PENGARUH MODEL *NUMBER HEAD TOGETHER* (NHT) BERBANTU MEDIA TIGA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA MATERI BANGUN RUANG KELAS V MI AL – QORYAH WANAREJAN KABUPATEN PEMALANG

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan dalam
Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:
KHOMSAH UMAROH
NIM: 1803096052

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG

2022

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Khomsah Umaroh**

NIM : 1803096052

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul

PENGARUH MODEL *NUMBER HEAD TOGETHER* (NHT) BERBANTU MEDIA TIGA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA MATERI BANGUN RUANG KELAS V MI AL – QORYAH WANAREJAN KABUPATEN PEMALANG

Secara keseluruhan adalah hasil Penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 8 Juli 2022

Pembuat Pernyataan,

Khomsah Umaroh

NIM.1803096052

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Pengaruh Model *Number Head Together* (NHT) berbantu Media Tiga Dimensi terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Materi Bangun Ruang Kelas V MI Al-Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang**

Penulis : Khomsah Umaroh
NIM : 1803096052
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diujikan dalam sidang *munaqosyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 30 Juni 2022

DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji

Dr. H. Fakhrur Rozi, M.Ag.
NIP. 196912201995031001

Sekretaris Penguji

Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd.
NIP. 198107182009122002

Penguji Utama I

Zulaikhah, M.Ag.
NIP. 197601302005012001

Penguji Utama II

Zuanita Adriyani, M.Pd
NIP. 198611222016012901

Pembimbing,

Dra. Hj.Ani Hidayati, M.Pd
NIP. 196112051993032001

NOTA DINAS

Semarang, 8 Juli 2022

Kepada
YTH. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul	: **Pengaruh Model *Number Head Together* (NHT) berbantu Media Tiga Dimensi terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Materi Bangun Ruang Kelas V MI Al-Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang**
Nama	: Khomsah Umaroh
NIM	: 1803096052
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam sidang munaqosyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing,

Dra. Hj. Ani Hidayati, M.Pd
NIP.196112051993032001

ABSTRAK

Judul : **PENGARUH MODEL *NUMBER HEAD TOGETHER* (NHT) BERBANTU MEDIA TIGA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA MATERI BANGUN RUANG KELAS V MI AL-QORYAH WANAREJAN KABUPATEN PEMALANG**

Penulis : Khomsah Umaroh

NIM : 1803096052

Penelitian ini dilatarbelakangi dari penggunaan model pembelajaran yang monoton dan jarang menggunakan media pembelajaran yang diterapkan di MI Al-Qoryah Wanarejan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui besarnya pengaruh model *Number Head Together* (NHT) berbantu media tiga dimensi terhadap kemampuan kognitif siswa materi bangun ruang kelas V MI Al-Qoryah Wanarejan. Pengaruh pada penelitian ini ditunjukan dengan adanya perbedaan kemampuan kognitif siswa ketika *pretest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan desain *Pre-Eksperimental* tipe *One Group Pretest-Posttest Desaign.* Populasi penelitian ini yaitu kelas V yang berjumlah 33 siswa sebagai kelas ekperimen. Teknik pengumpulan data yaitu dengan metode observasi, dokumentasi dan tes. Analisis data yang untuk pengaruh 2 variabel yaitu menggunakan uji regresi linier sederhana.

Berdasarkan hasil perhitungan koefisiensi persamaan uji regresi linier sederhana diperoleh t_{hitung} sebesar 4,077 > t_{tabel} 2,040 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan pada perhitungan determinasi sebesar 34,9%. Hal ini menunjukan bahwa model *Number Head Together* (NHT) berbantu Media Tiga Dimensi berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa materi bangun ruang kelas V MI Al-Qoryah Wanarejan dan memberikan kontribusi sebesar 34,9% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Kata Kunci: *Model Number Head Together (NHT), Media Tiga Dimensi, Hasil Belajar Siswa.*

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan trasliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor: 158/1987 dan Nomor: 05543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sanding [al-] disengaja secara konsisten agar sesuai teks arabnya.

ا	A	ط	ṭ
ب	B	ظ	ẓ
ت	T	ع	‘
ث	S	غ	g
ج	J	ف	f
ح	H	ق	q
خ	Kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	ż	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	’
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

Bacaan Madd:

ā = a panjang
ī = i panjang
ū = u panjang

Bacaan Diftong:

au = أَوْ
ai = اَيْ
iy = اِيْ

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Pengaruh Model *Number Head Together* (NHT) berbantu Media Tiga Dimensi terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Materi Bangun Ruang Kelas V MI Al-Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang."** Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan para pengikutnya dengan harapan semoga mendapat syafaat dihari kiamat nanti.

Dalam kesempatan ini, perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik dalam penelitiannya maupun dalam penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Prof. Dr. Imam Taufiq, M. Ag.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Dr. Ahmad Ismail, M.Ag.,M. Hum.
3. Ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Hj. Zulaikhah, M.Ag, M.Pd., beserta jajarannya yang telah memberikan izin penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
4. Wali dosen, Ubaidillah, M.Ag., yang selalu mendukung, memberi motivasi, dan membekali pengetahuan kepada penulis demi suksesnya studi penulis.
5. Dosen pembimbing, Dra. Hj. Ani Hidayati, M.Pd., yang senantiasa membimbing penulis dan bersedia dengan ikhlas meluangkan waktu, tenaga, dan fikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam skripsi ini.
6. Segenap dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah membekali banyak ilmu kepada penulis dalam menempuh studi di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
7. Kepala MI Al-Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang, Wahid Hasyim, S.Ag, M.Si., Guru kelas V Gozi Faisol, S.Pd.I., dan

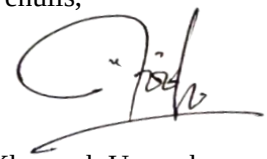
Guru kelas VI Nur Khikmah, S.Pd.I., yang telah memberikan izin dan banyak membantu dalam penelitian.

8. Orang tua dan *support system* terbaik bagi penulis, Bapak Mardiman dan Ibu Sumitri yang tidak pernah berhenti mencurahkan kasih sayang, dukungan, motivasi, nasihat baik melalui moral maupun finansial, serta tiada hentinya mendo'akan demi suksesnya studi penulis.
9. Kakak-kakakku, Siti Linda Haeni, S.Pd.SD., Ut Prihatin, S.Pd., M. Mukti Fatowi, M. Amin Prasetio yang senantiasa membimbing, membantu, memotivasi, mendukung, memberi semangat demi suksesnya studi penulis.
10. Saudaraku (Fina, Efi, Lina), serta keluargaku lainnya, yang selalu memberi semangat, dukungan, dan menghibur dikala lelahnya menyelesaikan skripsi ini.
11. Sobat karibku (Eva, Nurul, Nana), yang turut menghibur, mendukung, memberikan semangat kepada penulis.
12. Teman-teman PGMI-B angkatan 2018 (khususnya Rosyi, Sinta, Ayun Devi, dan Nida) yang turut membantu, memberikan semangat serta dukungan kepada penulis.
13. Orang spesial (Uriko Anggara) yang selalu memberikan semangat, membantu, mendukung, memotivasi, menghibur dikala lelahnya menyelesaikan skripsi ini, dan sebagai *Mood Booster* selama studi penulis.
14. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan do'anya demi terselesaikannya skripsi ini.
15. Diri sendiri karena tak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini.

Kepada semua pihak yang telah membantu, penulis tidak dapat memberikan apa-apa selain rangkaian kata terima kasih dengan tulus serta do'a semoga Allah SWT selalu memberikan kebahagiaan di dunia dan di akhirat kepada mereka.

Pada akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Semarang, 30 Juni 2022
Penulis,



Khomsah Umaroh
NIM: 1803096052

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ……...……i
PERNYATAAN KEASLIAN……
II
PENGESAHAN
…….III
NOTA PEMBIMBING…… iv
ABSTRAK……... v
TRANSLITERASI ARAB-LATIN ……...……..
VI
KATA PENGANTAR…….….
VII
DAFTAR ISI…….....
X
DAFTAR TABEL……..…… Xi
DAFTAR GAMBAR……...…
XIII
DAFTAR LAMPIRAN……...……
XIV

BAB I : PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah..... 8
C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian 8

BAB II :MODEL NUMBER HEAD TOGETHER (NHT) BERBANTU MEDIA TIGA DIMENSI DAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG..... 11
A. Deskripsi Teori..... 11
1. Model Pembelajaran Number Head Together (NHT)..... 11
a. Pengertian Model Pembelajaran..... 11
b. Konsep Number Head Together (NHT)..... 14
c. Tujuan dan Mafaat Model Number Head Together (NHT)..... 16

d. Sintak Model Number Head Together (NHT)17
e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) 19
2. Media Tiga Dimensi 20
a. Pengertian Media Tiga Dimensi..... 20
b. Tujuan dan Manfaat Media Tiga Dimensi 22
c. Kelebihan dan Kekurangan Media Tiga Dimensi 24
3. Kemampuan Kognitif..... 25
a. Pengertian Kemampuan Kognitif..... 25
b. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif 29
4. Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang 30
a. Hakikat Pembelajaran Matematika 30
b. Materi Bangun Ruang..... 32
B. Kajian Pustaka Relevan..... 35
C. Rumusan Hipotesis..... 39

BAB III : METODE PENELITIAN 41
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian 41
B. Tempat dan Waktu Penelitian..... 42
C. Populasi dan Sampel Penelitian..... 43
D. Variabel dan Indikator Penelitian 44
E. Teknik Pengumpulan Data 45
F. Teknik Analisis Data..... 48

BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA..... 57
A. Deskripsi Data..... 57
B. Analisis Data 64
C. Pembahasan Hasil Penelitian..... 74
D. Keterbatasan Penelitian 85

BAB V : PENUTUP..... 86
A. Kesimpulan 86
B. Saran 87
C. Kata Penutup..... 88

DAFTAR PUSTAKA……...…… 89

LAMPIRAN……..… 94
RIWAYAT HIDUP……...……. 184

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintak *Number Head Together* (NHT), 18.
Tabel 3.1 *One Group Pretest-Posttest Design*, 42.
Tabel 3.2 Kriteria Penskoran Validasi Media, 48.
Tabel 3.3 Taraf Kesukaran Soal, 52.
Tabel 3.4 Kriteria Daya Pembeda, 53.
Tabel 4.1 Daftar Nilai *Pretest* Kelas Ekperimen, 60.
Tabel 4.2 Daftar Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen, 63.
Tabel 4.3 Hasil Validasi Soal Uji Coba, 66.
Tabel 4.4 Data Hasil Reliabilitas Soal Uji Coba, 67.
Tabel 4.5 Data Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba, 68.
Tabel 4.6 Hasil Daya Pembeda, 69.
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas, 70.
Tabel 4.8 Deskripsi Data Uji *Paired Samples T-Test*, 72.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Jaring-Jaring Kubus, 33.
Gambar 2.2 Bentuk Jaring-Jaring Kubus, 33.
Gambar 2.3 Proses Jaring-Jaring Balok, 34.
Gambar 2.4 Bentuk Jaring-Jaring Balok, 34.
Gambar 3.1 Rumus Tingkat Kesukaran, 51.
Gambar 3.2 Rumus Daya Pembeda, 52.
Gambar 4.1 Soal Nomor 1 dan 2 Indikator Mampu Menjelaskan Pengertian Jaring-Jaring Kubus dan Balok, 80
Gambar 4.2 Soal Nomor 3 Indikator Mampu Mengidentifikasikan Jaring-Jaring Kubus dan Balok, 81.
Gambar 4.3 Soal Nomor 8 Indikator Mampu Mengidentifikasikan Jaring-Jaring Kubus dan Balok, 81.
Gambar 4.4 Soal Nomor 18 Indikator Mampu Merangkaikan Beberapa Bangun Datar Menjadi Bentuk Jaring-Jaring Kubus, 82.
Gambar 4.5 Soal Nomor 19 Indikator Mampu Mengkombinasikan Beberapa Bangun Datar Menjadi Bentuk Jaring-Jaring Balok, 83.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Profil Sekolah, 94.
Lampiran 2	Daftar Nama Siswa Uji Coba, 96.
Lampiran 3	Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen, 97.
Lampiran 4	Lembar Pengamatan Observasi Awal, 99.
Lampiran 5	Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba, 100.
Lampiran 6	Soal Uji Coba, 103.
Lampiran 7	Kunci Jawaban Dan Pedoman Penskoran Soal Tes Hasil Belajar, 116.
Lampiran 8	Hasil Uji Validitas Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba, 117.
Lampiran 9	Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba, 118.
Lampiran 10	Hasil Uji Pembeda Soal Tes Hasil Belajar Uji Coba, 120.
Lampiran 11	Hasil Uji Taraf Kesukaran Tes Hasil Belajar Uji Coba, 121.
Lampiran 12	Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar, 122.
Lampiran 13	Soal Tes Hasil Belajar, 125.
Lampiran 14	Kunci Jawaban Dan Pedoman Penskoran Soal Tes Hasil Belajar, 134.
Lampiran 15	Hasil Uji Normalitas Tes Hasil Belajar, 135.
Lampiran 16	Hasil Uji *Paired Samples Test*, 136.
Lampiran 17	Hasil Perhitungan Uji Regresi Linier Sederhana, 137.
Lampiran 18	Lembar Validasi Ahli Media, 139.
Lampiran 19a	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1, 143.
Lampiran 19b	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2, 159.
Lampiran 20	Daftar Nilai Pretest Dan Posttest Hasil Belajar Siswa, 175.
Lampiran 21	Tabel Distribusi t, 177.
Lampiran 22	Tabel r *Product Moment*, 178.
Lampiran 23a	Dokumentasi Pertemuan Ke-1, 179.
Lampiran 23b	Dokumentasi Pertemuan Ke-2, 180.
Lampiran 24	Penunjukan Dosbing, 181.

Lampiran 25 Surat Izin Riset, 182.
Lampiran 26 Surat Keterangan Telah Riset, 183.

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Satuan pendidikan yang paling dasar pada pendidikan formal yaitu madrasah ibtidaiyah (MI). Pendidikan pada jenjang MI mengajarkan dasar-dasar keilmuan sebagai pedoman pada jenjang berikutnya. Salah satu komponen terpenting dalam pendidikan yaitu guru, tanpa adanya guru tidak mungkin proses belajar mengajar akan berhasil. Peran guru dalam proses belajar mengajar bukan hanya sebagai pengajar, namun mendidik siswa agar menjadi siswa yang utuh dan penuh. Kualitas guru dalam proses belajar mengajar dapat dilihat dari pelaksanaan kompetensi yang dimiliki[1]. Guru sebagai seorang pendidik harus mampu menguasai kompetensi utama agar mampu melaksanakan kewajiban-kewajiban secara bertanggungjawab dan layak. Kompetensi utama tersebut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2015 tentang Guru dan Dosen meliputi "Kompetensi pedagogic, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional". Kompetensi-kompetensi ini nantinya menjadi penentu keberhasilan seorang guru dalam pembelajaran.

[1] Taniredja, dkk, *Guru Yang Profesional* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016).hlm. 46

Pendidikan memiliki salah satu ilmu yang sangat penting untuk dipelajari, yaitu matematika. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di tingkat SD/MI. Matematika disebut juga dengan ilmu tentang pola karena dalam matematika sering dicari keseragaman dari sekumpulan konsep-konsep tertentu yang merupakan representasinya untuk dapat dibuat generalisasi yang dibuktikan secara deduktif[2]. Matematika dikenal sebagai ratunya ilmu karena merupakan alat dan pelayan ilmu yang lain.

Pembelajaran matematika bertujuan mendorong siswa siswa untuk berpikir kritis, bersikap logis, cermat, kreatif dan disiplin[3]. Dengan demikian, secara khusus disebutkan bahwa fungsi matematika adalah mengembangkan kemampuan berhitung, mengukur, menurunkan rumus dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Peran penting mempelajari matematika salah satunya yaitu daya nalar siswa dapat terolah. Namun, banyak siswa yang menganggap pelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit, membosankan dan tidak menarik. Tidak sedikit siswa yang merasa takut untuk mengikuti pelajaran matematika. Salah

[2] Susanah, "Hakikat Matematika Dan Pembelajaran Matematika Di SD," *Journal of UOEH,* (Vol. 18, No. 1, tahun 1996).hlm. 12.

[3] Rora Rizki Wandini dan Oda Kinata Banurea, *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI / SD,* (Medan: CV. Widya Puspita, 2019).hlm. 12.

satu faktor yang menyebabkan rasa takut tersebut adalah pendekatan dan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami siswa. Oleh karena itu, seorang guru harus mengubah paradigma proses pembelajarannya ke arah yang lebih baik.

Dalam proses pembelajaran terdapat dua unsur yang sangat berkaitan yaitu metode mengajar dan media pembelajaran[4]. Kedua aspek tersebut sangat berkaitan. Penggunaan media adalah salah satu agar siswa tertarik untuk belajar. Dengan menggunakan media dapat memberikan kesamaan pengalaman siswa tentang fakta-fakta di lingkungan mereka. Tentu saja media yang digunakan harus menyesuaikan dengan materi. Pentingnya media pembelajaran dalam menyampaikan materi, sangat berarti bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuan, potensi, serta keterampilan.

Berdasarkan observasi peneliti pada tanggal 18 Januari 2022 di kelas V MI Al-Qoryah Wanarejan Tahun Pelajaran 2021/2022 bahwa matematika bagi siswa adalah sesuatu yang menakutkan, sulit dipahami dan membingungkan sehingga sebagian siswa masih kurang menyukai pembelajaran matematika. Disisi lain, masih jarang guru kelas V di MI Al-Qoryah Wanarejan menggunakan media pada proses

[4] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2019). hlm. 15.

pembelajaran berlangsung. Pada mata pelajaran matematika, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media. Guru kelas V hanya menggunakan LKS bahkan jarang sekali menggunakan buku paket selama menyampaikan materi kepada siswa. Tak disadari hal tersebut membuat siswa merasa bosan di dalam kelas. Hal ini mengakibatkan tidak sedikit siswa yang menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan.

Dalam pembelajaran matematika, setiap konsep yang abstrak perlu diberi penguatan, agar siswa tidak mudah lupa sehingga melekat dalam pola pikir siswa. Salah satu model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran matematika adalah model pembelajaran *Number Head Together* (NHT). Model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) adalah suatu model pembelajaran yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dalam memperoleh materi dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran[5]. Dengan diterapkannya model pembelajaran *Number Head Together* (NHT), siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga berdampak positif pada kemampuan kognitif siswa serta dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan kerjasama terhadap kelompok.

[5] Chamalah, dkk., "Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah", *Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan (KDT)*, (Vol. 392, No. 2, tahun 2013).hlm. 65.

Penggunaan media pembelajaran juga sangat mempengaruhi mutu pembelajaran. Oleh karena itu, guru dapat meningkatkan mutu pembelajarannya dengan mengembangkan media yang cocok dengan kondisi serta materi pembelajaran yang akan dilaksanakannya[6]. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana menyatakan "Media pendidikan adalah peralatan pendidikan yang digunakan untuk membantu komunikasi pembelajaran". Media adalah semua bentuk perantara yang digunakn oleh manusia untuk menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat itu sampai kepada penerima yang dituju[7]. Media dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat menyampaikan informasi dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, atau sikap yang diharapkan selama proses belajar mengajar.

Untuk mendukung model pembelajaran tersebut, peneliti menerapkan media pembelajaran Tiga Dimensi. Media Tiga Dimensi dapat diartikan sebagai media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, tinggi dan tebal[8]. Penerapan penggunaan media Tiga Dimensi untuk siswa sekolah dasar misalnya dengan

[6] Hamdan Batubara, *Buku Media Pembelajaran Digital*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020).hlm. 6.

[7] Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Prasada, 2017).hlm. 4.

[8] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*...hlm. 129.

menggunakan media tiga dimensi bangun ruang yang terdiri dari beberapa benda diantaranya; kubus, balok, kerucut, prisma, tabung, dan bola. Media pembelajaran digunakan untuk menurunkan keabstrakan dari konsep, agar siswa dapat menangkap arti sebenarnya dari konsep tersebut.

Media pembelajaran ini memiliki empat fase yaitu fase pertama penomoran, fase kedua mengajukan pertanyaan, fase ketiga berpikir bersama, dan fase keempat menjawab. Teknik model pembelajaran ini berawal dari membentuk kelompok secara heterogen, kemudian guru mengajukan pertanyaan kepada siswa. Siswa diarahkan untuk menyatukan pendapatnya. Tahap terakhir guru menunjuk salah satu nomor untuk mempresentasi hasil jawaban atas pertanyaan guru. Kegiatan–kegiatan tersebut akan membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran matematika sehingga hasil belajar siswa yang diperoleh akan tercapai dengan maksimal.

