

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hasil Belajar Matematika

1. Pengertian Hasil Belajar Matematika

Belajar merupakan proses internal belajar sementara pembelajaran merupakan kondisi eksternal pembelajar, belajar ialah tindakan lebih baik kesanggupan berfikir, emosional psikomotor (Hanifah Sabrina Aulia^{1*}, 2025) Motivasi minat belajar siswa sangat mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran matematika. metode pengajaran serta media digunakan juga berperan penting dalam mendukung tercapainya hasil belajar yang efektif. segala tahap di mulai dari penyusunan penerapan, pengidentifikasikan dan diselesaikan factor menahan, ialah elemen dari belajar, (Rahmalia Ayu Isnaini^{1*}, 2026)

Perolehan belajar matematika tidak hanya dilihat dari kesanggupan siswa dalam memahami konsep dan menyelesaikan soal, tetapi juga dari sikap keahlian ditampilkan selama proses pembelajaran berlangsung. Guru perlu merencanakan pembelajaran efektif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar mampu mengoptimalkan peroleh belajar menyeluruh. Peroleh secara etimologi ialah suatu diadakan (dibuat, dijadikan) oleh usaha, hingga peroleh belajar ialah suatu diwujudkan siswa dari tahap belajar. peroleh belajar dalam keterkaitan sekaligus prestasi mencapai keahlian sesuai sasaran spesifik yang di rencanakan. (Putri, 2022) Penguasaan materi mencakup perubahan perilaku meliputi sudut pandang berfikir, emosional, motorik. Mengetahui tingkat keberhasilan diperlakukan sebuah proses evaluasi yang sistematis, hasil belajar fungsi serupa tanggapan bagi guru meningkatkan suatu strategi pembelajaran bagi peserta didik hasil ini menjadi

inspirasi untuk terus menumbuhkan kapasitas diri dalam mencapai target pembelajaran yang lebih tinggi.

Hasil belajar ialah kemampuan dimiliki siswa sesudah menerima pengalaman pembelajaran. Kemampuan disebut meliputi sudut pandang berfikir, emosional, psikomotorik. (Lestari, 2023) Dengan aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual dan penguasaan berhubungan dengan aspek afektif sikap, nilai dan karakter. Sementara aspek psikomotorik pada keterampilan fisik. Untuk dapat mengukur pencapaian kemampuan peserta didik memerlukan instrumen penilaian relevan, baik berupa tes tertulis untuk ranah kognitif maupun observasi non-tes untuk memantau perkembangan keterampilan peserta didik.

Hasil belajar mampu dilihat melewati proses pengujian bertujuan memperoleh informasi validasi bukan menunjukkan tahapan kemampuan belajar siswa memperoleh misi belajar. (Handayani, 2022) Matematika ialah mata pelajaran mengajar siswa berfikir masuk akal, cermat, sistematis. Desain sesuatu diperlukan dimiliki siswa serta bekal aktivitas sehari-hari (FeraWiHelminah, 2024) Matematika ialah pengetahuan terstruktur dan membantu anak untuk berpikir kritis, logis penyelesaian masalah sehari-hari yang berhubungan dengan angka atau desain (TIA, 2023).

2. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar ialah tolak ukur spesifik digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah tercapai kompetensi dasar atau tujuan pembelajaran. hasil belajar ialah hasil kemampuan memperoleh anak sesudah adanya aktivitas belajar. Peserta didik berhasil ialah peserta didik berhasil mencapai objektif pembelajaran atau objektif instruksional (Ridha, 2025) Berdasarkan tahap pembelajaran, tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik mempengaruhi sebagian penyebab ada baik bersifat

eksternal, internal.

