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

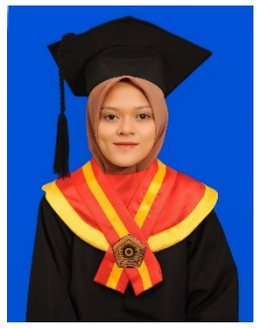






Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw

RIWAYAT HIDUP



SULVAIDAH, lahir di Sapanjang, Kac. Labakkang, Kab. Pangkajene dan Kepulauan, Provinsi Sulawesi Selatan, pada tanggal 16 Oktober 2002. Merupakan Anak keempat dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Mannu dan Ibu Halima.

Peneliti menempuh pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2008 di SD Negeri 34 Sapanjang dan tamat pada tahun 2014. Pada tahun yang sama, peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Labakkang dan tamat pada tahun 2017. Kemudian pada tahun yang sama, peneliti melanjutkan pendidikan ke jenjang Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 3 Pangkep dan tamat pada tahun 2020. Pada tahun yang sama, peneliti melanjutkan pendidikan ke tingkat perguruan tinggi di STKIP ANDI MATAPPA Pangkep dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Sumber: Repository Matappa | Diunduh: 03/11/2026 (WITA)
Verifikasi: https://repository.matappa.ac.id/verifikasi/sbqkMhklj0T29kUVOmE6qw