Hasil belajar merupakan hasil atau akibat dari pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu[9]. Hasil belajar siswa dapat diukur secara optimal apabila guru mengusai

[9] Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016).hlm. 5.

karakteristik siswa dari aspek fisik, moral, sosial, kultural, emosional, dan intelektual. Kemampuan tersebut merupakan sebuah kompetensi yang seharusnya dimiliki seorang guru sebagai pendidik. Hasil belajar dalam penelitian ini dibatasi hanya mencakup kemampuan kognitif.

Penerapan model *Number Head Together* (NHT) berbantu media Tiga Dimensi ini beralasan karena model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) ini siswa mampu bekerja sama dalam sebuah kelompok, dan dalam media Tiga Dimensi siswa akan mudah memahami bangun ruang yang sebenarnya. Jadi, ketika pembelajaran berlangsung guru hanya menunjuk seorang siswa atau satu nomer yang akan mewakili kelompoknya secara acak, sehingga cara ini menjamin keterlibatan semua siswa. Dengan demikian, proses belajar kelompok tersebut akan tetap hidup dan siswa akan merasa antusias tanpa merasa takut.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian "Pengaruh Model *Number Head Together* (NHT) berbantu Media Tiga Dimensi terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Materi Bangun Ruang Kelas V MI Al-Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang". Penelitian tersebut dilaksanakan pada tahun pelajaran 2021/2022.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang terjadi di atas permasalahan yang dirumuskan penulis yaitu "Apakah terdapat Pengaruh Model *Number Head Together* (NHT) Berbantu Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Materi Bangun Ruang Kelas V MI Al-Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang?"

C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan pengaruh Model *Number Head Together* (NHT) berbantu Media Tiga Dimensi terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V MI Al-Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang.

Adapun manfaat dari penelitian ini dapat dilihat dari dua aspek, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian yang berjudul "Pengaruh Model *Number Head Together* (NHT) berbantu Media Tiga Dimensi terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V MI Al-Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang" ini mengandung manfaat teoritis yaitu untuk memberikan informasi, wawasan, pemikiran, dan pengetahuan dalam pembelajaran Matematika materi Bangun Ruang kelas V semester II. Penelitian ini juga diharapkan dapai bermanfaat bagi dunia pendidikan di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah.

Khususnya dalam penggunaan model pembelajaran NHT terhadap siswa di jenjang MI serta bermanfaat sebagai bahan referensi penelitian sebelumnya.

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Guru
      1) Sebagai bahan evaluasi guna melakukan pembenahan dan koreksi terhadap kekurangan media pembelajaran yang digunakan.
      2) Guru lebih mengetahui potensi-potensi yang dimiliki oleh siswa sehingga dapat mengoptimalkan proses kegiatan belajar mengajar.
      3) Sebagai motivasi untuk meningkatkan kemampuan dalam memilih model pemebalajaran, strategi pemebalajaran maupun metode pembelajaran.
   b. Bagi Siswa

      Model *Number Head Together* (NHT) berbantu media Tiga Dimensi dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa materi bangun ruang kelas V MI Al-Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang.
   c. Bagi Madrasah
      1) Sebagai bahan masukan dan informasi untuk menentukan kebijakan dalam peningkatan mutu pembelajaran.

2) Mengenalkan pada madrasah, gambaran tentang proses pembelajaran Matematika dengan model *Number Head Together* (NHT).

d. Bagi Peneliti

1) Peneliti mendapat pengalaman dalam merencanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Number Head Together* (NHT) berbantu media Tiga Dimensi untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas V.

2) Mengetahui kekurangan dan kelebihan diri pada saat mengajar.

BAB II

MODEL *NUMBER HEAD TOGETHER* (NHT) BERBANTU MEDIA TIGA DIMENSI DAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN RUANG

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran *Number Head Together* (NHT)

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model merupakan contoh yang digunakan oleh para ahli dalam rangka menyusun langkah – langkah melaksanakan pembelajaran[1]. Sedangkan pembelajaran merupakan rangkaian langkah – langkah kegiatan yang bersifat sistematis. Artinya pembelajaran adalah suatu kegiatan yang terdiri dari tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode – metode pembelajaran, media pembelajaran, dan lain sebagainya yang tercantum dalam sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran.

Model pembelajaran adalah pola yang digunakan oleh guru atau tenaga pendidik untuk mendesain aktivitas belajar yang akan menarik daya ingat serta ketertarikan siswa terhadap materi yang akan disampaikan oleh guru.[2]

---

[1] Martinis Yamin, *Strategi & Metode Dalam Model Pembelajaran* (Jakarta: Referensi, 2013).hlm.17.

[2] Wandini, *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI / SD* (Medan: CV. Widya Puspita, 2019), hlm. 82.

Model pembelajaran sebagai suatu pola yang dapat digunakan untuk merancang tatap muka di kelas maupun di luar kelas dan untuk menjamin materi pelajaran.[3] Jadi, model pembelajaran merupakan suatu pola yang digunakan oleh pendidik sebagai metode untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Dalam memilih model pembelajaran yang akan digunakan oleh guru, maka guru harus mengenal ciri – ciri model pembelajaran yang digunakan. Secara umum model pembelajaran yang baik digunakan apabila memenuhi ciri – ciri diantaranya adanya keterlibatan intelektual dan emosional siswa dalam mengikuti setiap kegiatan yang meliputi mengalami, menganalisis, berbuat, dan pembentukan sikap, serta adanya respon timbal balik siswa secara aktif dan kreatif selama proses pembelajaran.

Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya mengajar seorang guru. Dalam Al-Qur'an telah menjelaskan macam – macam model pembelajaran, sesuai dengan Al-Qur'an Surah An-Nahl:125, yang berbunyi:

اُدْعُ اِلٰى سَبِيْلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِيْ هِيَ اَحْسَنُۗ اِنَّ رَبَّكَ هُوَ اَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيْلِهٖ وَهُوَ اَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِيْنَ(١٢٥)

[3] Abdul Majid, *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 172.

"Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk.[4]"(Q.S An-Nahl/16:125)

Berdasarkan Al-Qur'an Surah An-Nahl ayat 125 di atas, terdapat makna umum yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

> Bahwa Nabi Muhammad SAW diperintahkan untuk mengajak umat manusia dengan cara-cara yang telah menjadi tuntunan Al-Qur'an, yaitu dengan metode Al Hikmah, Mauidhoh Hasanah, dan Mujadalah. Dengan cara ini nabi sebagai rasul telah berhasil mengajak umatnya dengan penuh kesadaran. Ketiga metode ini telah mengilhami berbagai metode penyebaran Islam maupun dalam konteks pendidikan. Metode ini menyebar menjadi prinsip dari berbagai sistem dan metode, termasuk komunikasi dan pendidikan. Seluruh dakwah, komunikasi dan pendidikan biasanya merujuk dan

[4] Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an & Terjemah* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019),hlm. 391.

bersumber pada ayat ini sebagai prinsip dasar sehingga terkenal menjadi sebuah metode.[5]

Berdasarkan uraian di atas, terdapat 3 macam cara yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu dengan cara jikmah (dakwah), mauidhoh hasanah (nasehat yang baik), dan mujadalah (diskusi). Beberapa metode tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran jenjang SD/MI, sebagai variasi untuk menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan komunikatif. Dalam hal ini, salah satu model pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti yang menerapkan metode diskusi yaitu model pembelajaran *Number Head Together* (NHT).

b. Konsep *Number Head Together* (NHT)

Number Head Together (NHT) merupakan suatu model pembelajaran yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dalam memperoleh materi dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran.[6] Melalui model *Number Head Together* (NHT), peserta didik dapat terlibat aktif serta mampu menyampaikan pendapatnya sendiri.

---

[5] Imam Jalaluddin Al-Mahalli dan Imam Jalaluddin As-Sayuthi, dalam *Terjemahan Tafsir Aljalalain Jilid 2* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1995),hlm. 733.

[6] Chamalah, dkk., "Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah", *Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan (KDT)*, (Vol. 392, No. 2, tahun 2013),hlm. 66.

Model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) pertama kali dikembangkan oleh Spenser Kagen dalam menelaah materi dan mengecek pemahaman siswa terhadap isi pelajaran sehingga melibatkan lebih banyak siswa.[7] *Number Head Together* (NHT) merupakan model pembelajaran dimana siswa diberi nomer dan dipasang di atas kepala kemudian dibuat suatu kelompok, secara acak guru memanggil nomor dari siswa.[8]

Teknik dalam model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) ini menunjuk salah satu nomer yang mewakili kelompoknya, namun sebelumnya tidak diberitahu siapa yang akan menjadi wakil kelompok sehingga hal tersebut menjamin keterlibatan semua siswa.[9] Jumlah kelompok sebaiknya menyesuaikan konsep yang akan dipelajari. Model *Number Head Together* (NHT) ini mendorong semangat kerjasama siswa sehingga siswa dapat membagikan ide–ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Number Head Together*

---

[7] Nur Kholis, "Penggunaan Model Pembelajaran Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan* (Vol. 2, tahun 2017),hlm. 73.

[8] Kokom komalasari, *Pembelajaran Kontekstual (Konsep Dan Aplikasi)*, (Bandung: Refika Aditama, 2010),hlm. 62.

[9] Robert E. Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset Dan Praktik*, dalam Terj. Narulita Yusron (Bandung: Nusa Media, 2015),hlm. 256.

(NHT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekan pada kerja sama siswa untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dalam memperoleh dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran. *Number Head Together* (NHT) ini bisa digunakan pada semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia anak didik. Dalam hal ini, peneliti menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) di kelas V pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang pokok bahasan jaring-jaring kubus dan balok.

c. Tujuan dan Mafaat Model *Number Head Together* (NHT)

Tujuan dari model NumberHead Together (NHT) adalah memberi kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi gagasan dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat. Selain untuk meningkatkan kerja sama siswa, *Number Head Together* (NHT) juga bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran tingkatan kelas.[10]

Adapun manfaat dari model *Number Head Together* (NHT), yaitu :

1. Rasa harga diri jadi lebih tinggi;
2. Memperbaiki kehadiran;
3. Penerimaan terhadap individu menjadi lebih besar;

[10] Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013),hlm.203.

4. Perilaku mengganggu menjadi lebih kecil;
5. Konflik antara pribadi berkurang;
6. Pemahaman yang lebih mendalam;
7. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi;
8. Hasil belajar lebih tinggi.[11]

d. Sintak Model *Number Head Together* (NHT)

Adapun sintak model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) memiliki 4 fase, yaitu :

Fase pertama, penomoran. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok secara heterogen. Masing – masing siswa dalam kelompok akan diberi nomor.

Fase kedua, mengajukan pertanyaan. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan bebas dan dapat bervariasi sesuai dengan materi. Pertanyaan disusun secara spesifik dan dalam bentuk kalimat Tanya.

Fase ketiga, berpikir bersama. Setelah diberi pertanyaan, siswa diarahkan untuk menyatukan pendapatnya, dan meyakinkan tiap anggota kelompoknya untuk mengetahui jawaban itu.

Fase keempat, menjawab. Guru menunjuk satu nomer tertentu, kemudian siswa yang nomernya sama

[11] Nafisatun Maswiroh, "Studi Komparasi Hasil Belajar Materi Minyak Bumi Antara Siswa Yang Diajar Dengan Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) dan Think Pair Share (TPS) Kelas X Semester II MA Futuhiyah 2 Mranggen Tahun Ajaran 2009/2010", *Thesis* (Semarang: Program Pascasarjana UIN Walisongo), hlm. 18.

mengacungkan tangannya, untuk mempresentasikan jawabannya.[12]

Secara sederhana aktivitas siswa tiap fase dapat dijabarkan ke dalam tabel berikut ini.

Tabel. 2.1 Sintak *Number Head Together* (NHT)

No.	Fase	Aktivitas
1.	Penomoran	a. Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok yang beranggotakan 5 siswa (sesuai kebutuhan). b. Setiap anggota kelompok diberi nomor 1 sampai dengan 5 yang dipasang di atas kepala.
2.	Mengajukan pertanyaan	a. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru. b. Guru membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berisi pertanyaan - pertanyaan ke setiap kelompok.
3.	Berpikir bersama	a. Siswa bersama teman – temannya memikirkan pertanyaan yang diberi oleh guru. b. Siswa menyatukan pendapat dengan jalan mengerjakan LKPD yang sudah dibagikan.

[12] Trianto, *Model – Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2009),hlm. 82.

No.	Fase	Aktivitas
4.	Menjawab Pertanyaan	a. Guru memanggil salah satu nomor secara acak. b. Siswa yang dipanggil nomornya mengacungkan tangan. c. Siswa maju ke depan kelas untuk mempresentasikan jawaban dari LKPD, dan kelompok lain menanggapi. d. Jika hasil diskusi sudah benar, siswa diberi kesempatan untuk mencatat dan jika jawaban masih salah guru akan mengarahkan. Guru memberikan reward / hadiah kepada siswa yang menjawab benar.

e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Number Head Together* (NHT)

Model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) memiliki kelebihan, yaitu:

1) Meningkatkan prestasi belajar siswa.
2) Dapat memperdalam pemahaman siswa.
3) Melatih tanggung jawab dan kerja sama siswa.
4) Siswa akan merasa senang.
5) Mengembangkan rasa ingin tahu dan rasa percaya diri siswa
6) Memotivasi siswa untuk menguasai materi.
7) Dapat menghilangkan kesenjangan antara yang pintar dan tidak pintar.

8) Terciptanya suasana gembira dan antusias dalam belajar.[13]

Adapun kekurangan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) yaitu:

1) Siswa akan merasa takut diintimidasi bila memberi nilai jelek kepada anggotanya.
2) Tidak menutup kemungkinan siswa akan mengambil jalan pintas dengan meminta tolong kepada temannya untuk mencarikan jawabannya.
3) Apabila salah satu siswa mempunyai jawabannya salah, akan berpengaruh kepada temannya.[14]

2. Media Tiga Dimensi

a. Pengertian Media Tiga Dimensi

Kata media berasal dari bahasa Latin medius yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa Arab media adalah perantara (wasail) atau pengantar pesan dan pengirim kepada penerima pesan.[15] Sedangkan dalam kamus bahasa Indonesia media berarti alat, sarana, penghubung

[13] Imas Kurrniasih dan Berlin Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru* (Jakarta: Kata Pena, 2016),hlm. 30.

[14] Imas Kurrniasih dan Berlin Sani, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru* (Jakarta: Kata Pena, 2016),hlm. 30.

[15] Ali Wafi and Sobri Wasil, "Implikasi Pendidikan Aqidah Akhlak Dalam Penanggulangan Dampak Negatif Media Elektronik," *Fenomena* (Vol. 19, no. 1 tahun 2020),hlm. 36–46.

informasi. Media juga dapat diartikan sebagai teknis yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam pembelajaran.[16] Dengan demikian, inti dari media yaitu sebuah perantara yang identik dengan peragaan yang digunakan untuk menciptakan efektivitas dalam komunikasi antara guru dan siswa dalam sebuah kelas

Media tiga dimensi adalah alat peraga yang dapat dilihat dari sudut pandang mana saja serta memiliki panjang, lebar, serta tinggi.[17] Media tiga dimensi dapat dibagi menjadi enam kategori, yakni diorama, model penampang (*cutaway model*), model kerja (*working model*), model susun (*builed-up model*), mock-up, dan model padat (*solid model*).[18]

Dasar penggunaan media pembelajaran juga dapat ditemukan dalam Al-Qur'an Surah an-Nahl : 44, yaitu :

بِالْبَيِّنٰتِ وَالزُّبُرِۗ وَاَنْزَلْنَآ اِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ اِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُوْنَ (٤٤)

"(Kami mengutus mereka) dengan (membawa) bukti-bukti yang jelas (mukjizat) dan kitab-kitab. Kami turunkan aż-Żikr (Al-Qur'an) kepadamu agar engkau

[16] Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* (Vol. 2, no. 2, tahun 2018),hlm. 103.

[17] Sudjana Nana, *Penilaian Hasil Dan Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Rosda Karya, 2011),hlm. 101.

[18] Sudjana Nana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algresindo, 2010),hlm. 156.

menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan."(An-Nahl/16:44)[19]

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media tiga dimensi adalah alat peraga atau media pembelajaran yang memiliki tiga ukuran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi/materi dalam proses pembelajaran.

b. Tujuan dan Manfaat Media Tiga Dimensi

Adapun tujuan dari media tiga dimensi yaitu sebagai berikut:

1) Memberikan pengalaman belajar yang riil serta konkret bagi peserta didik.
2) Menarik minat perhatian dan motivasi belajar siswa.
3) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkesinambungan pada peserta didik.
4) Meletakkan dasar – dasar penting untuk perkembangan belajar peserta didik.
5) Membantu siswa dalam tumbuhnya pengertian serta perkembangan kemampuan berbahasa.
6) Mengurangi *verbalisme*.[20]

[19] Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an & Terjemah* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019),hlm.378-379.

[20] Sardiman, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014),hlm. 112.

Media tiga dimensi juga memiliki fungsi dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1) Pembelajaran lebih menarik, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa tetap memperhatikan.
2) Pembelajaran lebih interaktif.
3) Media hanya memerlukan waktu singkat untuk menyampaikan informasi / materi kepada siswa dan kemungkinan dapat diserap oleh siswa.
4) Daya Tarik *image* yang berubah – ubah, kejelasan dan keruntutan pesan, penggunaan efek khusus dapat menimbulkan keingintahuan pada siswa.
5) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
6) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dapat ditingkatkan.[21]

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran tiga dimensi sama dengan fungsi media pada umumnya, hanya saja bentuk penyajian serta pemanfaatan dalam proses pembelajaran yang berbeda. Yang terpenting adalah media yang akan digunakan harus sesuai dengan kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, sehingga siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

[21] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014),hlm. 83.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Tiga Dimensi

Adapun kelebihan media tiga dimensi yaitu dapat menunjukan objek secara utuh, penyajian secara konkret serta menghindari verbalisme, memberikan pengalaman secara langsung, dan dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas.[22]

Media tiga dimensi juga memiliki kelemahan yaitu memerlukan penyimpanan dengan ruang yang besar, perawatannya tergolong rumit, dan tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar.[23]

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran hendaknya memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan harus memperhatikan kelemahan–kelemahan yang dimiliki oleh media yang akan dipilih, hal ini diharapkan dapat menghindari kemungkinan hambatan yang muncul saat penggunaan media dalam proses pembelajaran.

---

[22] Siti Aisyah, "Pengembangan Pembelajaran Media Diorama Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tema Lingkungan Alam Dan Lingkungan Buatan Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepanjen I Jombang", *Thesis* (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016),hlm 28-29.

[23] Ahmad Zubaidi and Reki Lidyawati, "Ahmad Zubaidi and Reki Lidyawati, "Penggunaan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V SDN 1 Alas Tengah Situbondo," *IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD)* (Vol. 1, no. 1 tahun 2013),hlm. 5.

3. Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Terdapat tiga kompetensi utama yang ditekankan dalam Kurikulum 2013, salah satunya yaitu kompetensi pengetahuan. Kompetensi pengetahuan disebut juga dengan kemampuan kognitif yaitu perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual.

Indikator kemampuan kognitif dapat didasarkan pada taksonomi Bloom. Awalnya taksonomi Bloom hanya memiliki satu dimensi yaitu dimensi kognitif, namun tahun 1990 murid Benjamin Bloom yaitu Lorin Aderson dan Davis Krathwohl merevisi Taksonomi Bloom.[24] Proses kognitif Taksonomi Bloom yang direvisi Aderson dan Krathwohl digambarkan sebagai berikut :

1. Mengingat (*Remembering*-C1)

   Mengingat merupakan usaha memperoleh kembali pengetahuan dari ingatan yang telah lalu. Cakupan mengingat adalah mengenali (*recognition*) dan memanggil (*recalling*). Mengenali maksudnya menarik kembali pengetahuan masa lampau terkait hal-hal konkret. Sedangkan memanggil adalah proses kognitif menarik kembali pengetahuan masa lampau

[24] Ida Kaniawati Adelia Alfama Zamista, "Pengaruh Model Pembelajaran Process Oriented Guided Inquiry Learning Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Fisika," *Jurnal EDUSAINS*, (Vol. 7, No. 1, (2015),hlm. 195–201.

dengan cepat dan tepat. Kata kerja kunci: Memberi definisi, menyusun daftar, menjelaskan, mengingat kembali, mengenali, menemukan, menyatakan, mengulang, mengurutkan, menamai, menempatkan, menyebutkan.