Hasil belajar dapat dijadikan sebagai dasar dalam menyusun alat evaluasi efektif, sesuai dengan objektif pembelajaran. Dengan adanya indikator yang jelas, proses penilaian akan lebih terarah dan mampu memberikan gambaran yang akurat mengenai kemampuan peserta didik. Dalam mengoptimalkan rencana pembelajaran guru dilakukan penilaian atas hasil evaluasi ini termasuk dalam pengalaman mengajar sesudah digunakan, cara digunakan seperti interaksi dengan peserta didik, perolah yang dicapai (Retno Rizky Utami¹, 2025)

Hasil belajar utama dalam proses evaluasi pembelajaran tidak hanya digunakan mengukur aspek pengetahuan, mencakup kemampuan siswa dalam menerapkan konsep serta menunjukkan sikap yang positif selama proses pembelajaran berlangsung. guru dapat lebih mengidentifikasi keberhasilan siswa serta menciptakan pembelajaran yang sistematis .

Indikator hasil belajar juga selaras dengan klasifikasi ranah belajar yang dikemukakan utama:

1. Ranah kognitif,

Ranah ini berfokus pada penguasaan pengetahuan dan kemampuan berpikir. Indikator dalam ranah ini mencerminkan kemampuan siswa dalam mengingat informasi, pemahaman konsep, diterapkan pengetahuan, menganalisis masalah, dan mengevaluasi informasi.

2. Ranah afektif,

Ranah ini berkaitan dengan perilaku, nilai, perasaan yang dimiliki siswa terhadap materi atau proses pembelajaran. Indikator afektif mengukur sejauh mana siswa menunjukkan minat belajar, menerima dan menghargai pendapat orang lain, memiliki rasa tanggung jawab, dan menunjukkan kerja sama dalam kelompok.

3. Ranah psikomotorik,

Ranah ini berkaitan dengan keterampilan fisik atau motorik yang ditunjukkan siswa dalam bentuk tindakan atau praktik. Indikator ini mencakup kemampuan mengamati, meniru, melaksanakan prosedur, dan mengembangkan keterampilan secara mandiri. Indikator hasil belajar ialah komponen penting dalam proses penilaian memungkinkan guru untuk menilai secara akurat keberhasilan pembelajaran, sekaligus memberikan umpan balik bagi pengembangan strategi mengajar. Dengan merujuk pada tiga ranah pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotorik), guru dapat merancang instrumen evaluasi yang bermakna.

3. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar Matematika

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologi adalah faktor hubungan dengan kondisi fisik individu. Kondisi fisik yang sehat, bugar akan berikan pengaruh positif terhadap aktivitas belajar individu. kondisi fisik yang lemah atau sakit dapat menghalangi terwujudnya perolehan belajar optimal. Peran fungsi fisiologis pada tubuh makhluk hidup sungguh mempengaruhi hasil belajar, paling utama sensorik. kegiatan belajar dengan baik.

2) Faktor Psikologis

Faktor psikologis ialah keadaan psikologis orang yang dapat berpengaruh proses belajar. Berbagai penyebab psikologis dipengaruhi proses belajar adalah ketekunan siswa, inspirasi, minat, perilaku dan bakat.

b. Faktor Eksternal

Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial, faktor lingkungan nonsosial.

1) Lingkungan sosial

- a) Lingkungan sekolah seperti guru, keuangan, rekan sekelas dapat dipengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan humoris antara ketiganya dapat dijadikan inspirasi bagi siswa belajar bertambah baik di sekolah
- b) Lingkungan sosial masyarakat, lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran diantara juga dapat dipengaruhi belajar siswa. Paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum miliknya.
- c) Lingkungan sosial keluarga, berhubungan antar anggota keluarga, orang tua, anak, kakak atau adik yang akan gotong-royong siswa melakukan aktifitas dengan baik.

2) Lingkungan NonSosial

Faktor-faktor ini termasuk lingkungan non social adalah:

- a) Lingkungan alamiah, seperti udara yang tidak panas tidak dingin, lingkungan alamiah disebut ialah faktor- faktor ini dapat mempengaruhi kegiatan belajar siswa. Setidaknya, bila kondisi alam tidak didukung, proses belajarr siswa tidak terlambat.
- b) Faktor materi pembelajaran, (yang di ajarkan ke siswa) faktor ini hendaknya sesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode diajarkan guru, di sesuaikan dengan kondisi pertumbuhan siswa.