2. Memahami (*Understanding*-C2)

   Memahami adalah membangun pengertian dari berbagai sumber berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasi dan membandingkan. Mengklasifikasi berasal dari informasi yang spesifik, sedangkan membandingkan lebih pada identifikasi persamaan dan perbedaan dari dua atau lebih objek. Memahami ini terdapat tujuh proses meliputi: menafsirkan (*interpreting*), memberi contoh (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (summarizing), menarik inferensi (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*). Kata kerja kunci: Menerangkan, menjelaskan, menterjemahkan, menguraikan, mengartikan, menyatakan kembali, menafsirkan, menginterpretasikan, mendiskusikan, menyeleksi, mendeteksi, melaporkan, menduga, mengelompokkan, memberi contoh, merangkum menganalogikan, mengubah, memperkirakan.

3. Menerapkan (*applying*-C3)

   Menerapkan merujuk pada memanfaatkan untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan masalah. Cakupan menerapkan yaitu kegiatan menjalan procedural (*executing*) dan mengimplementasikan (*implememting).* Kata kerja kunci: Memilih, menerapkan, melaksanakan, mengubah, menggunakan, mendemonstrasikan, memodifikasi, menginterpretasikan, menunjukkan, membuktikan, menggambarkan, mengoperasikan, menjalankan, memprogramkan, mempraktekkan, memulai, mengonsepkan.

4. Menganalisis (*analyzing*-C4)

   Menganalisis merupakn suatau pemecahan masalah dengan memisahkan tiap bagian dan mencari hubungan tiap bagian tersebut dan mencari informasi bagaimana keterkaitan tersebut memunculkan masalah. Menganalisis sebagai proses kognitif yang mencakup: membedakan (*differentiating*), mengorganisir (*organizing*), dan mengatribusi (*attributing*). Kata kerja kunci: Mengkaji ulang, membedakan, membandingkan, mengkontraskan, memisahkan, menghubungkan, menunjukan hubungan antara variabel, memcah menjadi beberapa bagian, menyisihkan, menduga, mempertimbangkan

mempertentangkan, menata ulang, mencirikan, mengubah struktur, melakukan pengetesan, mengintegrasikan, mengorganisir, membuat kerangka.

5. Mengevaluasi (*evaluating*-C5)

   Mengevaluasi yaitu memberi penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah tersedia. Kriteria yang biasa digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Mengevaluasi memiliki cakupan proses yakni mengecek (*checking)* dan mengkritisi (*critiquing*). Kata kerja kunci: Mengkaji ulang, mempertahankan, menyeleksi, mempertahankan, mengevaluasi, mendukung, menilai, menjustifikasi, mengecek, mengkritik, memprediksi, membenarkan, menyalahkan.

6. Mencipta (*creating*-C6)

   Mencipta adalah menciptakan untuk membentuk kesatuan koheren dengan menghasilkan suatu hal baru yang berbeda dengan sebelumnya. Mencipta meliputi: merumuskan (*generating*), merencanakan (*planning*), dan memproduksi (*producing*). Kata kerja kunci: Merakit, merancang, menemukan, menciptakan, memperoleh, mengembangkan, memformulasikan, membangun, membentuk, melengkapi, membuat,

menyempurnakan, melakukan inovasi, mendesain, menghasilkan karya.[25]

b. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif merupakan bagian dari hasil belajar siswa. Menurut Ngalim Purwanto hasil belajar yang diperoleh seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor yang variabelnya bersifat majemuk. Faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu:

1) Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang disebut faktor individual, meliputi kematangan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi,
2) Faktor yang ada di luar individu, yang disebut faktor sosial, meliputi faktor keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajar, alatpelajaran, lingkungan, kesempatan yang tersedia, dan motivasi sosial.[26]

Sedangkan hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh lima faktor, yaitu 1) bakat belajar, 2) waktu yang tersedia, 3) waktu yang diperoleh siswa

[25] Fitriyani Astuti, "Analisis Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Revisi Pada Soal Ujian Sekolah Bahasa Jawa," *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, (Vol. 9, No. 1 tahun 2021),hlm.85–86.

[26] Ngalim Purwanto, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Madrasah Ibtiaiyah," *Jurnal Pendidikan*, (Vol.1, No. 1, tahun 2016),hlm. 929–930.

untuk menjelaskan pelajaran, 4) kualitas pengajaran, dan 5) kemampuan individu.

Kelima faktor di atas pada dasarnya berkenaan dengan kemampuan individu dan lingkungan. Di dalam kualitas pengajaran ada tiga unsur yang sangat penting, yaitu: kompetensi guru, karakteristik kelas dan karakteristik sekolah.

4. Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang

a. Hakikat Pembelajaran Matematika

Pembelajaran adalah proses dimana lingkungan seseorang dikelola untuk serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi – kondisi tertentu.[27] Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan murid. Pembelajaran merupakan proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan yang diberikan guru kepada siswa sehingga terbentuknya sikap dan kepercayaan pada peserta didik.[28]

Kata Matematika berasal dari kata Latin "mathematika" yang berarti mempelajari. Mathematika mempunyai asal kata "mathema" yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata "mathema" memiliki kesamaan dengan kata "mathein"

[27] Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*,..hlm. 186.

[28] Dwi Maryani, "Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, (Vol.12, No. 1, tahun 2015),hlm. 19.

atau “mathenein” yang artinya belajar (berpikir). Berdasarkan kata asalnya, maka nmatematika diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan berpikir (nalar). Matematika menekankan pada kegiatan penalaran, bukan menekankan pada hasil eksperimen atau hasil observasi.[29]

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses pemerolehan ilmu pengetahuan dengan menekankan pada kegiatan penalaran, bukan pada hasil eksperimen atau observasi. Matematika terbentuk karena pikiran–pikiran manusia yang berhubungan dengan penalaran, idea, dan proses.

Berdasarkan silabus pada kelas V, matematika semester 2 terdiri dari pokok bahasan antara lain materi operasi hitung campuran, kecepatan dan debit, skala, bangun ruang, serta pengumpulan dan penyajian data. Pembelajaran yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu materi bangun ruang dengan dibatasi hanya membahas materi jaring – jaring kubus dan balok yang terdapat dalam kompetensi 3.6 dan 4.6. pada materi jaring – jaring kubus dan balok, peneliti mengadakan 2 pertemuan sesuai dengan silabus yang dapat diuraikan

[29] Nur Rahmah, “Hakikat Pendidikan Matematika,” *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, (Vol.1, No. 2, tahun 2018),hlm.2.

sebagai berikut; Pertemuan ke-1 jaring – jaring kubus. Pertemuan ke-2 jaring – jaring balok.

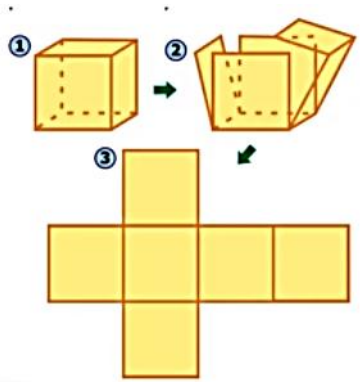
b. Materi Bangun Ruang

1) Jaring – Jaring Kubus

Kubus merupakan salah satu jenis bangun ruang. Kubus merupakan salah satu bangun ruang yang semua sisi atau rusuknya memiliki ukuran yang sama. Sifat-sifat kubus meliputi; memiliki 6 sisi; memiliki 8 titik sudut; memiliki 12 rusuk; memiliki 4 diagonal ruang; memiliki 12 diagonal sisi; dan termasuk kelompok bangun ruang prisma siku-siku.[30] Setiap bangun ruang pasti memiliki jaring-jaring. Jaring – jaring kubus adalah suatu rangkaian yang terdiri atas enam persegi yang jika digabungkan, enam persegi tersebut akan menjadi bangun ruang kubus. Cara membuat jaring-jaring kubus, yaitu dengan membuka kubus pada rusuk-rusuknya.[31]

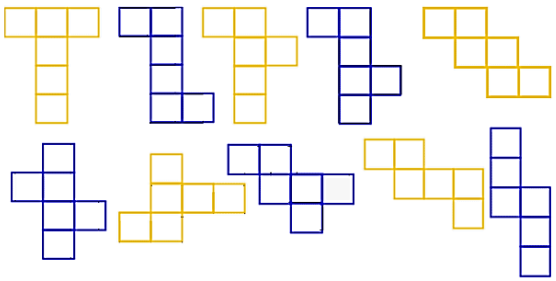
[30] Rika Setyaningsih, *Matematika Untuk SD/MI Kelas V* (Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka, 2017),hlm. 103.

[31] Purnomosidi, *Senang Belajar Matematika* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018),hlm. 190.



Gambar 2.1 Proses Jaring-Jaring Kubus

Adapun bentuk jaring-jaring kubus yaitu sebagai berikut :



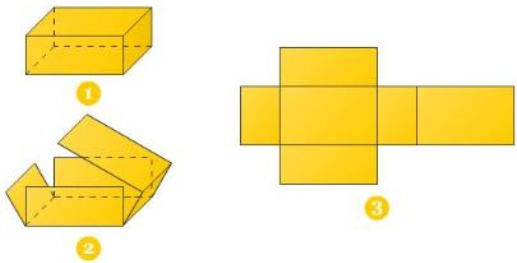
Gambar 2.2 Bentuk Jaring-Jaring Kubus

2) Jaring – Jaring Balok

Balok dan kubus memiliki bangun yang sebenarnya tidak jauh berbeda. Kubus semua sisinya sama, sedangkan balok tidak semua sisinya sama. Balok memiliki sifat-sifat meliputi; memiliki 8 titik sudut, memiliki 12 rusuk; memiliki 6 sisi yang berbentuk persegi panjang; sisi-sisi yang berhadapan

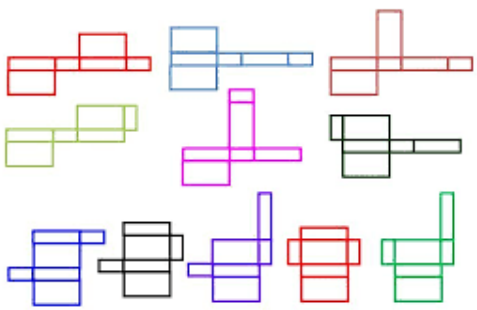
sama panjang dan sejajar[32]. Balok merupakan salah satu bangun ruang. Sebagai bangun ruang pastinya mempunyai jaring-jaring yang berbeda.

Cara membuat jaring-jaring balok, yaitu dengan membuka balok pada rusuk-rusuknya.[33]



Gambar 2.3 Proses Jaring-Jaring Balok

Jaring-jaring balok memiliki 54 bentuk yang jika digabungkan akan membentuk bangun balok.



Gambar 2.4 Bentuk Jaring-Jaring Balok

[32] Rika Setyaningsih, *Matematika Untuk SD/MI Kelas V* (Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka, 2017),hlm. 111.

[33] Purnomosidi, *Senang Belajar Matematika* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018), hlm. 188.

Balok memiliki 6 sisi dengan 3 pasang sisi memilki ukuran sama dan sejajar.

Berdasarkan uraian kubus dan balok, dapat disimpulkan bahwa bangun ruang merupakan suatu bangun yang memiliki lebar, panjang, dan tinggi sehingga memiliki isi. Perbedaan dari bangun ruang kubus dan balok yaitu terdapat pada sisinya, jaring-jaringnya, luas permukaan dan kelilingnya.

B. Kajian Pustaka Relevan

Peneliti membahas beberapa penelitian yang pernah di teliti oleh beberapa penelitian lain. Penelitian tersebut digunakan sebagai bahan pendukung dalam penelitian ini. Adapun penelitian yang dijadikan bahan pendukung adalah sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Putu Murtita Santiana, Drs. Dewa Nyoman Sudana, M. Pd, dan Dra. Ni Nyoman Garminah, M. Hum yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperative Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Desa Alasangker". Penelitian ini membahas tentang perbedaan hasil belajar matematika yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) dengan pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Dalam

penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Dibuktikan dengan hasil Uji t, t(hitung) diperoleh sebesar 3,88 sedangkan t(tabel) pada taraf 5% adalah 2,011. Hasil penelitian tersebut menunjukan bahwa t(hitung) lebih besar daripada t(tabel) (3,88 > 2,011)[34]. Berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu Model *Number Head Together* (NHT) terhadap kemampuan kognitif siswa menggunakan Media Tiga Dimensi di MI Al – Qoryah Wanarejan. Hal ini menjadi berbeda dengan penelitian sebelumnya karena terdapat dua model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) dan model pembelajaran konvensional, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti hanya memiliki satu model pembelajaran saya yaitu *Number Head Together* (NHT). Adapun perbedaan yang lainnya yaitu penelitian sebelumnya tidak menggunakan media pembelajaran atau alat peraga, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan media pembelajaran Tiga Dimensi selama proses pembelajaran. Persamaan yang dilakukan peneliti sebelumnya

[34] M.Hum Ni Luh Putu Murtita Santiana ., Drs. Dewa Nyoman Sudana, M.Pd. ., Dra. Ni Nyoman Garminah, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (Nht) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Desa Alasangker," *Mimbar PGSD Undiksa* (Vol. 2, no. 1 tahun 2014).

dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama melakukan penelitian di kelas V.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Dicky Yusivasari Skripsi Program Studi PGSD FKIP UNP Kediri yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Kooperative Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Di Dukung Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Sifat – Sifat Bangun Datar Dan Bangun Ruang Di Kelas V SDN Gempolan Kecamatan Gurah Tahun Ajaran 2015/2016". Skripsi ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) terhadap kemampuan siswa dalam mengidentifikasikan sifat – sifat bangun datar dan bangun ruang. Hal ini ditunjukkan dengan hasil penelitian yang telah dianalisis dengan uji hipotesis (t-test) diketahui bahwa rata-rata 82,65 berasa di atas KKM karena $\frac{1}{2}$ Sig. (2-tailed) diperoleh nilai sebesar 0 < 0,05 dan t(hitung) lebih besar disbanding t(tabel) yaitu 5,101 > 2,093[35]. Penelitian ini terdapat perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Perbedaan tersebut terletak pada pokok bahasan atau materi yang digunakan peneliti sebelumnya membahas materi sifat – sifat bangun datar dan bangun ruang, sedangkan materi yang digunakan oleh

[35] Dicky Yusivasari, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperative Tipe Numbered Heads Together (NHT) Di Dukung Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Sifat – Sifat Bangun Datar Dan Bangun Ruang Di Kelas V SDN Gempolan Kecamatan Gurah Tahun Ajaran 2015/2016", *Skripsi* (Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2016).

peneliti hanya membahas mengenai bangun ruang. Selain itiu terdapat perbedaan dalam media pembelajaran yang digunakan, media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti sebelumnya mengunakan media gambar sedangkan media pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu media tiga dimensi. Persamaan yang dilakukan peneliti sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama melakukan penelitian di kelas V.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Putu Tia Vivi Muliandari dalam *International Journal of Elementary Education*, Volume 3, Number 2, Tahun 2019 dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (*Numbered Head Together*) Terhadap Hasil Belajar Matematika". Dalam jurnal tersebut menjelaskan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar pada mata pelajaran Matematika dengan menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (*Numbered Head Together*). Penjelasan tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil perhitungan uji-t, dimana t(hitung) sebesar 3,3, sedangkan t(tabel) sebesar 2,021 dengan taraf signifikansi 5%. Hal ini berarti t(hitung) lebih besar dari pada t(tabel) (3,3 > 2,021)[36]. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dilakukan

[36] Putu Tia Vivi Muliandari, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Head Together) Terhadap Hasil Belajar Matematika," *International Journal of Elementary Education* (Vol. 3, no. 2 tahun 2019).

peneliti yaitu terletak di media pembelajaran. Dimana penelitian sebelumnya tanpa menggunakan media pembelajaran atau alat peraga, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan media pembelajaran tiga dimensi.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengangkat beberapa penelitian di atas sebagai kajian pustaka yang relevan dengan judul penulis yaitu model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) berbanti media Tiga Dimensi terhadap kemampuan kognitif siswa materi bangun ruang kelas V MI Al – Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang. *Numbered Head Together* (NHT) digunakan sebagai acuan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran. Media Tiga Dimensi digunakan siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika khususnya materi bangun ruang sehingga pembelajaran lebih menarik serta menyenangkan siswa kelas V MI Al – Qoryah Wanarejan.

C. Rumusan Hipotesis

Menurut Sugiyono[37] "Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian kajian dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan". Hipotesis merupakan jawaban sementara yang masih perlu di uji kebenarannya. Penelitian ini memiliki hipotesis karena termasuk penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif.

[37] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015),.hlm. 96.

Adapun hipotesis yang peneliti rumuskan adalah hipotesis alternatif (Ha): “Terdapat pengaruh model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantu media Tiga Dimensi terhadap kemampuan kognitif siswa materi bangun ruang kelas V MI Al – Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang”. Sedangkan Ho: “Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantu media Tiga Dimensi terhadap kemampuan kognitif siswa materi bangun ruang kelas V MI Al – Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang”.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja diberi perlakuan (*treatment*) tertentu dengan mengeliminasi faktor – faktor lain.[1]

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Pre-Ekperimental* tipe *One Group Pretest-Postest Design.* Dalam desain ini, peneliti menggunakan satu kelas sebagai populasi yang dijadikan sebagai kelas eksperimen. Desain ini memiliki tiga tahap yaitu *pretest, treatment,* dan *posttest.*[2] Tahap pertama yaitu *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. *Pretest* dilakukan pada awal pembelajaran atau sebelum melalukan *treatment.* Tahap kedua yaitu *treatment* atau perlakuan. Dilakukan untuk melihat hasil belajar pada kelas eksperimen dengan bantuan media Tiga Dimensi pada kelas V materi Bangun Ruang. Tahap terakhir yaitu *posttest,* dilakukan diakhir

[1] Arikunto, S. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013),hlm. 9.

[2] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016),hlm. 111.

pembelajaran atau diberikan kepada siswa kelas eksperimen setelah diberi perlakuan atau *treatment.* Dalam penelitian ini *pretest* dan *posttest* diberikan kepada siswa dengan naskah soal yang sama dalam bentuk soal pilihan ganda. *One Group Pretest-Postest Design* dapat digambarkan sebagai berikut:

Pretest	***Treatment***	***Posttest***
O_1	X	O_2

Tabel 3.1 *One Group Pretest-Postest Design*

Keterangan:

O_1 : Kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

O_2 : Kelas ekperimen setelah diberikan perlakuan (*posttest*)

X : Perlakuan (*treatment)* berupa penerapan model *Number Head Together* (NHT) berbantu media Tiga Dimensi[3]

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di MI AL – Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang dan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Waktu pelaksanaan penelitian selama 1 bulan, mulai 10 Maret 2022 sampai dengan 31 Maret 2022. Penelitian diawali dengan observasi kemudian penelitian di kelas eksperimen. Peneliti memilih tempat tersebut karena pada MI Al-Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang masih kurangnya antusias dan semangat siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Matematika.

[3] Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2017).hlm. 199.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah kelompok yang berkaitan dengan untuk siapa hasil penelitian itu berlaku, kelompok yang menjadi fokus peneliti.[4] Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas V MI Al – Qoryah Wanarejan tahun ajaran 2021/2022. Jumlah keseluruhan kelas V adalah 33 siswa. Semua populasi tersebut dijadikan kelas eksperimen.

Sampel penelitian adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri – ciri tertentu yang akan diteliti.[5] Teknik *sampling* adalah teknik pengambilan sampel. Teknik sampel ini digolongkan menjadi dua yaitu *Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel dan *Nonprobability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.[6]

Dalam penelitian ini, tidak ada kegiatan pengambilan sampel karena jumlah populasi kurang dari 100 siswa. Dalam penelitian ini, kelas V yang berjumlah 33 siswa maka seluruh siswa akan dijadikan sebagai responden. Dengan begitu

---

[4] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*,…hlm.38.

[5] Thoifah, I., *Statistika Pendidikan Dan Metode Penelitian Kuantitatif* (Malang: Madani, 2015),hlm.14.

[6] Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2017),hlm. 121-122.

penelitian ini merupakan penelitian populasi, dimana semua populasinya menjadi subyek penelitian.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel adalah suatu atribut, sifat, obyek atau kegiatan yang mempunyai variansi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga mendapatkan informasi kemudian ditarik kesimpulannya.[7] Adapun variabel dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang mempengaruhi variabel (X) den variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi variabel (Y).

a. Variabel bebas (*independent variabel*), dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) berbantu media Tiga Dimensi sebagai variabel X, dengan indikator:
   1) Guru membentuk kelompok secara heterogen yang beranggotakan 5 siswa.
   2) Guru mengajukan pertanyaan terkait jaring-jaring-kubus dan balok.
   3) Guru mengarahkan siswa untuk berpikir bersama.
   4) Guru memanggil satu nomor untuk presentasi di depan kelas.

[7] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016),hlm. 38.

b. Variabel terikat (*dependent variabel*) dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif siswa materi bangun ruang kelas V MI Al – Qoryah Wanarejan sebagai variabel Y. Dengan indikator sebagai berikut:
   1) Siswa mampu menjelaskan pengertian jaring-jaring kubus dan balok.
   2) Siswa mampu mengidentifikasikan jaring-jaring kubus dan balok.
   3) Siswa mampu merangkaikan jaring-jaring kubus.
   4) Siswa mampu mengkombinasikan jaring-jaring balok.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara – cara untuk memperoleh suatu data dalam penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Dokumentasi

   Dokumentasi merupakan gambaran situasi selama proses pembelajaran. Teknik dokumentasi yaitu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan menganalisis isi dokumen yang berhubungan dengan masalah yang diteliti[8]. Dokumentasi ini untuk arsip peneliti serta teknik untuk memperoleh data yang ada di MI Al – Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang. Dokumentasi dalam penelitian ini

[8] Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2018),hlm. 49.

digunakan untuk memperoleh data tentang jumlah dan nama-nama siswa yang menjadi kelas uji coba dan kelas eksperimen, profil sekolah, foto yang berkaitan dengan proses pembelajaran, serta segala sesuatu yang berkaitan dengan penelitian ini.

b. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.[9] Terdapat dua teknik dalam melakukan observasi, yaitu observasi *participant* dan *nonparticipant*.[10].

Dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi *nonparticipant*. Observasi dilakukan pada saat penelitian dengan meminta bantuan guru kelas, tujuannya untuk mengukur apakah pembelajaran yang dilaksanakan memenuhi persyaratan pembelajaran dengan menggunakan media tiga dimensi atau tidak. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi awal bagaimana proses pembelajaran di kelas V MI Al-Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang, sebagai bahan masukan untuk memperkuat permasalahan yang diteliti.

[9] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 145.

[10] Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2017),hlm. 197.

c. Tes

Tes merupakan seperangkat pertanyaan atau latihan untuk mengukur keterampilan pengetahuan, intelegensi maupun bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Tes digunakan sebagai alat penilaian yang diberikan kepada siswa untuk mendapat jawaban dalam bentuk lisan, tulisan, maupun perbuatan.[11]

Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa materi bangun ruang. Teknik yang digunakan berupa tes pilihan ganda, jumlah soal yang digunakan dalam penelitian yaitu 20 soal yang memiliki empat jawaban alternatif dan tiap-tiap soal jika jawabannya benar mendapatkan skor 1 dan jika jawabannya salah mendapat skor 0.

Tes tersebut dikerjakan pada saat awal pembelajaran dan akhir pembelajaran. Artinya, tes pilihan ganda ini dikerjakan siswa sebagai nilai *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi dan nilai *posttest* untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan. Tes ini diberikan kepada semua siswa, kemudian hasil pengolahannya akan dilakukan untuk menguji kebenaran hipotesis penelitian.

[11] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014).hlm. 35.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data dilakukan setelah semua data penelitian terkumpul.[12] Penelitian ini menggunakan metode analisis data, sebagai berikut:

a. Analisis Validitas Media Tiga Dimensi

Data hasil validitas media Tiga Dimensi dianalisis secara deskriptif. Deskripsi data dilakukan untuk menggambarkan data yang telah diperoleh selama penelitian tanpa maksud membuat kesimpulan yang berlaku umum.[13] Deskripsi data dalam penelitian ini berupa lembar pengamatan media di kelas eksperimen. Lembar pengamatan media digunakan untuk menilai kelayakan media yang digunakan dalam penelitian. Pengamatan media dilakukan oleh guru kelas V dan kelas VI MI Al–Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang. Kriteria penskoran dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 3.2 Kriteria Penskoran Validasi Media

Interval	**Kriteria**
81% - 100 %	Sangat Baik
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Sedang
21% - 40%	Buruk
0% - 20%	Sangat Buruk

[12] Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2017).hlm. 199.

[13] Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2017).hlm. 199.

b. Analisis Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen diartikan sebagai uji coba tes. Tes yang digunakan untuk menguji tingkat intelegensi peserta didik, sebelumnya harus diujikan terlebih dahulu kepada peserta didik kelas VI sebagai kelas yang telah mendapatkan materi bangun ruang. Pengujian tersebut digunakan untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal. Setelah mengetahui hasilnya, kemudian dipilah soal-soal yang valid untuk diberikan kepada kelas eksperimen sebagai nilai *pretest* dan *posttest.*

1) Validitas

Instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur[14]. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mempunyai validitas tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid mempunyai validitas yang rendah. Instrumen yang valid yaitu ketika mampu mengukur sejauh mana data terkumpul tepat sesuai dengan hipotesis penelitian. Dalam penelitian ini, validitas tes menggunakan teknik *korelasi product moment* dengan bantuan *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 22 untuk mempermudah perhitungan tanpa mempengaruhi hasil.

[14] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016),hlm. 178.

Hasil dari perhitungan tersebut, dibandingkan dengan harga *r product moment*, dengan taraf signifikansi 5%. Instrumen yang ikatakan valid, jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$. Namun sebaliknya, instrumen dikatakan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$.[15]

2) Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukan sejauh mana alat pengukur yang digunakan dapat dipercaya atau diandalkan.[16] Reliabilitas merupakan uji yang berkaitan dengan kemantapan, keajegan, atau ketetapan hasil pengukuran. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui soal yang digunakan memiliki hasil yang sama jika diujikan berulang kali. Sehingga tes tahap awal dan selanjutnya akan berkorelasi yang signifikan. Untuk menghitung koefisien reliabilitas res berbentuk pilihan ganda. Pengujian reliabilitas menggunakan uji *Cronsbach's Alpha,* dengan bantuan SPSS versi 22. Jika hasil nilai *Cronsbach's Alpha* pada output *Reliability Statistic* bernilai > 0,6 maka dapat dikatakan instrumen tersebut reliabel.

[15] Arikunto, *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012),hlm. 119.

[16] Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015),hlm. 131.

3) Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran item hasil tes dapat diketahui dari besar kecilnya angka yang melambangkan tingkat kesulitan dari item tersebut, yang biasa dikenal dengan istilah *difficult index* (angka kesukaran indeks item). Besarnya angka indeks kesukaran item berkisar antara 0,00 – 1,00.[17] Angka indeks kesukaran item biasa dilambangkan dengan P (Proporsi) dapat diperoleh menggunakan rumus yang dikemukakan oleh *Du Bois*[18] yaitu :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Gambar 3.1 Rumus Tingkat Kesukaran

Keterangan:

P : Angka indeks kesukaran item (Proporsi)

B : Banyaknya siswa yang menjawab benar

JS : Jumlah siswa yang mengikuti tes hasil belajar

Setelah diperoleh nilai P, keputusan taraf kesukaran dapat diketahui melalui kategori yang

[17] Sudijono.Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015),hlm 371.

[18] Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2017),hlm.. 372.

dikemukakan oleh Thorndike dan Hagen.[19] Taraf kesukaran soal soal pilihan ganda[20], sebagai berikut:

Tabel 3.3 Taraf Kesukaran Soal

Besarnya P	Taraf Kesukaran
0,00 0,30	Sukar
0,31 0,70	Sedang
0,71 1,00	Mudah

4) Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan tiap – tiap soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah.[21] Dalam penelitian ini menggunakan rumus[22] sebagai berikut:

$$\text{Daya pembeda (D)} = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{JB} = P_A - P_B$$

Gambar 3.2 Rumus Daya Pembeda

Keterangan:

D : Daya pembeda soal

J_A : Banyaknya jumlah peserta kelompok atas

J_B : Banyaknya jumlah peserta kelompok bawah

[19] Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2017),hlm. 372.

[20] Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2017),hlm.372.

[21] Abdullah, S., *Evaluasi Pembelajaran* (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2012), hlm. 118.

[22] Kusaeri dan Suprananto, *Pengukuran Dan Penilaian Pendidikan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012),hlm. 174.

B_A : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal benar

B_B : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawabsoal benar

P_A : Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

P_B : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Untuk menentukan daya pembeda soal, penelitian ini menggunakan kriteria sebagai berikut:[23]

Tabel 3.4 Kriteria Daya Pembeda

Daya Pembeda Soal (DP)	Kriteria
0,0 – 0,20	Buruk
0,21 – 0,41	Cukup
0,42 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Sangat Baik
Negatif	Sangat tidak baik

Peneliti menggunakan bantuan *Microsoft Exel* untuk menghitung daya beda soal. Soal yang dihitung adalah soal yang sudah valid dan reliabel. Kemudian soal yang akan digunakan dalam penelitian yaitu soal yang sudah valid.

c. Uji Prasyarat Analisis Data

Uji prasyarat analisis merupakan analisis tahap awal dan tahap akhir, dengan tujuan untuk mengetahui hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Uji prasarat analisis

[23] Arikunto, S., *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012),hlm. 120.

dilaksanakan untuk menguji sata yang sudah diperoleh, sehingga bisa diuji hipotesisnya. Uji prasyarat analisis penelitian ini peneliti hanya melakukan uji normalitas.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis membentuk distribusi normal (menyebar secara merata) atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 22 dengan analisis *Shapiro-Wilk* karena sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah < 50.

Pengambilan keputusan uji normalitas dalam penelitian ini yaitu jika nilai signifikansi > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi < 0,05 maka data tersebut berdistribusi tidak normal.

d. Analisis Hipotesis

Analisis hipotesis digunakan untuk menganalisis data setelah penelitian dilaksanakan (semua data sudah terkumpul) dan koefisien perbedaan antara dua distribusi data hipotesis[24]. Penelitian ini menggunakan uji perbedaan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest.* Dalam hal ini mengguanakan uji perbedaan *paired sample*, karena data yang dibandingan diperoleh dari 1 kelas/kelompok. Apabila

[24] Prayitno, *Paham Analisis Statistik Data Dengan SPSS* (Yogyakarta: MediaKom, 2010),hlm. 80-81.

data berdistribusi normal, maka uji perbedaan menggunakan parametrik uji t-tes namun jika data berditribusi tidak normal maka menggunakan *Wilcoxon matched pairs.*

Analisis hipotesis penelitian ini menggunakan program SPSS versi 22. Dasar Pengambilan keputusan diambil dari jika nilai signifikansi > 0,05, maka H_0 diterima dan Ha ditolak. Sedangkan jika nilai signifikansi ≤ 0,05, maka H_0 ditolak dan Ha diterima.[25]

e. Analisis Pengaruh Dua Variabel

Analisis pengaruh dua variabel digunakan untuk membuktikan hipotesis antara dua variabel. Artinya analisis pengaruh dua variabel ini digunakan untuk membuktikan pengaruh antara penggunaan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) berbantu media Tiga Dimensi dan kemampuan kognitif siswa materi bangun ruang kelas V MI Al – Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang. Dalam hal ini peneliti menggunakan uji regresi sederhana. Untuk melakukan uji regresi sederhana, peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 22 dengan cara membandingkan nilai t_{hitung} dengan $t_{tabel.}$

Pengambilan keputusan analisis pengaruh dua variabel ini yaitu jika nilai $t_{hitumg} > t_{tabel}$, artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Jika nilai $t_{hitumg} < t_{tabel}$,

[25] Prayitno, *Paham Analisis Statistik Data Dengan SPSS* (Yogyakarta: MediaKom, 2010),hlm.80-81.

artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.[26] Dalam penelitian ini, variabel X yaitu pengaruh model Number Head Together (NHT), dan variabel Y yaitu kemampuan kognitif siswa materi bangun ruang kelas V MI Al – Qoryah Wanarejan.

[26] Prayitno, *Paham Analisis Statistik Data Dengan SPSS* (Yogyakarta: MediaKom, 2010),hlm. 31.

BAB IV
DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di MI AL-Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang. Pengambilan data penelitian dilaksanakan mulai pada tanggal 10 Maret 2022 sampai dengan 31 Maret 2022. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan observasi awal terhadap kelas V. Observasi ini dilakukan untuk untuk memperoleh informasi awal bagaimana proses pembelajaran di kelas V MI Al-Qoryah Wanarejan, sebagai bahan masukan untuk memperkuat permasalahan yang diteliti. Observasi ini dilakukan pada tanggal 18 Januari 2022.

Hasil observasi menjelaskan bahwa model pembelajaran yang digunakan guru kelas V MI Al-Qoryah Wanarejan masih menggunakan model pembelajaran ceramah. Selain itu media pembelajaran yang digunakan guru kelas V masih bersifat konvensional, dengan kata lain masih bersifat sederhana seperti buku teks pelajaran dan jarang menggunakan media atau alat peraga yang mendukung materi pelajaran. Sehingga siswa menjadi kurang antusias dan kurang aktif dalam menerima informasi atau materi yang disampaikan guru. Penjelasan lebih rinci dapat dilihat dalam lampiran 4.

Selanjutnya peneliti melaksanakan *pre-test* kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran selama empat kali pertemuan

dan diakhiri dengan *posttest. Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi yang akan disampaikan. Dengan *pretest,* peneliti dapat mengetahui penguasaan siswa terhadap materi dan dapat menentukan langkah yang perlu ditempuh oleh peneliti untuk menyampaikan materi selanjutnya. *Pretest* ini dilaksanakan pada hari senin, 14 Maret 2022. Siswa mengerjakan 20 tes soal dengan alokasi waktu 60 menit.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 33 siswa. Penelitian ini tidak ada kegiatan pengambilan sampel karena penelitian ini merupakan penelitian populasi dimana jumlah keseluruhan kelas V kurang dari 100. Dengan demikian, semua siswa kelas V dijadikan sebagai kelas eksperimen dengan wali kelas Gozi Faisol, S.Pd.I.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan, yaitu pembelajaran Matematika materi bangun ruang dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) berbantu media Tiga Dimensi. Pembelajaran dilakukan selama empat kali pertemuan dengan materi bangun ruang dan dibatasi hanya membahas materi jaring – jaring kubus dan balok yang terdapat dalam kompetensi 3.6 dan 4.6. Pembelajaran dimulai dari Pertemuan ke-1 dengan materi jaring – jaring kubus. Pertemuan ke-2 dengan materi jaring – jaring balok.

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu menyiapkan instrumen-instrumen yang diujikan kepada siswa kelas VI MI Al-Qoryah Wanarejan. Instrumen yang disiapkan peneliti yaitu lembar soal uji coba, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), media Tiga Dimensi, serta instrumen lainnya yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Instrumen tes uji coba terlebih dahulu diujikan kepada kelas VI MI Al-Qoryah Wanarejan sebagai kelas yang sudah mendapatkan materi bangun ruang.

Hasil uji coba instrumen tes tersebut kemudian diuji validasi, reliabiltas, taraf kesukaran, dan daya beda soal, sehingga peneliti dapat memperoleh instrumen yang benar-benar sesuai untuk mengukur kemampuan kognitif siswa kelas V terhadap materi bangun ruang. Soal-soal yang sudah diuji validasi, reliabiltas, taraf kesukaran, dan daya beda soal, maka soal tersebut dapat digunakan peneliti sebagai tes kemampuan kognitif siswa dan diberikan kepada kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan siswa. Instrumen tes pada uji coba soal berjumlah 30 soal pilihan ganda dengan 4 jawaban alternatif.

Soal yang telah diuji coba, kemudian diambil 20 soal yang valid dan telah melalui uji-uji di atas. Selanjutnya, sebagai kegiatan pertama yang dilakukan di kelas eksperimen peneliti melakukan *pretest*. Kegiatan dilakukan pada hari Senin, 14

Maret 2022. Adapun deskripsi data nilai *pretest* kelas eksperimen yaitu sebagai berikut.

Tabel. 4.1 Daftar Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai Tes Awal
1	Afanun Naila	60
2	Aghni Al Bukhori	55
3	AH. Ghautsan Nur Robeth	40
4	Ahmad Akhyar Al Arkham	35
5	Ahmad Dhafa Adi Pratama	30
6	Ahmad Musyafa Udlma	50
7	Ahmad Shidik Ihsani	40
8	Aisyah Azzanira	65
9	Arfy Nur Akhmal	60
10	Arizka Chasanah Al Abhar	45
11	Aulia Dzikrotul M.	50
12	Bara Adi Sucahyo	75
13	Desti Ana Rahma	50
14	Dindit Tyas Pamela	55
15	Diyah Ayu Harsusanti	55
16	Eko Pranowo	60
17	Fiki Nur Abidatil Atqiya	45
18	Haifanur Syafiqoh	50
19	Hasbi Muhammad Zein	65
20	Ichsan Saputra	75
21	Iklima Nuril Maulida	60
22	Latifah Mukhairiyah	60
23	Muhammad Ekel M.	65
24	Muhammad Nur Fadhil	50

No.	Nama Siswa	Nilai Tes Awal
25	Novita Arzika Syifa	45
26	Nugroho Arif Subandi	70
27	Nur Azizah	65
28	Qumaira Khonisa	70
29	Rama Agus Prabowo	60
30	Risma Maghrifatur Rizki	65
31	Salwatul Zannah Jani	70
32	Wildan Aurelio Asfari P.	60
33	Zilma Asyifa Ul Qolby	65
Jumlah		1865
Rata-Rata		57

Setelah peneliti mengetahui nilai *pretest* siswa, selanjutnya peneliti memberikan pembelajaran Matematika pada kelas eksperimen dengan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) berbantu media Tiga Dimensi pada materi bangun ruang kelas V MI Al-Qoryah Wanarejan. Pertemuan pertama dilakukan pada hari Rabu, 16 Maret 2022. Pertemuan kedua pada hari Kamis 17 Maret 2022. Masing-Masing pertemuan memiliki alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 X 35 menit).

Model pembelajaran yang dilakukan peneliti terhadap kelas eksperimen menggunakan langkah model pembelajaran *Number Head Together* (NHT). Adapun langkah-langkah pembelajaran tersebut yaitu:

1. Fase Penomoran

   Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok yang beranggotakan 4-5 siswa. Dalam penelitian ini guru membantu siswa dalam pembentukan kelompok. Kemudian peneliti membagikan nomor kepada siswa. Setiap anggota kelompok mendapatkan nomor yang berbeda sesuai dengan jumlah dalam 1 kelompok, kemudian dipasang di atas kepala.

2. Mengajukan Pertanyaan

   Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa. Kemudian membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berisi pertanyaan-pertanyaan ke setiap kelompok. Setiap kelompok mendapat 1 Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).

3. Berpikir Bersama

   Siswa bersama teman – temannya memikirkan pertanyaan yang diberi oleh guru. Siswa menyatukan pendapat dengan jalan mengerjakan LKPD yang sudah dibagikan.

4. Menjawab Pertanyaan

   Guru memanggil salah satu nomor secara acak. Kemudian, siswa yang dipanggil nomornya mengacungkan tangan dan maju ke depan kelas untuk mempresentasikan jawaban dari LKPD, dan kelompok lain menanggapi. Jika hasil diskusi sudah benar, siswa diberi kesempatan untuk

mencatat dan jika jawaban masih salah guru akan mengarahkan. Guru memberikan reward / hadiah kepada siswa yang menjawab benar.

Setelah proses pembelajaran berlangsung, langkah selanjutnya yaitu pemberian *Posttest* pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas sebagai uji prasyarat data, uji hipotesis dan langkah terakhir yaitu melakukan analisis pengaruh dua variabel menggunakan uji regresi sederhana. Adapun data yang diperoleh peneliti dari pelaksanaan *posttest* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Daftar Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai Tes Akhir
1	Afanun Naila	85
2	Aghni Al Bukhori	80
3	AH. Ghautsan Nur Robeth	80
4	Ahmad Akhyar Al Arkham	75
5	Ahmad Dhafa Adi Pratama	85
6	Ahmad Musyafa Udlma	80
7	Ahmad Shidik Ihsani	80
8	Aisyah Azzanira	90
9	Arfy Nur Akhmal	90
10	Arizka Chasanah Al Abhar	85
11	Aulia Dzikrotul M.	85
12	Bara Adi Sucahyo	90
13	Desti Ana Rahma	80
14	Dindit Tyas Pamela	85

No.	Nama Siswa	Nilai Tes Akhir
15	Diyah Ayu Harsusanti	80
16	Eko Pranowo	75
17	Fiki Nur Abidatil Atqiya	75
18	Haifanur Syafiqoh	80
19	Hasbi Muhammad Zein	85
20	Ichsan Saputra	85
21	Iklima Nuril Maulida	85
22	Latifah Mukhairiyah	85
23	Muhammad Ekel M.	90
24	Muhammad Nur Fadhil	85
25	Novita Arzika Syifa	75
26	Nugroho Arif Subandi	85
27	Nur Azizah	80
28	Qumaira Khonisa	90
29	Rama Agus Prabowo	85
30	Risma Maghrifatur Rizki	85
31	Salwatul Zannah Jani	95
32	Wildan Aurelio Asfari P.	90
33	Zilma Asyifa Ul Qolby	95
Jumlah		2775
Rata-Rata		84

B. Analisis Data

1. Analisis Validasi Media Tiga Dimensi

Media Tiga Dimensi yang sudah dirancang kemudian divalidasi oleh dua tim ahli (validator). Validator yang dilibatkan pada validasi media ini adalah dua guru MI Al-

Qoryah Wanarejan, yaitu guru kelas V sebagai wali kelas dari kelas yang diteliti dan guru kelas VI sebagai guru yang sudah pernah mengajarkan materi bangun ruang. Hasil analisis validasi media oleh ahli media menjelaskan bahwa media Tiga Dimensi layak digunakan.