B. Model Pembelajaran Cooperative tipe NHT

1. Model pembelajaran kooperative

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) ialah pembelajaran teknik siswa belajar bekerja dalam kelompok- kelompok kecil secara kolaboratif yang pesertanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan rancangan kelompok yang bersifat

heterogen (Damayanti Nababan, 2023) Pembelajaran kooperative sebagai pembelajaran secara berkelompok.

Akan tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur orongan atau tugas yang bersifat kooperatif hingga dimungkinkan kejadian interaksi secara terbuka dan hubungan yang bersifat interdependensi efektif diantara anggota kelompok. Pembelajaran kooperatif inilah yang akan memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar dengan siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Melalui pembelajaran kooperatif seorang siswa akan menjadi sumber belajar bagi temannya yang lain. (Himami, 2021)

NHT (*Number Head Together*) atau penomoran berfikir Bersama adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. Model NHT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk mempelajari. Materi yang telah ditentukan (FeraWiHelminah, 2022).

NHT merupakan varian dari diskusi kelompok. Teknik pelaksanaannya hampir sama dengan diskusi kelompok. Pertama-tama guru meminta siswa untuk duduk berkelompok-kelompok masing-masing anggota di beri nomor. Setelah selesai, guru memanggil nomor (baca anggota) untuk mempresentasikan hasil diskusinya. pembelajaran cooperative tipe NHT ialah metode belajar dengan siswa diberi nomor dan di buat suatu kelompok. NHT ialah sebuah hal bisa membuat kedekatan kepada pelajar dalam mempelajari materi yang terdapat pada sebuah Pelajaran bisa dilihat kemampuan peserta didik dalam belajar. Model ini dipergunakan membuat mengoptimalkan dalam hal belajar baik dari rombongan yang satu ke yang lainnya dari

rombongan dan seluruh satu satu kelasnya supaya guna untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. (FeraWiHelminah, 2020)

1. Langkah-Langkah Pembelajaran *Cooperative Tipe NHT*

Table 1 Langkah-langkah Pembelajaran NHT

Fase	Langkah – langkah	Kegiatan
1	Penomoran	fase ini guru membagi siswa ke dalam kelompok 3-5 orang, dan kepada masing-masing peserta kelompok di beri nomor 1 sampai 5
2	Mengajukan pertanyaan	Guru mengajukan suatu pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan dapat bervariasi. Pertanyaan dapat sangat spesifik dan dalam bentuk kalimatnya.
3	Berpikir bersama	Siswa menyatukan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan itu, dan menyakinkan tiap anggota timnya mengetahui jiwa bantim.
4	Menjawab	Guru menyuruh masing-masing kelompok suatu nomor tertentu, kemudian siswa yang nomornya sesuai mengacungkan tangannya dan mencoba untuk menjawab pertanyaan untuk setiap kelompok didalam satu kelas.

2. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran NHT

a. Kelebihan

- 1) Setiap peserta didik menjadi siap.
- 2) Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh
- 3) Siswa yang pandai dapat membantu teman yang kurang mampu.
- 4) Terjadi interaksi yang intens antara siswa dalam menjawab soal.

b. Kekurangan

- 1) Ada siswa yang takut di intimidasi bila memberi nilai jelek kepada anggotanya.

2) Tidak semua anggota kelompok dipanggil oleh guru.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar dari sumber pesan kepada penerima pesan, yang berfungsi merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kesiapan siswa untuk memotivasi dan melibatkan mereka dalam proses belajar. Media yang digunakan dalam konteks ini disebut media pembelajaran, karena proses pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi mengemukakan media pembelajaran adalah batasan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.