Berdasarkan perhitungan nilai akhir dari kedua hasil validasi ahli media I dan II, diperoleh validasi ahli media I pada pertemuan ke-1 dengan skor 87,5%, pertemuan ke-2 dengan skor 87,5%. Sedangkan validasi ahli media II pada pertemuan ke-1 dengan skor 87,5%, pertemuan ke-2 dengan skor 87,5%. Artinya, media Tiga Dimensi layak digunakan. Hal ini disebabkan karena pada kriteria penskoran validasi media dikatakan layak jika memenuhi kriteria baik maupun sangat baik. Perhitungan selengkapnya terdapat lampiran 18.

2. Analisis Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilaksanakan terhadap kelas uji coba yaitu kelas VI di MI Al-Qoryah Wanarejan. Uji coba instrumen ini, diberikan kepada kelas VI dalam bentuk 30 soal pilihan ganda dengan 4 jawaban alternatif. Adapun hasil analisi uji coba yaitu sebagai berikut:

a. Analisis Validitas

Untuk mengetahui validitas tes digunakan teknik *korelasi product moment* dengan bantuan *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 22. Menu yang digunakan yaitu *analyze-correlate-bivariate.*

Analisis validitas dilakukan untuk mengetahui soal yang yang disusun berkategori soal yang valid atau berkategori tidak valid. Kriteria dalam perhitungan validitas diperoleh dengan cara dibandingkan dengan harga *r product moment*, dengan taraf signifikansi 5%. Instrumen yang ikatakan valid, jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$. Namun sebaliknya, instrumen dikatakan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$.

Berdasarkan hasil validasi soal uji coba dengan bantuan SPSS versi 22, dari 30 butir soal uji coba terdapat 21 butir soal yang valid dan 9 butir soal uji coba yang tidak valid.

Tabel 4.3. Hasil Validasi Soal Uji Coba

Kriteria	Butir Soal	Jumlah
Valid	2,4,5,7,8,9,10,11,12,13,14,15, 16,17,18,19,20,21,22,23,24, 25,29,30	24
Tidak Valid	1,3,6,26,27,28	6

Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 8.

b. Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi atau keajegan sebuah instrument jika dilakukan pengukuran ulang. Uji reliabilitas soal tes menggunakan uji *cronsbach's alpa*, dengan bantuan SPSS versi 22. Langkah uji reliabilitas dengan bantuan SPSS 22 adalah pilih *analyze – scale - reliability analysis* - klik *statistic* > pada kotak *descriptive for* pilih *scale if*

item deleted > klik *continue* - klik *ok.* Hasil perhitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada output Reliability Statistic pada kolom *Cronbach's alpa.* Instrumen dapat dikatakan reliabel jika nilai *cronbach's alpa* pada output Reliability Statistic bernilai > 0,6.

Tabel 4.4. Data Hasil Reliabilitas Soal Uji Coba

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.892	21

Berdasarkan hasil perhitungan reliabilitas soal, didapat nilai *cronbach's alpa* sebesar 0,892. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa soal-soal terebut reliabel, karena nilai *cronbach's alpa* > 0,6 (0,892 > 0,6). Hasil uji reliabel soal uji coba selengkapnya dapat dibaca pada lampiran 9.

c. Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran merupakan cara untuk mengetahui tingkat kesukaran soal tersebut sukar, sedang, atau mudah. Perhitungan uji tingkat kesukaran dalam penelitian dilakukan secara manual. Pengujian taraf tersebut dengan membandingkan banyaknya jumlah siswa yang menjawab soal benar dibandingkan dengan jumlah siswa yang mengikuti tes hasil belajar.

Tabel 4.5. Data Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba

Kriteria	Nomor Soal	Jumlah
Sukar	-	-
Sedang	1,5,8,11,19,22	6
Mudah	2,3,4,6,7,9,10,12,13, 14,15,16,17,18,20,21,23, 24,25,26,27,28,29,30	24

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan indeks kesukaran butir soal tidak terdapat butir soal dengan kriteria sukar, sedangkan untuk kriteria sedang terdapat 6 butir soal dan kriteria mudah terdapat 24 butir soal. Perhitungan butir soal dapat dilihat pada lampiran 11.

d. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dan berkemampuan rendah. Untuk menghitung daya soal, terlebih dahulu kelas dibagi dua kelompok, yaitu kelompok atas dan kelompok bawah. Pembagian ini berdasarkan pada skor jawaban benar siswa. Pengujian daya pembeda soal diperoleh dari hasil perhitungan jumlah jawaban benar pada kelompok atas (B_A) dibanding banyaknya peserta kelompok atas (J_A) dikurangi jumlah kelompok bawah yang menjawab soal benar (B_A) dibanding jumlah siswa pada kelompok bawah (J_A).

Tabel 4.6. Hasil Daya Pembeda Soal

Kriteria	Butir Soal	Jumlah
Jelek	1,2,3,5,6,17,26,27,28	9
Cukup	4,7,8,9,10,11,12,13,15,16,18, 19,20,22,23,24,29	17
Baik	14,21,25,30	4
Sangat Baik	-	-
Semua Tidak Baik	-	-

Berdasarkan pada hasil tes uji daya beda pada 30 soal pilihan ganda maka diperoleh hasil bahwa 9 butir soal dinyatakan jelek, 17 butir soal dinyatakan cukup, dan 4 butir soal dinyatakan baik. Mayoritas butir soal berkategori cukup. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 10.

3. Uji Prasyarat Analisis Data

a. Uji Prasyarat Data

Uji prasyarat analisis data bertujuan untuk mengetahui hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Uji prasyarat analisis dilaksanakan untuk menguji data yang sudah diperoleh, sehingga bisa diuji hipotesisnya. Uji prasyarat analisis penelitian ini peneliti hanya melakukan uji normalitas.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang akan dianalisis membentuk distribusi normal (menyebar secara merata) atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 22 dengan analisis *Shapiro-Wilk* karena

sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah < 50. Langkah-langkah yang dilakukan untuk uji normalitas yaitu klik *analyze* – *descriptive statistic* – *explore* – pindahkan variabel data hasil belajar pada kotak *dependent list* –klik *plots* – pilih *histogram* – klik *normality plots with tests* – *continue* – *ok.*

Pengambilan keputusan uji normalitas dalam penelitian ini yaitu jika nilai signifikansi > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi < 0,05 maka data tersebut berdistribusi tidak normal.

Tabel.4.7 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Tes_Awal	.961	33	.267
Tes_Akhir	.917	33	.015

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui bahwa nilai signifikansi pada kolom *Shapiro-Wilk* pada tes awal adalah 0,267 dan tes akhir adalah 0,015. Berdasarkan nilai signifikansi tersebut, maka dinyatakan bahawa data hasil belajar matematika materi jaring-jaring kubus dan balok berdistribusi normal, karena tes awal dan tes akhir memiliki signifikansi lebih dari 0,05 (0,267 ≥ 0,05 dan 0,015 ≥ 0,05). Perhitungan hasil uji normalitas dapat dilihat pada lampiran 15.

b. Analisis Hipotesis

Analisis hipotesis ini menggunakan uji perbedaan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest.* Dalam hal ini menggunakan uji perbedaan *paired sample,* karena data yang dibandingan diperoleh dari 1 kelas/kelompok. Berdasarkan uji normalitas, diperoleh data berdistribusi normal, maka uji perbedaan menggunakan parametrik uji *paired samples t-tes.*

Analisis hipotesis penelitian ini menggunakan program SPSS versi 22. Menu yang digunakan yatu klik *analyze* – pilih *compere means* – pilih *paire-samples t test* – pindahkan Tes Awal ke Variabel 1 dan pindahkan tes akhir ke variabel 2 – kilik *ok.* Dasar pengambilan keputusan dalam uji *paired samples t-test* yaitu jika nilai signifikansi < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest.* Namun, jika signifikansi > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest.* Adapun berikut deskripsi data uji *paired samples t-tes :*

Tabel 4.8. Deskripsi Data Uji *Paired Samples T-Test*

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Tes_Awal	57.42	33	11.328	1.972
	Tes_Akhir	83.33	33	5.543	.965

Berdasarkan hasil uji *paired samples t-test*, diketahui bahwa nilai signifikansi pada kolom Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 (0,000 < 0,05), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest.* Artinya dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) berbantu Media Tiga Dimensi. Hasil uji *paired samples t-test* dapat dilihat pada lampiran 16.

c. Analisis Pengaruh Dua Variabel

Analisis pengaruh dua variabel, peneliti menggunakan uji regresi linier sederhana. Untuk melakukan uji regresi linier sederhana, peneliti menggunakan bantuan program SPSS versi 22 dengan cara membandingkan nilai t_{hitung} dengan $t_{tabel.}$ Menu yang digunakan yaitu klik *analyze – regression – linier –*

pindahkan variabel X ke *independent* dan pindahkan variabel Y ke dependent – klik *ok.*

Pengambilan keputusan analisis pengaruh dua variabel ini yaitu jika nilai $t_{hitumg} > t_{tabel}$, artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Jika nilai $t_{hitumg} < t_{tabel}$, artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Berdasarkan perhitungan regresi linier sederhana, diketahui bahwa nilai Constanta (a) sebesar 68,202, sedangkan nilai variabel X (b / koefisien regresi) sebesar 0,281 sehingga persamaan regresi dapat ditulis:

$Y = a + bX$

$Y = 68,202 + 0,281X$

Persamaan di atas menyatakan bahwa konstanta sebesar 68,202, artinya nilai konsisten variabel Y adalah sebesar 68,202. Koefisien X sebesar 0,281 menyatakan bahwa koefisiesn regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 17.

Berdasarkan pengambilan keputusan uji regresi linier sederhana, dalam tabel koefisiensi persamaan uji regresi linier sederhana diperoleh t_{hitung} sebesar 4,077 > t_{tabel} 2,040 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Dalam penelitian ini, variabel X yaitu pengaruh model *Number*

Head Together (NHT), dan variabel Y yaitu kemampuan kognitif siswa materi bangun ruang kelas V MI Al – Qoryah Wanarejan.

Demikian dapat disimpulkan bahwa model *Number Head Together* (NHT) berbantu Media Tiga Dimensi berpengarug terhadap kemampuan kognitif siswa materi bangun ruang kelas V MI Al-Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menguji pengaruh penggunaan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) berbantu media Tiga Dimensi ditinjau dari kemampuan kognitif siswa materi bangun ruang kelas V MI Al-Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang. Tahap awal penelitian ini, diawali dengan menguji media apakah media yang digunakan peneliti layak atau tidak. Peneliti melakukan uji validasi kepada ahli media. Berdasarkan hasil validator kedua ahli media dapat dinyatakan bahwa media layak diguanakan peneliti sehingga langkah selanjutnya media tersebut dapat digunakan untuk penelitian.

Tahap kedua yaitu peneliti menyiapkan instrumen yang akan diberikan kepada kelas eksperimen. Instrumen tersebut meliputi RPP, LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik), dan media yang sesuai dengan RPP. Sebelum instrumen diberikan kepada

kelas eksperimen, terlebih dahulu soal berupa tes pilihan ganda diujikan kepada kelas VI MI Al-Qoryah Wanarejan sebagai kelas yang pernah mendapatkan materi bangun ruang. Selanjutnya soal-soal yang telah diujicobakan kemudian soal tersebut diuji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda soal. Berdasarkan hasil analisis soal instrumen tersebut, menunjukan bahwa dari 30 soal diambil 20 soal yang yang akan diberikan kepada kelas eksperimen. Soal-soal yang sudah terpilih tersebut kemudian digunakan untuk *pretest* dan *posttest* di kelas ekperimen.

Langkah selanjutnya yaitu, proses pembelajaran. Dimulai dengan mengadakan *pretest. Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi bangun ruang. Setelah *pretest* dilakukan, selanjutnya pemberian perlakuan terhadap kelas ekperimen yaitu proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) berbantu media Tiga Dimensi. Pembelajaran didesain sesuai dengan tahapan *Number Head Together* (NHT) dengan empat kali pertemuan. Dimana masing-masing pertemuan memiliki alokasi waktu 2JP (2 X 35 menit). Pertemuan pertama disampaikan materi jaring-jaring kubus. Pertemuan kedua disampaikan materi jaring-jaring balok. Setelah proses pembelajaran selesai, kemudian kelas ekperimen diberikan *posttest* sebagai tes kemampuan akhir siswa dalam memahami

materi. Tes ini diberikan dengan soal yang sama seperti *pretest* yaitu 20 soal pilihan ganda.

Tahap ketiga yaitu analisis data. Tahap ini merupakan tahap uji prasyarat data dengan melakukan uji normalitas. Uji normalitas tesebut mengguanakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dengan bantuan SPSS versi 22. Diperoleh nilai signifikansi pada kolom *Shapiro-Wilk* pada tes awal (*pretest)* adalah 0,267 dan tes akhir (*posttest)* adalah 0,015. Berdasarkan pengambilan keputusan pada uji normalitas < 0,005, maka dinyatakan bahwa data hasil kemampuan kognitif matematika materi jaring-jaring kubus dan balok berdistribusi normal, karena tes awal (*pretest)* dan tes akhir (*posttest)* memiliki signifikansi lebih dari 0,05 ($0{,}267 \geq 0{,}05$ dan $0{,}015 \geq 0{,}05$).

Tahap keempat yaitu pengujian hipotesis. Dalam uji hipotesis yang digunakan untuk mengetahui perbedaan *pretest* dan *posttest* siswa diperoleh nilai signifikansi pada kolom Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 ($0{,}000 < 0{,}05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest.* Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) berbantu Media Tiga Dimensi.

Tahap kelima yaitu analisis pengaruh dua variabel. Peneliti melakukan analisis ini untuk mengetahui pengaruh antar dua variabel yaitu model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) berbantu media Tiga Dimensi sebagai variabel X dan kemampuan kognitif siswa sebagai variabel Y. Analisis pengaruh dua variabel menggunakan uji regresi linier sederhana, yang diawali dengan tahap uji Anova yang diperoleh hasil bahwa f_{hitung} sebesar 16,620 dengan tingkat signifikansi 0,000 < 0, 05, artinya terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Adapun besarnya korelasi atau hubungan anara variabel X dan Y diperoleh melalui tahap uji koefisien determinasi (*R Square)* sebesar 0,349, yang artinya pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah sebesar 34,9%. Kemudian tahap terakhir dari uji pengaruh dua variabel yaitu uji persamaan regresi yang dapat ditulis Y = 68,202 + 0,281X karena Y = a + bX. Persamaan tersebut menyatakan bahwa konstanta sebesar 68,202, artinya nilai konsisten variabel Y adalah sebesar 68,202. Koefisien X sebesar 0,281 menyatakan bahwa koefisiesn regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif.

Berdasarkan pengambilan keputusan uji regresi linier sederhana, dalam tabel koefisiensi persamaan uji regresi linier sederhana diperoleh t_{hitung} sebesar 4,077 > t_{tabel} 2,040 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Demikian dapat disimpulkan bahwa model *Number Head Together* (NHT) berbantu Media Tiga Dimensi berpengaruh terhadap kemampuan kogntif siswa materi bangun ruang kelas V MI Al-Qoryah Wanarejan dan memberikan kontribusi sebesar 34,9%.

Dalam penelitian ini, model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) yang diselingi dengan media Tiga Dimensi berjalan menjadi lebih efektif. Media yang diterapkan pada kelas ekperimen (kelas V) dapat menarik perhatian siswa, siswa menjadi lebih aktif dan belajar menjadi menyenangkan dengan bantuan media Tiga Dimensi.

Kegiatan pembelajaran didesain sesuai dengan tahapan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT). Tahapan-tahapan tersebut meliputi tahap pertama tahap penomoran. Pada tahap ini siswa siswa aktif dan sangat antusias dalam pembentukan kelompok hingga pemasangan nomor di kepala secara berkelompok.

Kegiatan pada tahap kedua mengajukan pertanyaan. Pada tahap ini siswa dan guru melakukan tanya jawab. Hal ini sesuai dengan tujuan pencapaian indikator pada variabel X dan Y yang pertama mampu mengajukan, menjawab pertanyaan serta mengerjakan LKPD. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi yang disampaikan guru.

Kegiatan tahap ketiga yaitu berpikir bersama. Dalam kegiatan ini siswa aktif berdiskusi dengan teman satu kelompok

serta mampu menyatukan pendapatnya dengan jalan mengerjakan LKPD. Hal ini sesuai dengan tujuan pencapaian indikator yang kedua, siswa aktif diskusi kelompok dan dapat menyatukan pendapatnya dengan mengerjakan LKPD. Hal ini dilakukan agar siswa mampu menghargai pendapat temannya dan dapat menguji kemampuan dalam memecahkan masalah melalui kegiatan diskusi yang telah dilakukan.

Kegiatan terakhir adalah menjawab pertanyaan. Kegiatan ini siswa terlihat tanggap serta aktif dan mampu mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Pada tahap ini siswa sekaligus mampu mengevaluasi hasil diskusi kelompok. Siswa diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil nilai siswa pada kegiatan *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen diketahui bahwa hasil belajar siswa sesudah (*posttest)* diadakan proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) berbantu media Tiga Dimensi lebih baik daripada sebelum (*pretest)* diadakan proses pembelajaran. Selain itu, indikator yang digunakan dalam penelitian ini, tertuang dalam soal-soal yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Indikator variabel Y yang dinilai adalah:

1. Siswa mampu menjelaskan pengertian jaring-jaring kubus dan balok.

Indikator ini terdapat pada soal nomor 1 dan 2.

1 Suatu rangkaian yang terdiri atas enam persegi yang kongruen dan membentuk sebuah bangun ruang disebut …

a. Jaring-jaring limas
b. Jaring-jaring prisma
c. jaring-jaring kubus
d. jaring-jaring balok

2 Suatu rangkaian yang terdiri dari beberapa bangun datar persegi dan persegi panjang yang membentuk sebuah bangun ruang disebut …

a. Jaring-jaring limas
b. Jaring-jaring prisma
c. jaring-jaring kubus
d. jaring-jaring balok

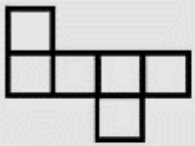
Gambar 4.1. Soal Nomor 1 dan 2 Indikator Menjelaskan Pengertian Jaring-Jaring Kubus dan Balok

Berdasarkan hasil jawaban siswa sebelum (*pretest)* dan sesudah (*posttest),* sebelum diadakan proses pembelajaran dengan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) berbantu media Tiga Dimensi di kelas eksperimen lebih banyak yang menjawab salah. Namun, ketika *posttest* siswa menjawab pertanyaan nomor 1 dan 2 lebih banyak menjawab benar. Hal ini disebabkan kelas eksperimen mendapat perlakuan yaitu pembelajaran dengan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) berbantu media Tiga Dimensi.