(Dr. Lira Hayu Afdetis Mana, 2024) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengajar kepada peserta didik, yang dapat menstimulasi perhatian dan mendorong keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, sarana, atau bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami. Media pembelajaran berperan penting untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih konkret, interaktif, dan variatif, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

b. Manfaat Media Pembelajaran

(Sapriyah, 2019) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran

dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh- pengaruh psikologi terhadap siswa. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi anatar guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (I s r a n R a s y i d K a r o - K a r o S * , 2 0 1 8)) . Mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu : Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih tersandar, pembelajaran dapat lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat di perpendek, kualitas pembelajaran dapat diringankan, proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan,Peran guru memahami perubahan kearah yang positif.

Pendapat tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media tidak hanya membantu memperjelas penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Selain itu, fleksibilitas media memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih efisien dari segi waktu dan dapat diakses kapan saja serta di mana saja. Hal ini juga berdampak pada meningkatnya sikap positif siswa terhadap pembelajaran. Dengan demikian, guru perlu mampu memanfaatkan media

secara optimal agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, inovatif, dan berfokus pada siswa.

4. Media Pembelajaran Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan papan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Dalam konteks pembelajaran, permainan ini memiliki potensi sebagai media edukatif yang mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa. permainan ular tangga dapat meningkatkan minat belajar siswa karena memiliki aturan yang sederhana, mudah dimainkan, dan dapat disisipkan nilai-nilai atau tema pembelajaran yang mendidik. Selain itu, permainan ini mendorong siswa untuk lebih aktif karena mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui interaksi dan strategi dalam permainan (Setiawati, 2021) menjelaskan bahwa ular tangga adalah permainan papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dengan gambar tangga dan ular di beberapa kotak.

Permainan dimulai dari kotak pertama, dan setiap pemain secara bergiliran melempar dadu untuk menggerakkan bidaknya. Jika bidak jatuh pada kotak dengan tangga, maka pemain dapat naik ke kotak lebih tinggi sesuai ujung tangga. Sebaliknya, jika jatuh pada kotak bergambar ular, . Permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih ini dapat melatih anak untuk berkompetensi. Selain itu, permainan ular tangga dapat melatih anak untuk bekerja sama serta melatih anak untuk bertindak sportif.

5. Langkah-langkah Media Ular Tangga

Media permainan ular tangga merupakan media edukatif yang dapat digunakan menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, interaktif (AZAHRO, 2021) langkah-langkah pelaksanaan media

ular tangga dalam pembelajaran dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

a) Permulaan Permainan

1. Semua pemain memulai dari petak nomor 1 dan permainan diakhiri di petak terakhir (umumnya nomor 50 atau 100, tergantung desain papan).
2. Untuk menentukan giliran bermain, setiap pemain melempar dadu terlebih dahulu; yang memperoleh angka tertinggi memulai lebih dulu.

b) Peralatan yang Digunakan

1. Terdapat satu buah dadu yang digunakan untuk menentukan langkah.
2. Setiap pemain menggunakan bidak dengan warna berbeda sebagai penanda.
3. Papan permainan terdiri atas kotak-kotak yang berisi soal, perintah, atau materi pembelajaran, serta gambar tangga dan ular yang menghubungkan antar kotak tertentu.