2. Indikator mampu mengidentifikasikan jaring-jaring kubus dan balok.

Indikator ini terdapat pada soal nomor 8 dan 3

8 Perhatikan gambar di bawah ini!



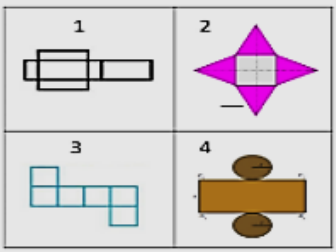
Gambar di atas merupakan jaring-jaring kubus, sisi yang akan membentuk kubus tersebut ada ...

a. 12 c. 6

b. 8 d. 3

Gambar 4.2. Soal Nomor 8 Indikator Mampu Mengidentifikasikan Jaring-Jaring Kubus

3 Yang termasuk jaring-jaring balok terdapat pada nomor ...



a. 4 c. 2

b. 3 d. 1

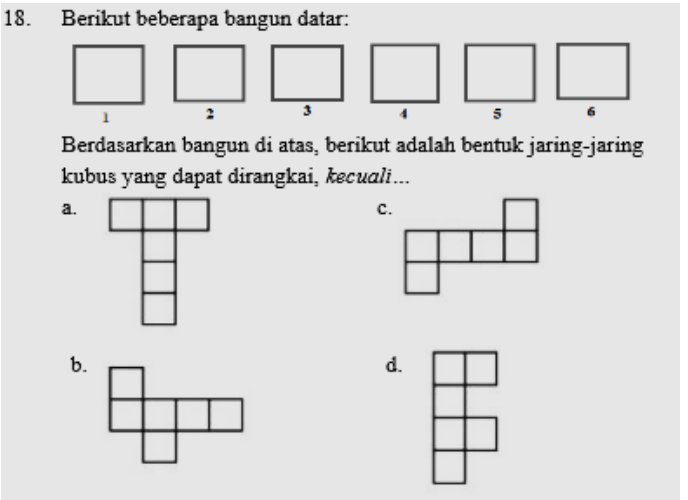
Gambar 4.3. Soal Nomor 3 Indikator Mampu Mengidentifikasikan Jaring-Jaring Balok

Berdasarkan hasil jawaban siswa, dapat dikatakan bahwa kemampuan kognitif siswa untuk indikator mampu mengidentifikasikan jaring-jaring kubus dan balok pada kegiatan *posttest* lebih baik daripada kegiatan *pretest.* Hal ini disebabkan karena kegiatan *pretest* diadakan sebelum proses

pembelajaran, jadi nilai pada kegiatan *pretest* merupakan jawaban kemampuan awal siswa.

3. Indikator mampu merangkaikan beberapa bangun datar menjadi bentuk jaring-jaring kubus.

Indikator ini terdapat pada soal nomor 18



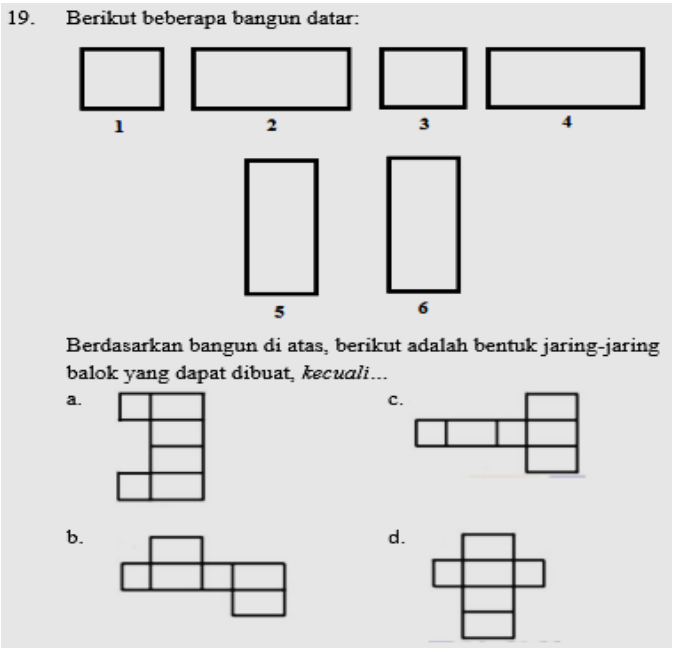
Gambar 4.4. Soal Nomor 18 Indikator Mampu Merangkaikan Beberapa Bangun Datar Menjadi Bentuk Jaring-Jaring Kubus.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa, siswa lebih banyak menjawab benar ketika kegiatan *posttest* daripada ketika kegiatan *pretest.* Hal ini disebabkan karena, kegiatan *pretest* diadakan sebelum siswa diberi materi dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) berbantu media Tiga Dimensi. Jadi dapat ditarik kesimpulan, ketika kegiatan *pretest* siswa belum

memahami cara merangkaikan beberapa bangun datar persegi menjadi bentuk jaring-jaring kubus yang berkaitan dengan jaring-jaring kubus dan balok sehingga masih banyak siswa yang menjawab salah.

4. Indikator mampu mengkombinasikan beberapa bangun datar menjadi bentuk jaring-jaring balok.

Indikator ini terdapat pada soal nomor 19.



Gambar 4.5 Soal Nomor 19 Indikator Mampu Mengkombinasikan Beberapa Bangun Datar Menjadi Bentuk Jaring-Jaring Balok.

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* siswa, siswa lebih banyak menjawab benar ketika kegiatan *posttest*

daripada ketika kegiatan *pretest.* Hal ini disebabkan karena, kegiatan *pretest* diadakan sebelum siswa diberi materi dengan menggunakan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) berbantu media Tiga Dimensi. Jadi dapat ditarik kesimpulan, ketika kegiatan *pretest* siswa belum memahami cara mengkombinasikan beberapa bangun datar menjadi bentuk jaring-jaring kubus yang berkaitan dengan jaring-jaring balok sehingga masih banyak siswa yang menjawab salah.

Model pemebelajaran *Number Head Together* (NHT) berbantu media Tiga Dimensi berlangsung optimal. Hal ini disebabkan karena adanya kegiatan diskusi yang dapat membantu anak untuk memahami dan menghargai pendapat temannya. Selain itu siswa dapat melatih kerja sama dalam memecahkan masalah, sehingga siswa dapat mengembangkan rasa ingin tahu dan percaya diri. Siswa memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, dapat menjawab hipotesis bahwa terdapat perbedaan rata-rata nilai siswa kelas eksperimen ketika kegiatan *pretest* dan kegiatan *posttest*. Demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) berbantu media Tiga Dimensi dapat meningkatkan kemampuan

kognitif siswa materi bangun ruang kelas V MI Al-Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang.

D. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan pengalaman langsung peneliti dalam proses penelitian ini, ada beberapa kendala dan hambatan yang dialami selama proses penelitian. Kendala dan hambatan tersebut bukan karena kesengajaan melainkan keterbatasan dalam melakukan penelitian.

Faktor yang menjadi keterbatasan penelitian ini meliputi lokasi dan jumlah responden. Hal ini disebabkan karena penelitian yang dilakukan peneliti hanya terbatas pada satu tempat yaitu MI Al-Qoryah Wanarejan. Selain itu, jumlah responden yang hanya berjumlah 33 siswa sehingga tidak ada kegiatan pengambilan sampel. Dengan demikian, jika penelitian ini dilaksanakan di tempat lain dimungkinkan hasilnya berbeda.

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan tentang pengaruh model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) berbantu media Tiga Dimensi terhadap kemampuan kognitif siswa materi bangun ruang kelas V MI Al-Qoryah Wanarejan, dapat disimpulkan bahwa model *Number Head Together* (NHT) berbantu media Tiga Dimensi berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa materi bangun ruang kelas V MI Al-Qoryah Wanarejan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukan bahwa semua indikator terlihat dalam pembelajaran baik yang dilakukan guru maupun siswa.

Berdasarkan perhitungan uji analisis data yang dilakukan dengan bantuan SPSS versi 22 diperoleh nilai signifikansi pada kolom Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 (0,000 < 0,05), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil tersebut dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest.* Artinya terdapat perbedaan kemampuan kognitif siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan model pembelajaran *Number Head Together* (NHT) berbantu Media Tiga Dimensi.

Berdasarkan hasil perhitungan koefisiensi persamaan uji regresi linier sederhana diperoleh t_{hitung} sebesar 4,077 > t_{tabel} 2,040 dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan pada perhitungan determinasi sebesar 34,9%. Hal ini menunjukan bahwa model *Number Head Together* (NHT) berbantu Media Tiga Dimensi berpengaruh terhadap kemampuan kognitif siswa materi bangun ruang kelas V MI Al-Qoryah Wanarejan dan memberikan kontribusi sebesar 34,9% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka selanjutnya peneliti menyampaikan saran-saran yang kiranya dapat bermanfaat. Adapun saran-saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Guru dalam proses pembelajaran sebaiknya dapat menerapkan model *Number Head Together* (NHT) berbantu media Tiga Dimensi untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada materi bangun ruang, karena dengan adanya media tersebut siswa menjadi sangat antusias dan memiliki rasa ingin tahu yang lebih pada informasi yang terdapat didalamnya.
2. Guru dapat menerapkan model *Number Head Together* (NHT) agar proses pembelajaran lebih aktif, karena peran

guru sangat berperan penting terutama pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah.

3. Hendaknya guru selalu berusaha melakukan inovasi untuk membuat media-media yang kreatif dan untuk mendukung proses pembelajaran yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran.

C. Kata Penutup

Puji syukur kepada Allah SWT karena berkat bimbingan dan petunjuk-Nya, skripsi ini dapat terselesaikan dan tersusun dengan segala keterbatasannya. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Amiin.

Peneliti sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, tentunya masih banyak kekurangan dan kelemahan karena keterbatasan pengetahuan, kurangnya rujukan maupun referensi yang penulis peroleh. Penulis juga menyadari masih banyak kesalahan-kesalahan maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif demi kesempurnaan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah. *Evaluasi Pembelajaran*. Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2012.

Adelia Alfama Zamista, Ida Kaniawati. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROCESS ORIENTED GUIDED INQUIRY LEARNING TERHADAP KETERAMPILAN PROSES SAINS DAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN FISIKA." *Jurnal EDUSAINS* 7, no. 1 (2015).

Aisyah, Siti. "Pengembangan Pembelajaran Media Diorama Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tema Lingkungan Alam Dan Lingkungan Buatan Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepanjen I Jombang." UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016.

Arikunto. *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012.

———. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.

As-Sayuthi, Imam Jalaluddin Al-Mahalli dan Imam Jalaluddin. *Terjemahan Tafsir Aljalalain Jilid 2*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1995.

Astuti, Fitriyani. "Analisis Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Revisi Pada Soal Ujian Sekolah Bahasa Jawa." *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa* 9, no. 1 (2021).

———. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.

Ashar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Prasada, 2017.

———. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.

Batubara, Hamdan. *Buku Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2020.

Chamalah. "Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah." *Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan (KDT)* 392, no. 2 (2013).

Dkk, Taniredja. *Guru Yang Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.

Imas Kurrniasih dan Berlin Sani. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Kata Pena, 2016.

Kementerian Agama RI. *Al-Qur'an & Terjemah*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.

Kokom komalasari. *Pembelajaran Kontekstual (Konsep Dan Aplikasi)*. Bandung: Refika Aditama, 2010.

Majid, Abdul. *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.

Maryani, Dwi. "Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 12, no. 1 (2015).

Ni Luh Putu Murtita Santiana ., Drs. Dewa Nyoman Sudana, M.Pd. ., Dra. Ni Nyoman Garminah, M.Hum. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (Nht) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Desa Alasangker." *Mimbar PGSD Undiksa* Vol. 2, no. 1 (2014).

Noor, Juliansyah. , *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.

Nur Kholis. "Penggunaan Model Pembelajaran Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan* 2 (2017).

Prayitno. *Paham Analisis Statistik Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: MediaKom, 2010.

Purnomosidi. *Senang Belajar Matematika*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018.

Purwanto, Ngalim. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Madrasah Ibtiaiyah." *Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2016).

Rahmah, Nur. "Hakikat Pendidikan Matematika." *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1, no. 2 (2018).

Robert E. Slavin. *Cooperative Learning: Teori, Riset Dan Praktik,*. Edited by Terj. Narulita Yusron. Bandung: Nusa Media, 2015.

Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.

Setyaningsih, Rika. *Matematika Untuk SD/MI Kelas V*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka, 2017.

Sudijono.Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015.

Sudjana Nana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algresindo, 2010.

Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya, 2011.

———, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Sudjana, Nana. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2016.

Sudjana, Nana. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.

———. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Suprananto, Kusaeri dan. *Pengukuran Dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.

Susanah. "Hakikat Matematika Dan Pembelajaran Matematika Di SD." *Journal of UOEH* 18, no. 1 (1996).

Susanto, Ahmad. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.

———. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.

Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (August 2, 2018).

Thoifah. *Statistika Pendidikan Dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani, 2015.

Trianto. *Model – Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2009.

Vivi Muliandari, Putu Tia. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Head Together) Terhadap Hasil Belajar Matematika." *International Journal of Elementary Education* 3, no. 2 (2019).

Wafi, Ali, and Sobri Wasil. "Implikasi Pendidikan Aqidah Akhlak Dalam Penanggulangan Dampak Negatif Media Elektronik." *Fenomena* 19, no. 1 (April 10, 2020).

Wandini, Dkk. *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI / SD*. Medan: CV. Widya Puspita, 2019.

Widoyoko. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2018.

Yamin, Martinis. *Strategi & Metode Dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Referensi, 2013.

Yusivasari, Dicky. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperative Tipe Numbered Heads Together (NHT) Di Dukung Media Gambar Terhadap Kemampuan Mengidentifikasi Sifat – Sifat Bangun Datar Dan Bangun Ruang Di Kelas V SDN Gempolan Kecamatan Gurah Tahun Ajaran 2015/2016." Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2016.

Zubaidi, Ahmad, and Reki Lidyawati. "Penggunaan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V SDN 1 Alas Tengah Situbondo." *IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD)* 1, no. 1 (2013).

Lampiran 1

PROFIL SEKOLAH

Nama Sekolah	: MI Al-Qoryah Wanarejan
Alamat	: Jl. Larasati No. 54 Desa Wanarejan Utara, Kecamatan Taman, Kabupaten Pemalang, Jawa Tengah
Nama Kepala Sekolah	: Wahid Hasyim, S.Ag., M. Si

Sejarah Singkat Madrasah

MI Al Qoryah didirikan pada tahun 1986 di atas tanah wakaf bersama dengan Madrasah Diniyah dari Kyai Manaf yang pada waktu itu menjabat sebagai Kepala Desa Wanarejan, dan wakaf dari Ibu Tarminah. Letaknya di depan Masjid Al Qoryah Wanarejan Utara.

Pendirian MI Al Qoryah dilatarbelakangi dari keinginan masyarakat agar di Desa Wanarejan ada sekolah formal yang bernafas Islam karena pada waktu itu yang ada sekolah formal negeri. Pendirian MI Al Qoryah diprakarsai oleh tokoh-tokoh masarakat yang peduli pada Pendidikan Islam di Desa Wanarejan Utara seperti KH. Slamet Solikhin, Kyai Afroni, Bapak Sujai (guru negeri pada waktu itu), Bapak Tokhowi (guru negeri). Dan pada tahun 1988, didirikan yayasan Al Qoryah sebaai Lembaga yang memayungi MI Al Qoryah dan sampai sekarang MI masih eksis.

Visi Madrasah

Terwujudnya peserta didik yang religious, disiplin, tekun dan unggul dalam prestasi.

Misi Madrasah

1. Membentuk sumber daya manusia yang religious
2. Menyiapkan generasi yang disiplin dan tekun
3. Mengembangkan pendidikan yang memiliki keunggulan dalam prestasi

Tujuan Madrasah

Terwujudnya peserta didik yang religious, disiplin, tekun dan unggul dalam prestasi.

Lampiran 2

DAFTAR NAMA SISWA UJI COBA

No	Nama	Kode
1	Abi Umar Al Farisi	U-01
2	Achmad Adib Chasani	U-02
3	Afna Al Ghozi	U-03
4	Amalia Tahrim Al Varetta	U-04
5	Anjas Bastian	U-05
6	Asyifa Ayu Faizah	U-06
7	Chaerul Anam	U-07
8	Farkhan Aliman Sabali	U-08
9	Ghuyats	U-09
10	Hamam Mundziri	U-10
11	Imam Junaedi	U-11
12	Jesika Setyaningrum	U-12
13	Lutfi Fahrizal R.	U-13
14	M. Azka Winangun	U-14
15	M. Riza Syam	U-15
16	Maftuh Wildan	U-16
17	Meta Felisa	U-17
18	Ramadhani	U-18
19	Rindi Septiani Ramadhania	U-19
20	Ristika Syafa Adelia	U-20

Lampiran 3

DAFTAR NAMA SISWA KELAS EKSPERIMEN

No	Nama Siswa	Kode
1	Afanun Naila	E-01
2	Aghni Al Bukhori	E-02
3	AH. Ghautsan Nur Robeth	E-03
4	Ahmad Akhyar Al Arkham	E-04
5	Ahmad Dhafa Adi Pratama	E-05
6	Ahmad Musyafa Udlma	E-06
7	Ahmad Shidik Ihsani	E-07
8	Aisyah Azzanira	E-08
9	Arfy Nur Akhmal	E-09
10	Arizka Chasanah Al Abhar	E-10
11	Aulia Dzikrotul M.	E-11
12	Bara Adi Sucahyo	E-12
13	Desti Ana Rahma	E-13
14	Dindit Tyas Pamela	E-14
15	Diyah Ayu Harsusanti	E-15
16	Eko Pranowo	E-16
17	Fiki Nur Abidatil Atqiya	E-17
18	Haifanur Syafiqoh	E-18
19	Hasbi Muhammad Zein	E-19
20	Ichsan Saputra	E-20
21	Iklima Nuril Maulida	E-21
22	Latifah Mukhairiyah	E-22
23	Muhammad Ekel M.	E-23
24	Muhammad Nur Fadhil	E-24
25	Novita Arzika Syifa	E-25
26	Nugroho Arif Subandi	E-26

No	Nama Siswa	Kode
27	Nur Azizah	E-27
28	Qumaira Khonisa	E-28
29	Rama Agus Prabowo	E-29
30	Risma Maghrifatur Rizki	E-30
31	Salwatul Zannah Jani	E-31
32	Wildan Aurelio Asfari P.	E-32
33	Zilma Asyifa Ul Qolby	E-33

Lampiran 4

LEMBAR PENGAMATAN OBSERVASI AWAL

LEMBAR PENGAMATAN OBSERVASI AWAL

Nama Pengamat : Khomsah Umaroh
Sekolah : MI Al-Qoryah Wanarejan
Kelas : V
Muatan Pelajaran : Matematika
Waktu : 2 JP (3 X 35 Menit)
Hari/Tanggal : Selasa, 18 Januari 2022

No.	Aspek yang Diamati	Uraian
1.	Model pembelajaran yang digunakan guru	Model pembelajaran yang digunakan guru yaitu ceramah. Yang artinya guru lebih banyak menjelaskan.
2.	Antusiasme siswa dalam pembelajaran	Siswa kurang antusias dalam pembelajaran, ditandai dari beberapa siswa yang asyik berbicara dengan temannya, tidak menanggapi guru saat pembelajaran, fokusnya mudah teralihkan, dan siswa menyenderkan kepala dimeja.
3.	Keakifan siswa dalam pembelajaran	Siswa kurang aktif dalam pembelajaran, ditandai dengan respon siswa yang sedikit terlambat bahkan tidak ada respon untuk menanggapi pertanyaan dan perintah dari guru.
4.	Media yang digunakan guru	Media yang digunakan guru masih bersifat kovensional yaitu menggunakan media yang bersifat sederhana seperti buku teks pelajaran. Guru masih jarang menggunakan media pembelajaran/alat peraga.

Pemalang, 19 Januari 2022

Mengetahui,
Kepala MI

Wahid Hasyim, S.Ag,M.Si
NIP. -

Guru Kelas V

Gozi Faisol, S.Pd.I
NIP. 197601032005011000

Lampiran 5

KISI-KISI SOAL TES KEMAMPUAN KOGNITIF UJI COBA

Satuan Pendidikan : MI Al-Qoryah Wanarejan

Kelas/Semester : V / II

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Jaring-Jaring Kubus dan Balok

Alokasi Waktu : 2JP (2 X 35 Menit)

Kompetensi Dasar : 3.6 Menjelaskan dan menemukan jaring jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok).