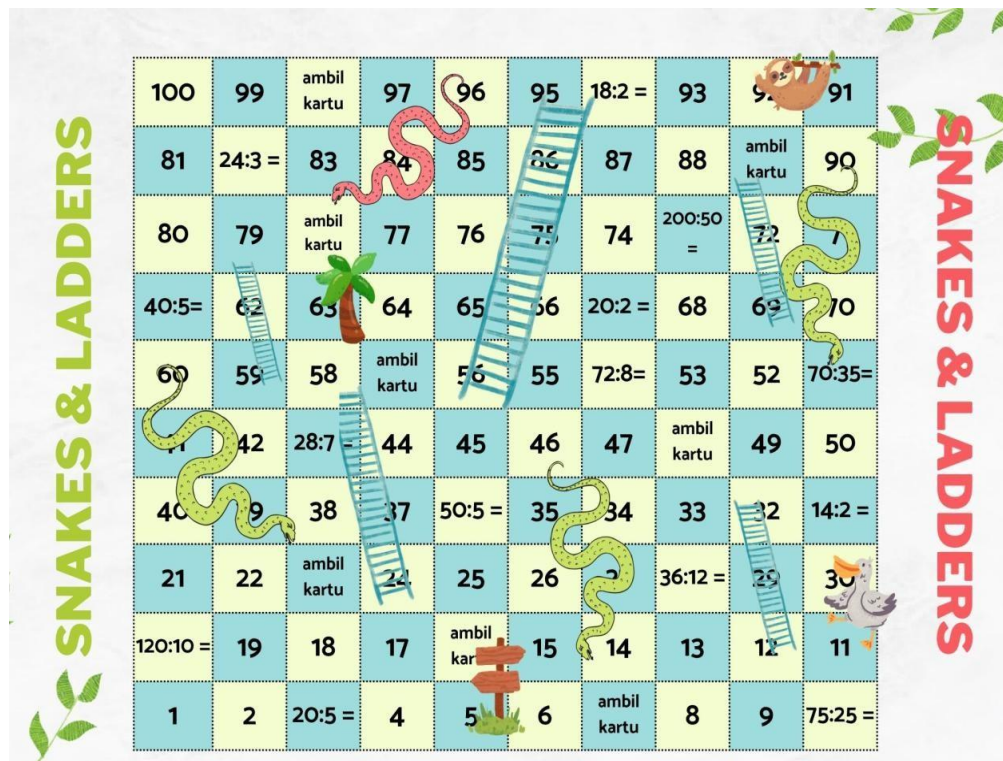
c) Aturan Bermain

1. Pemain melempar dadu secara bergiliran dan memindahkan bidaknya sesuai jumlah mata dadu.
2. Jika pemain berhenti di kotak dengan tangga, maka bidak berpindah ke ujung atas tangga (maju).
3. Jika pemain berhenti di kotak dengan ular, maka bidak berpindah ke ujung bawah ular (mundur).
4. Boleh ada lebih dari satu bidak dalam satu kotak (tidak ada eliminasi).
5. Petak-petak tertentu dapat berisi soal, perintah, atau tugas sesuai dengan materi pelajaran. Pemain harus menjawab/menjalankan sebelum melanjutkan langkah.

• Akhir Permainan

- 1 Pemenang permainan ialah pemain pertama kali mencapai kotak terakhir.

- 2 Bila hasil lemparan dadu melebihi jumlah kotak yang tersisa, maka pemain



Gambar 2.1 Media Ular Tangga

harus tetap menjawab soal pada kotak terakhir tanpa melangkah lebih dari itu.

(Shandy Juniantoro, 2021) permainan ular tangga sebagai media pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan minat dan inspirasi belajar siswa, tetapi juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Hal ini dikarenakan siswa terlibat secara aktif dan berpartisipasi langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, Permainan ini dapat dimodifikasi dengan menyisipkan konten pembelajaran ke dalam papan permainan, sehingga siswa belajar sambil bermain. Selain memberikan tantangan dan kesenangan, permainan ular tangga juga mendorong kerja sama antaranggota kelompok, diskusi, serta kemampuan untuk saling mendukung dan berkompetisi secara sehat (Solichah, 2024) Dengan demikian, media permainan ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat bantu yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa

dalam proses belajar.

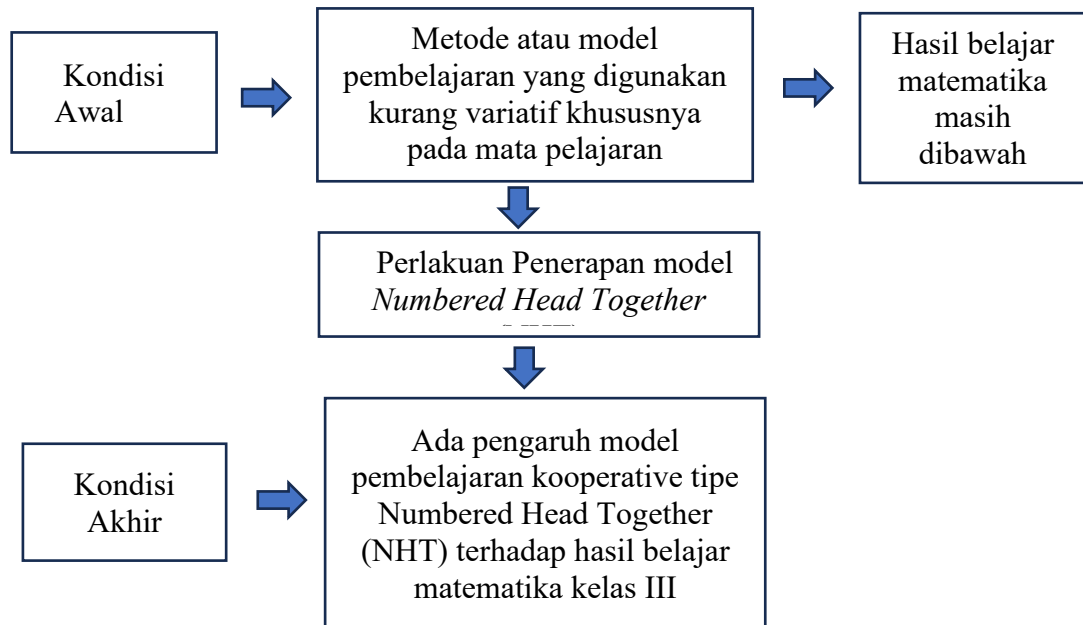
6. Penerapana Model NHT Berbantu Media Ular Tangga

Pembelajaran ialah sekelompok aktivitas dilibatkan komunikasi antara guru dan peserta didik, memanfaatkan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Kesuksesan proses pembelajaran terlihat dari hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT) berhubungan erat dengan hasil belajar dengan berbantu media Ular Tangga dalam pembelajaran matematika. Menggunakan model pembelajaran yang efektif, seperti model kooperatif tipe *Numbered Heads Together* (NHT), dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam model ini, peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk berpadu pendapat dan ide mereka. terkait pertanyaan yang diajukan oleh guru. Proses ini mendukung interaksi aktif dengan sebagian sumber dan lingkungan belajar. Komunikasi penting untuk mencapai perubahan perilaku yang diharapkan. Model ini memungkinkan peserta didik untuk berkolaborasi secara efektif dalam menjawab pertanyaan. Dengan demikian, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor mereka.

C. Kerangka Berfikir

Tujuan diselenggarakannya proses aktivitas belajar mengajar salah satunya ialah memperoleh hasil belajar. Hasil belajar sendiri digunakan sebagai tolak ukur untuk menentukan keberhasilan siswa dalam suatu pembelajaran. Kualitas pembelajaran matematika di kelas III SD Negeri Bangunsari 2 belum optimal, disebabkan oleh faktor dari peserta didik dan pendidik. hingga pengertian materi mereka belum masimum. Model *Numbered Heads Together* ialah pendekatan di mana peserta didik bekerja dalam

kelompok heterogen untuk berbagi ide, memproses informasi, dan mencari solusi terbaik terkait materi pembelajaran. Model ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, motivasi belajar, peroleh prestasi, keahlian sosial mereka.



Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir

Pada tahap kondisi awal dimana permasalahan model pembelajaran digunakan oleh guru masih kurang variatif khususnya pada mata pelajaran matematika sehingga hasil belajar matematika belum maksimum. Adanya permasalahan tersebut kemudian diberi perlakuan pembelajaran pada materi tersebut dengan diterapkan model pembelajaran *NumberHeadTogether* NHT berbantu media Ular Tangga diharapkan peroleh belajar siswa meningkat.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap peroleh penelitian akan dilakukan, masih memerlukan pembuktian dengan data-data dan fakta-fakta di lapangan serta berlaku apabila sudah diuji kebenarannya. Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir diatas maka penelitian merumuskan hipotesis penelitian Ada pengaruh pembelajaran NHT berbantuan Media Ular Tangga terhadap hasil belajar matematika

materi pembagian di SD Negeri Bangunsari 2.