4.6 Membuat jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok).

No.	Indikator Soal	Bentuk Soal	Ranah Kognitif						Nomor Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6	
1.	Siswa dapat menjelaskan pengertian jaring-jaring kubus dan balok dengan benar.	Pilihan Ganda		√					1,2
2.	Disajikan gambar, siswa dapat mengidentifikasi gambar jaring-jaring dengan benar.	Pilihan Ganda	√						5,8

No.	Indikator Soal	Bentuk Soal	Ranah Kognitif						Nomor Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6	
3.	Disajikan gambar, siswa dapat menentukan jaring-jaring kubus dengan benar.	Pilihan Ganda			√				3, 26, 18, 19
4.	Disajikan gambar, siswa dapat menentukan jaring-jaring balok dengan benar.	Pilihan Ganda			√				4, 6, 11, 24
6.	Siswa dapat menyebutkan karakteristik pada jaring-jaring kubus dengan benar.	Pilihan Ganda	√						7, 12
7.	Siswa dapat menyebutkan karakterstik pada jaring-jaring balok dengan benar	Pilihan Ganda	√						9, 10
8.	Disajikan jaring-jaring kubus, siswa dapat menentukan sisi atas (tutup) dan sisi bawah (alas) kubus dengan benar.	Pilihan Ganda			√				14, 23
9.	Disajikan jaring-jaring balok, sisa dapat menentukan sisi alas (bawah) dan sisi tutup (atas) balok dengan benar.	Pilihan Ganda			√				16, 25,26
10.	Disajikan jaring-jaring balok dan kubus, siswa dapat menunjukan bidang yang dihilangkan pada jaring-jaring balok dan kubus dengan benar.	Pilihan Ganda		√					15, 20

No.	Indikator Soal	Bentuk Soal	Ranah Kognitif						Nomor Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6	
11.	Disajikan gambar, siswa dapat menentukan rusuk yang berimpit dari sebuah jaring-jaring balok yang telah dirangkai.	Pilihan Ganda						√	21, 27
12.	Disajikan gambar, siswa dapat menentukan titik sudut dari sebuh jaring-jaring kubus dan balok yang telah dirangkai.	Pilihan Ganda						√	22, 28
13.	Disajikan gambar, siswa dapat menyebutkan perbedaan dari kubus dan balok dengan tepat.	Pilihan Ganda		√					13,17
14.	Disajikan gambar bangun datar, siswa dapat merangkaikan beberapa bangun datar menjadi bentuk jaring-jaring kubus dan balok dengan benar.	Pilihan Ganda						√	29, 30
Jumlah									30

Lampiran 6

Nama :

No. Absen :

SOAL UJI COBA

Sekolah : MI Al-Qoryah Wanarejan

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Jaring-Jaring Bangun Ruang

Kelas/Semester : V (Lima) / 2 (Dua)

Waktu Pengerjaan : 60 Menit

PETUNJUK :

1. Tulislah nama dan nomor absen pada kolom yang disediakan.
2. Kerjakan soal di bawah ini secara individu.
3. Berdo'alah sebelum mengerjakan soal.
4. Dilarang bekerjasama dan membuka buku.
5. Cermati tiap soal dan telitilah dalam menjawab.

Berilah tanda silang (x) pada pilihan jawaban a, b, c atau d yang kamu anggap paling benar!

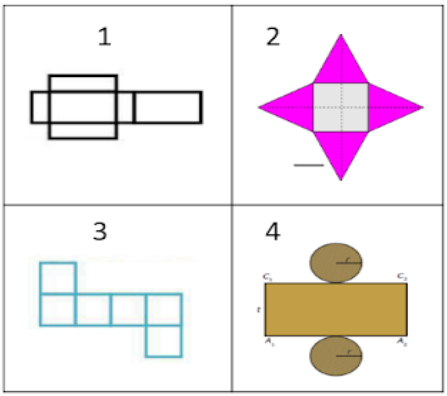
1 Suatu rangkaian yang terdiri atas enam persegi yang kongruen dan membentuk sebuah bangun ruang disebut …

a. Jaring-jaring limas
b. Jaring-jaring prisma
c. jaring-jaring kubus
d. jaring-jaring balok

2 Suatu rangkaian yang terdiri dari beberapa bangun datar persegi dan persegi panjang yang membentuk sebuah bangun ruang disebut …

a. Jaring-jaring limas
b. Jaring-jaring prisma
c. jaring-jaring kubus
d. jaring-jaring balok

Perhatikan gambar di bawah ini untuk menjawab nomor 3 dan 4!



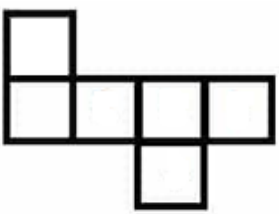
3 Yang termasuk jaring-jaring kubus terdapat pada nomor …

a. 4
b. 3
c. 2
d. 1

4 Yang termasuk jaring-jaring balok terdapat pada nomor …

a. 4
b. 3
c. 2
d. 1

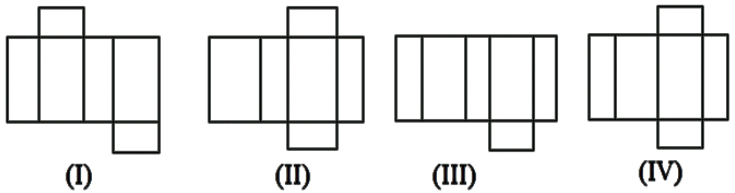
5 Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar di atas merupakan jaring-jaring dari bangun …

a. limas
b. kerucut
c. balok
d. kubus

6 Perhatikan gambar di bawah ini!



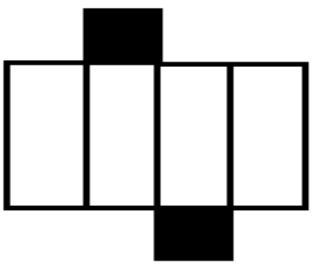
Jaring-jaring balok ditunjukan oleh gambar nomor…

a. (I) dan (II)
b. (I) dan (IV)
c. (II) dan (IV)
d. (III) dan (IV)

7 Bangun ruang kubus adalah bangun ruang yang dapat dibentuk dari beberapa bangun datar …

a. segitiga
b. lingkaran
c. persegi
d. persegi panjang

8 Perhatikan gambar berikut !



Gambar di samping merupakan jaring-jaring …

a. Limas
b. Prisma
c. Balok
d. kubus

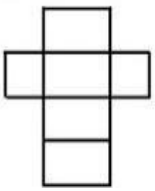
9 Bangun ruang balok dibentuk dari beberapa susunan bangun datar … dan ….

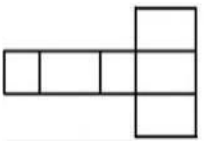
a. Jajargenjang dan persegi
b. Lingkaran dan persegi
c. persegi dan persegi panjang
d. segitiga dan trapesium

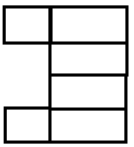
10 Jumlah bangun datar persegi dan persegi panjang dalam bangun ruang balok adalah …

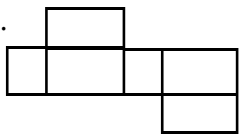
a. 5 c. 7
b. 6 d. 8

11 Gambar berikut yang *bukan* merupakan jaring-jaring balok adalah …

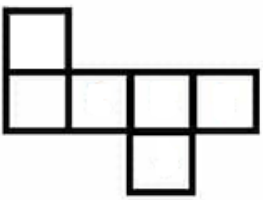
a. 

c. 

b. 

d. 

12 Perhatikan gambar di bawah ini!

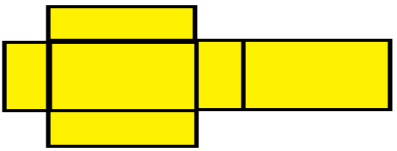


Gambar di atas merupakan jaring-jaring kubus, sisi yang akan membentuk kubus tersebut ada …

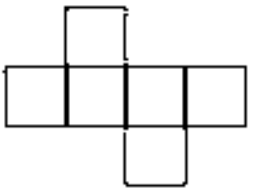
a. 12 c. 6

b. 8 d. 3

13 Perhatikan gambar di bawah ini!



Jaring-jaring balok



Jaring-jaring kubus

Perbedaan dari jaring-jaring kubus dan jaring-jaring balok berikut ini, *kecuali*…

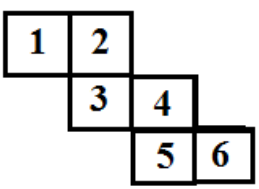
a. Jaring-jaring kubus seluruhnya bebentuk persegi, sedangkan jaring-jaring balok terdapat bentuk persegi dan persegi panjang

b. Jaring-jaring kubus panjang sisinya sama panjang, sedangkan jaring-jaring balok panjang sisinya tidak sama panjang

c. Jaring-jaring kubus dan balok memiliki 6 bidang sisi

d. Jaring-jarng kubus bidang sisi semuanya sama, sedangkan jaring-jaring balok bidang sisi yang berhadapan sama

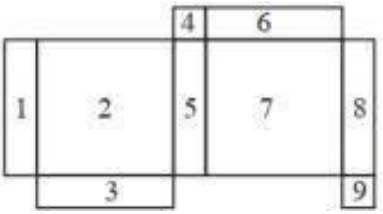
14 Gambar berikut menunjukan jaring-jaring kubus jika persegi nomor 6 merupakan alas kubus, maka yang merupakan sisi atas (tutup) adalah persegi nomor …



a. 4 c. 2

b. 3 d. 1

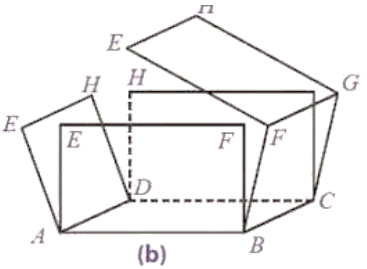
15 Perhatikan gambar di bawah ini!



Agar berbentuk jaring-jaring balok, bidang yang harus dihilangkan bernomor …

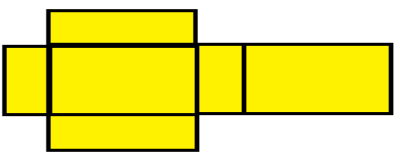
a. 6, 8, dan 9
b. 2, 6, dan 8
c. 1, 4, dan 9
d. 1, 3, dan 6

16 Yang merupakan alas balok ditunjukan pada sisi ABCD, maka tutup balok ditunjukan pada sisi …

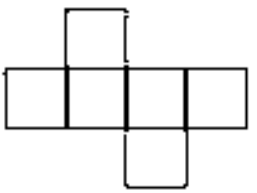


a. ADHE
b. BCGF
c. ABCD
d. EFGH

17 Perhatikan gambar di bawah ini!



Jaring-jaring balok

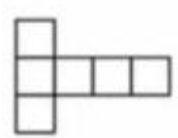


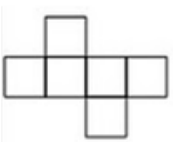
Jaring-jaring kubus

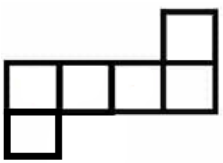
Perbedaan dari jaring-jaring kubus dan jaring-jaring balok dan kubus yaitu …

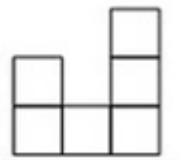
a. Jaring-jaring kubus dan balok memiliki 6 sisi
b. Jaring-jaring kubus dan balok memiliki 12 rusuk
c. Jaring-jaring kubus dan balok memiliki ukuran berbeda dibeberapa rusuknya
d. Jaring-jaring kubus dan balok dapat membentuk suatu bangun ruang

18 Gambar di bawah ini yang *bukan* jaring-jaring kubus adalah …

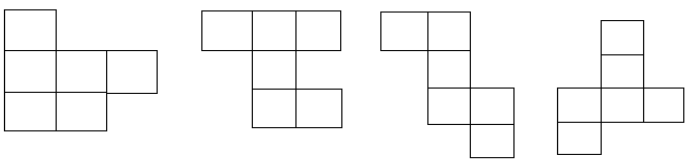
a. 

c. 

b. 

d. 

19 Perhatikan gambar berikut !



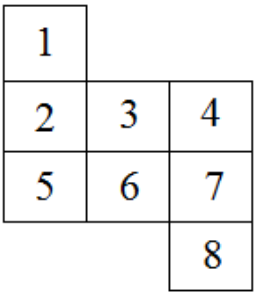
(i) (ii) (iii) (iv)

Jaring-jaring kubus ditunjukan oleh gambar …

a. (i) dan (ii)
c. (ii) dan (iv)

b. (i) dan (iii) d. (iii) dan (iv)

20 Perhatikan gambar di bawah ini!



Dari rangkaian 8 buah persegi agar menjadi jaring-jaring kubus, persegi yang dihilangkan adalah persegi nomor …

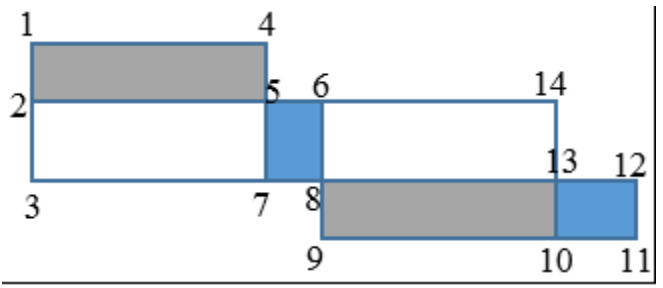
a. 1 dan 6

b. 3 dan 8

c. 2 dan 7

d. 4 dan 5

21 Perhatikan gambar di bawah ini!



Jika bangun di atas dilipat sedemikian rupa sehingga membentuk balok, maka pernyataan berikut yang tepat adalah…

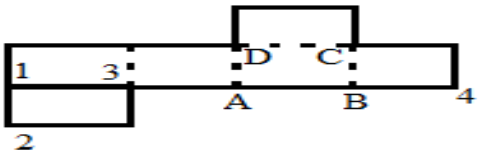
a. 1 berimpit dengan 13

b. 3 berimpit dengan 10

c. 2 berimpit dengan 11

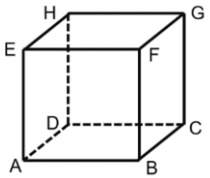
d. 11 berimpit dengan 14

22 Gambar berikut adalah jaring-jaring dari balok *ABCD.EFGH*

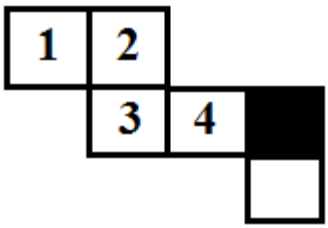


Letak titik E ditunjukan oleh nomor…

a. 1
b. 2
c. 3
d. 4



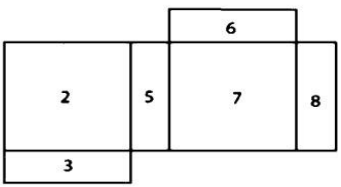
23 Perhatikan gambar berikut !



Pada jaring-jaring kubus di atas, jika persegi yang diarsir sebagai sisi atap (atas) kubus, maka yang menjadi sisi alas (bawah) kubus adalah persegi nomor …

a. 1
b. 2
c. 3
d. 4

24 Perhatikan gambar di bawah ini !

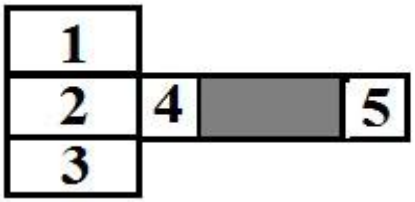


Jika nomor 2 merupakan alas balok, maka atap balok berada di nomor ….

a. 3 c. 7

b. 6 d.8

25 Perhatikan gambar di bawah ini !

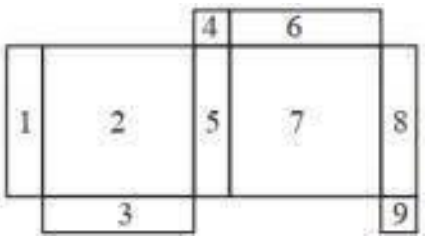


Gambar di samping menunjukan jaring-jaring balok. Jika persegi panjang yang diarsir merupakan bagian atas (tutup), maka bagian sisi alas (bawah) bernomor…

a. 5 c. 3

b. 4 d. 2

26 Perhatikan gambar di bawah ini !

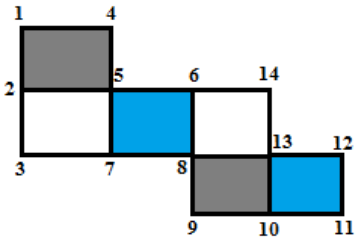


Jika jaring-jaring tersebut membentuk bangun ruang balok, sisi yang harus dihilangkan sisi bernomor…

a. 1, 3, 6 c. 2, 6, 8

b. 6, 8, 9 d. 1. 4, 9

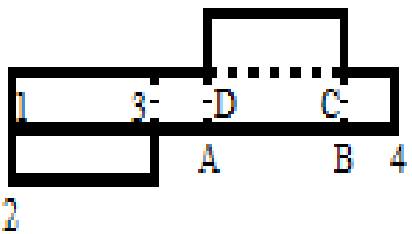
27 Perhatikan gambar berikut!



Jika bangun di atas dilipat sedemikian rupa sehingga membentuk kubus, maka pernyataan berikut yang tepat adalah…

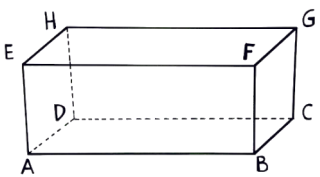
a. 1 berimpit dengan 14
b. 3 berimpit dengan 10
c. 4 berimpit dengan 11
d. 11 berimpit dengan 14

28 Gambar berikut adalah jaring-jaring dari balok *ABCD.EFGH*



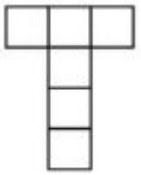
Letak titik B ditunjukan oleh nomor…

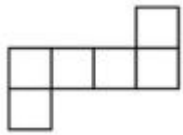
a. 1
b. 2
b. 3
c. 4

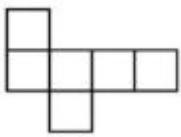


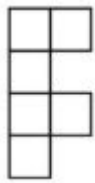
29 Berikut beberapa bangun datar:

Berdasarkan bangun di atas, berikut adalah bentuk jaring-jaring kubus yang dapat dirangkai, *kecuali…*

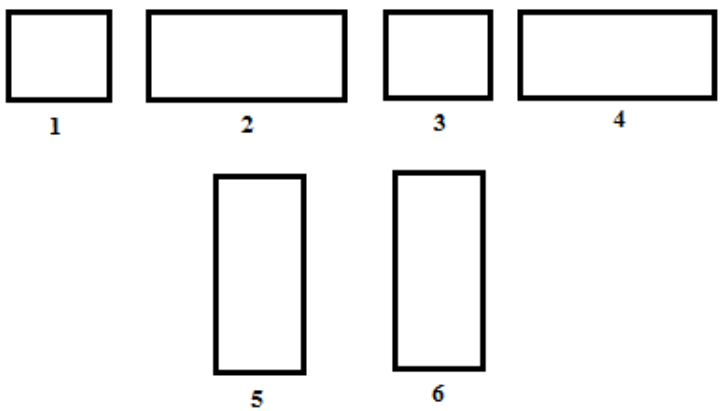
a. 

c. 

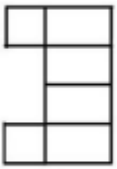
b. 

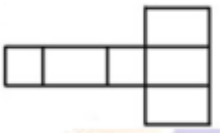
d. 

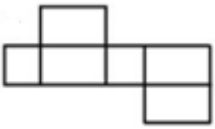
30 Berikut beberapa bangun datar:

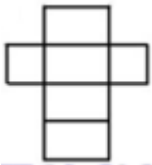


Berdasarkan bangun di atas, berikut adalah bentuk jaring-jaring balok yang dapat dibuat, *kecuali…*

a. 

c. 

b. 

d. 

Lampiran 7

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN

SOAL TES UJI COBA

KUNCI JAWABAN

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : V (Lima) / 2 (Dua)

Materi Pokok : Jaring-Jaring Kubus dan Balok

No.	Kunci Jawaban	No.	Kunci Jawaban	No.	Kunci Jawaban
1.	C	11.	B	21.	B
2.	D	12.	C	22.	D
3.	B	13.	D	23.	C
4.	D	14.	B	24.	C
5.	D	15.	C	25.	D
6.	B	16.	D	26.	D
7.	C	17.	C	27.	A
8.	C	18.	D	28.	A
9.	C	19.	D	29.	D
10.	B	20.	D	30.	A

PEDOMAN PENILAIAN

Skor jawaban benar = 1

Skor jawaban salah = 0

Penilaian:

$$\text{NA} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 8

HASIL UJI VALIDITAS SOAL TES KEMAMPUAN KOGNITIF UJI COBA

r tabel = 0.361 Taraf Signifikansi = 5% N = 30

No Soal	*Pearson Correlation*	Validitas	No Soal	Pearson Correlation	Validitas
1	0,124	Tidak Valid	16	0,646	Valid
2	0,379	Valid	17	0,420	Valid
3	0,266	Tidak Valid	18	0,503	Valid
4	0,540	Valid	19	0,524	Valid
5	0,391	Valid	20	0,454	Valid
6	0,124	Tidak Valid	21	0,620	Valid
7	0,591	Valid	22	0,503	Valid
8	0,527	Valid	23	0,590	Valid
9	0,462	Valid	24	0,702	Valid
10	0,566	Valid	25	0,490	Valid
11	0,664	Valid	26	0,257	Tidak Valid
12	0.515	Valid	27	0,252	Tidak Valid
13	0,657	Valid	28	0.010	Tidak Valid
14	0,482	Valid	29	0,702	Valid
15	0,586	Valid	30	0,490	Valid

Lampiran 9

HASIL UJI RELIABILITAS SOAL TES KEMAMPUAN KOGNITIF UJI COBA

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.892	21

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal_4	15.700	21.800	.465	.888
Soal_7	15.750	21.250	.556	.885
Soal_8	15.650	22.239	.410	.889
Soal_9	15.800	21.537	.434	.889
Soal_10	15.600	22.253	.579	.887
Soal_11	15.700	21.168	.659	.883
Soal_12	15.700	21.800	.465	.888
Soal_13	15.750	21.145	.586	.885
Soal_14	15.800	21.432	.461	.888
Soal_15	15.650	21.608	.636	.885
Soal_16	15.800	20.695	.651	.882
Soal_18	15.800	21.537	.434	.889
Soal_19	15.750	21.461	.498	.887
Soal_20	15.850	22.029	.289	.894
Soal_21	15.900	20.621	.599	.884
Soal_22	15.800	21.537	.434	.889

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal_23	15.700	21.589	.529	.886
Soal_24	15.750	20.724	.704	.881
Soal_25	15.900	21.674	.353	.892
Soal_29	15.750	20.724	.704	.881
Soal_30	15.900	21.674	.353	.892

Lampiran 10

HASIL UJI PEMBEDA SOAL TES KEMAMPUAN KOGNITIF UJI COBA

No Soal	Daya Pembeda	Kategori	No Soal	Daya Pembeda	Kategori
1	0,20	Jelek	16	0,30	Cukup
2	0,10	Jelek	17	0,20	Jelek
3	0,10	Jelek	18	0,30	Cukup
4	0,30	Cukup	19	0,40	Cukup
5	0,20	Jelek	20	0,40	Cukup
6	0,20	Jelek	21	0,50	Baik
7	0,40	Cukup	22	0,30	Cukup
8	0,45	Cukup	23	0,30	Cukup
9	0,40	Cukup	24	0,40	Cukup
10	0,41	Cukup	25	0,50	Baik
11	0,30	Cukup	26	0,20	Jelek
12	0,35	Cukup	27	0,15	Jelek
13	0,30	Cukup	28	-0,10	Jelek
14	0,50	Baik	29	0,40	Cukup
15	0,30	Cukup	30	0,50	Baik

Lampiran 11

HASIL UJI TARAF KESUKARAN TES KEMAMPUAN KOGNITIF UJI COBA

No. Soal	Indeks Kesukaran	Kategori	No. Soal	Indeks Kesukaran	Kategori
1	0,700	Mudah	16	0,750	Mudah
2	0,750	Mudah	17	0,750	Mudah
3	0,650	Sedang	18	0,750	Mudah
4	0,850	Mudah	19	0,800	Mudah
5	0,800	Mudah	20	0,700	Mudah
6	0,800	Mudah	21	0,650	Sedang
7	0,800	Mudah	22	0,750	Mudah
8	0,900	Mudah	23	0,850	Mudah
9	0,750	Mudah	24	0,800	Mudah
10	0,950	Mudah	25	0,650	Sedang
11	0,850	Mudah	26	0,600	Sedang
12	0,850	Mudah	27	0,550	Sedang
13	0,800	Mudah	28	0,750	Mudah
14	0,750	Mudah	29	0,800	Sukar
15	0,900	Mudah	30	0,650	Sukar

Lampiran 12

KISI-KISI SOAL TES KEMAMPUAN KOGNITIF

Satuan Pendidikan : MI Al-Qoryah Wanarejan

Kelas/Semester : V / II

Mata Pelajaran : Matematika

Materi : Jaring-Jaring Kubus dan Balok

Alokasi Waktu : 2JP (2 X 35 Menit)

Kompetensi Dasar : 3.6 Menjelaskan dan menemukan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok).

4.6 Membuat jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok).

No.	Indikator Soal	Bentuk Soal	Ranah Kognitif						Nomor Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6	
1.	Disajikan gambar, siswa dapat mengidentifikasi gambar jaring-jaring dengan benar.	Pilihan Ganda	√						3,5

No.	Indikator Soal	Bentuk Soal	Ranah Kognitif						Nomor Soal
			C1	C2	C3	C4	C4	C6	
2.	Siswa dapat menjelaskan pengertian jaring-jaring kubus dan balok dengan benar.	Pilihan Ganda		√					1,2
3.	Disajikan gambar, siswa dapat menentukan jaring-jaring kubus dengan benar.	Pilihan Ganda			√				7,13,16
4.	Disajikan gambar, siswa dapat menentukan jaring-jaring balok dengan benar.	Pilihan Ganda			√				17
5.	Disajikan gambar jaring-jaring kubus dan balok, siswa dapat menjelaskan perbedaan jaring-jaring kubus dan balok dengan benar.	Pilihan Ganda		√					9,11
6.	Siswa dapat mengidentifikasikan karakteristik pada jaring-jaring kubus dengan benar.	Pilihan Ganda	√						6, 8
7.	Siswa dapat mengidentifikasikan karakterstik pada jaring-jaring balok dengan benar	Pilihan Ganda	√						4
8.	Disajikan jaring-jaring kubus, siswa dapat menentukan sisi atas (tutup) dan sisi bawah (alas) kubus dengan benar.	Pilihan Ganda			√				10

No.	Indikator Soal	Pilihan Ganda	Ranah Kognitif						Nomor Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6	
9.	Disajikan jaring-jaring balok, sisa dapat menentukan sisi alas (bawah) dan sisi tutup (atas) balok dengan benar.	Pilihan Ganda			√				12
10.	Disajikan gambar, siswa dapat menentukan sisi mana yang harus dihilangkan agar membentuk jaring-jaring kubus dan balok dengan benar.	Pilihan Ganda			√				18,19
11.	Disajikan gambar, siswa dapat menentukan rusuk yang berimpit dari sebuah jaring-jaring balok yang telah dirangkai.	Pilihan Ganda						√	14
12.	Disajikan gambar, siswa dapat menentukan titik sudut dari sebuah jaring-jaring kubus yang telah dirangkai.	Pilihan Ganda						√	15,20
Jumlah									20

Lampiran 13

Nama :

No. Absen :

SOAL TES KEMAMPUAN KOGNITIF

Sekolah : MI Al-Qoryah Wanarejan

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Jaring-Jaring Bangun Ruang

Kelas/Semester : V (Lima) / 2 (Dua)

Waktu Pengerjaan : 30 Menit

PETUNJUK :

1. Tulislah nama dan nomor absen pada kolom yang disediakan.
2. Kerjakan soal di bawah ini secara individu.
3. Berdo'alah sebelum mengerjakan soal.
4. Dilarang bekerjasama dan membuka buku.
5. Cermati tiap soal dan telitilah dalam menjawab.

Berilah tanda silang (x) pada pilihan jawaban a, b, c atau d yang kamu anggap paling benar!

1 Suatu rangkaian yang terdiri atas enam persegi yang kongruen dan membentuk sebuah bangun ruang disebut …

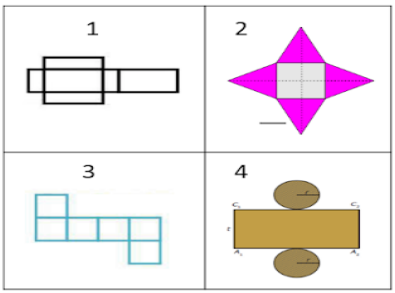
a.Jaring-jaring limas c. jaring-jaring kubus

b.Jaring-jaring prisma d. jaring-jaring balok

2 Suatu rangkaian yang terdiri dari beberapa bangun datar persegi dan persegi panjang yang membentuk sebuah bangun ruang disebut …

a. Jaring-jaring limas
b. Jaring-jaring prisma
c. jaring-jaring kubus
d. jaring-jaring balok

3 Yang termasuk jaring-jaring balok terdapat pada nomor …



a. 4
b. 3
c. 2
d. 1

4 Bangun ruang kubus adalah bangun ruang yang dapat dibentuk dari beberapa bangun datar …

a. segitiga
b. lingkaran
c. persegi
d. persegi panjang

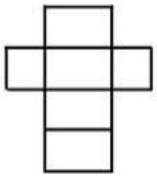
5 Bangun ruang balok dibentuk dari beberapa susunan bangun datar … dan ….

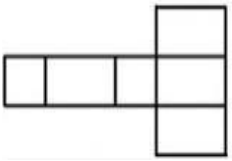
a. Jajargenjang dan persegi
b. Lingkaran dan persegi
c. Persegi dan persegi panjang
d. Segitiga dan trapesium

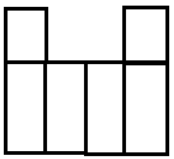
6 Jumlah bangun datar persegi dan persegi panjang dalam bangun ruang balok adalah …

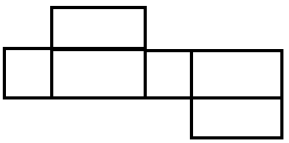
a. 5
b. 6
c. 7
d. 8

7 Gambar berikut yang *bukan* merupakan jaring-jaring balok adalah …

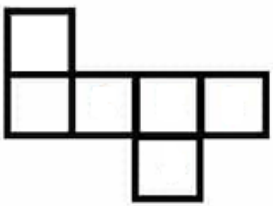
a. 

c. 

b. 

d. 

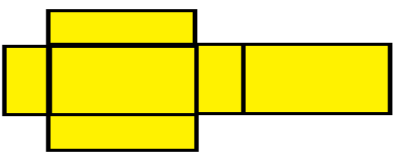
8 Perhatikan gambar di bawah ini!



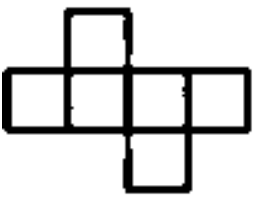
Gambar di atas merupakan jaring-jaring kubus, sisi yang akan membentuk kubus tersebut ada …

a. 12
c. 6
b. 8
d. 3

9 Perhatikan gambar di bawah ini!



Jaring-jaring balok



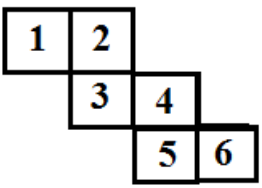
Jaring-jaring kubus

Perbedaan dari jaring-jaring kubus dan jaring-jaring balok berikut ini, *kecuali*…

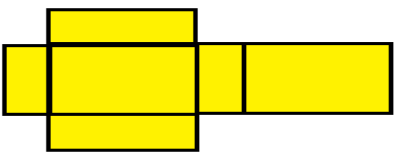
a. Jaring-jaring kubus seluruhnya bebentuk persegi, sedangkan jaring-jaring balok terdapat bentuk persegi dan persegi panjang
b. Jaring-jaring kubus panjang sisinya sama panjang, sedangkan jaring-jaring balok panjang sisinya tidak sama panjang
c. Jaring-jaring kubus dan balok memiliki 6 bidang sisi
d. Jaring-jarng kubus bidang sisi semuanya sama, sedangkan jaring-jaring balok bidang sisi yang berhadapan sama

10 Gambar berikut menunjukan jaring-jaring kubus jika persegi nomor 6 merupakan alas kubus, maka yang merupakan sisi atas (tutup) adalah persegi nomor …

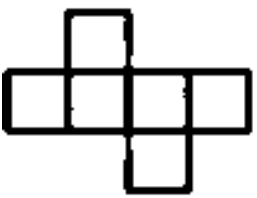
a. 4
b. 3
c. 2
d. 1



11 Perhatikan gambar di bawah ini!



Jaring-jaring balok

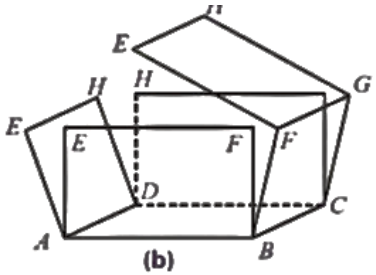


Jaring-jaring kubus

Perbedaan dari jaring-jaring kubus dan jaring-jaring balok dan kubus yaitu …

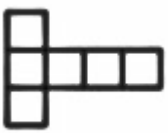
a. Jaring-jaring kubus dan balok memiliki 6 sisi
b. Jaring-jaring kubus dan balok memiliki 12 rusuk
c. Jaring-jaring kubus dan balok memiliki ukuran berbeda dibeberapa rusuknya
d. Jaring-jaring kubus dan balok dapat membentuk suatu bangun ruang

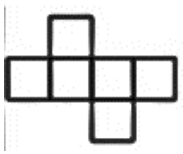
12 Yang merupakan alas balok ditunjukan pada sisi ABCD, maka tutup balok ditunjukan pada sisi …

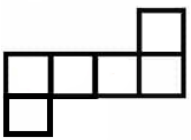


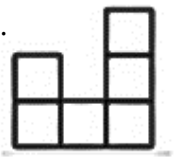
a. ADHE
b. BCGF
c. ABCD
d. EFGH

13 Gambar di bawah ini yang *bukan* jaring-jaring kubus adalah …

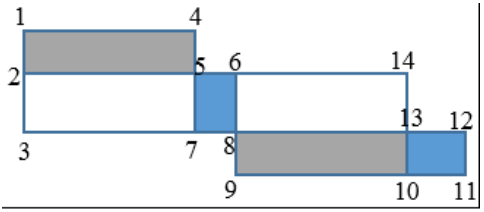
a. 

c. 

b. 

d. 

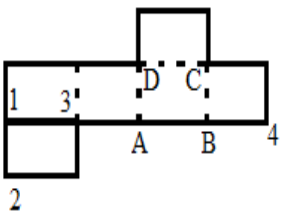
14 Perhatikan gambar di bawah ini!



Jika bangun di atas dilipat sedemikian rupa sehingga membentuk balok, maka pernyataan berikut yang tepat adalah…

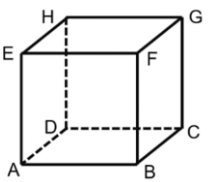
a. 1 berimpit dengan 13
b. 3 berimpit dengan 10
c. 2 berimpit dengan 11
d. 1 berimpit dengan 14

15 Gambar berikut adalah jaring-jaring dari balok *ABCD.EFGH*

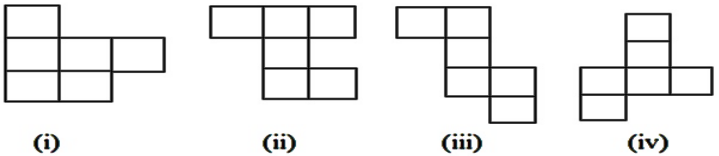


Letak titik E ditunjukan oleh nomor…

a. 1
b. 2
c. 3
d. 4



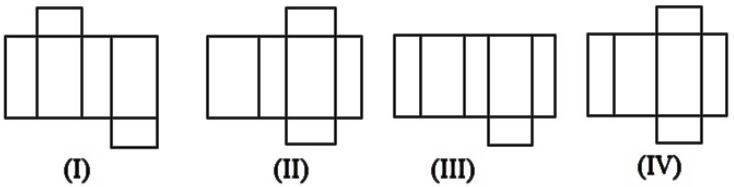
16 Perhatikan gambar berikut !



Jaring-jaring kubus ditunjukan oleh gambar …

a. (i) dan (ii)
b. (i) dan (iii)
c. (ii) dan (iv)
d. (iii) dan (iv)

17 Perhatikan gambar berikut !

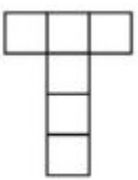


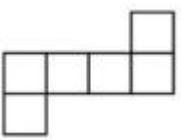
Jaring-jaring balok ditunjukan oleh gambar nomor…

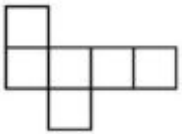
a. (I) dan (II)
b. (I) dan (IV)
c. (II) dan (IV)
d. (III) dan (IV)

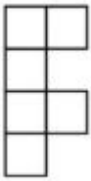
18. Berikut beberapa bangun datar:

Berdasarkan bangun di atas, berikut adalah bentuk jaring-jaring kubus yang dapat dirangkai, *kecuali…*

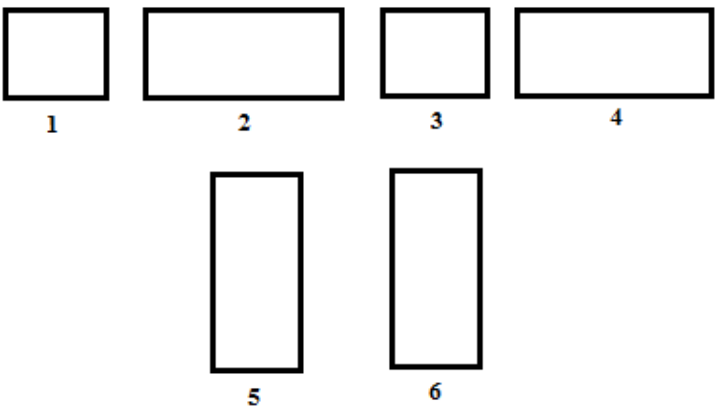
a. 

c. 

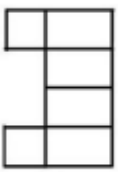
b. 

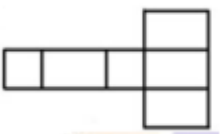
d. 

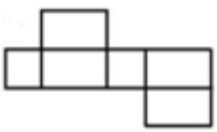
19. Berikut beberapa bangun datar:



Berdasarkan bangun di atas, berikut adalah bentuk jaring-jaring balok yang dapat dibuat, *kecuali…*

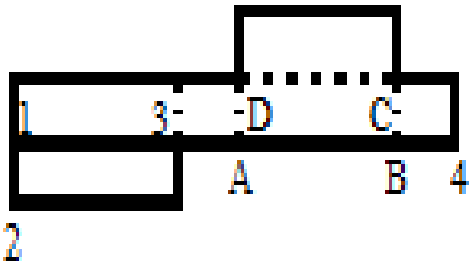
a. 

c. 

b. 

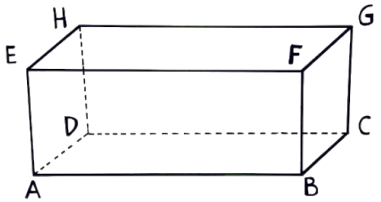
d.

20. Gambar berikut adalah jaring-jaring dari balok *ABCD.EFGH*



Letak titik B ditunjukan oleh nomor…

a. 1
b. 2
c. 3
d. 4



Lampiran 14

KUNCI JAWABAN DAN PEDOMAN PENSKORAN

SOAL TES KEMAMPUAN KOGNITIF

KUNCI JAWABAN

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / Semester : V (Lima) / 2 (Dua)

Materi Pokok : Jaring-Jaring Kubus dan Balok

No.	Kunci Jawaban	No.	Kunci Jawaban
1.	B	11.	C
2.	C	12.	D
3.	C	13.	D
4.	B	14.	B
5.	B	15.	D
6.	C	16.	B
7.	C	17.	D
8.	B	18.	C
9.	A	19.	D
10.	B	20.	A

PEDOMAN PENILAIAN

Skor jawaban benar = 1

Skor jawaban salah = 0

Penilaian:

$$\text{NA} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

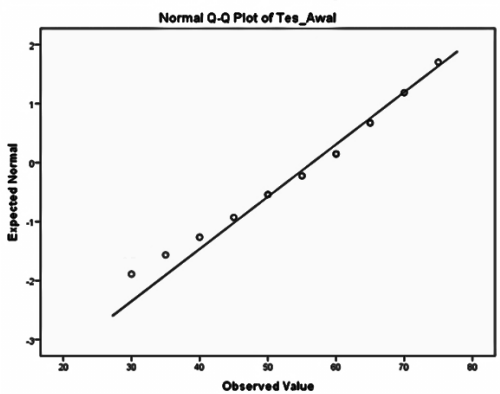
Lampiran 15

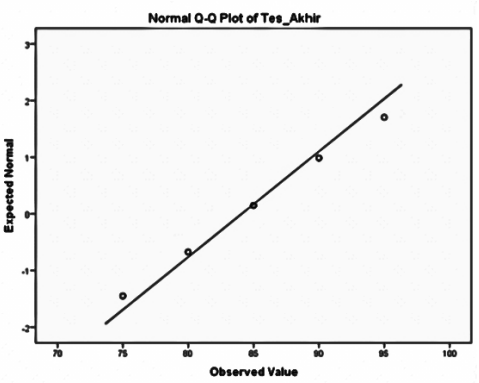
HASIL UJI NORMALITAS TES KEMAMPUAN KOGNITIF

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Tes_Awal	.167	33	.020	.961	33	.267
Tes_Akhir	.204	33	.001	.917	33	.015

a. Lilliefors Significance Correction





Lampiran 16

HASIL UJI *PAIRED SAMPLES TEST*

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Tes_Awal - Tes_Akhir	-27.576	9.196	1.601	-30.836	-24.315	-17.226	32	.000

Lampiran 17

HASIL PERHITUNGAN UJI REGRESI LINIER SEDERHANA

ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	322.039	1	322.039	16.620	.000[b]
	Residual	600.688	31	19.377		
	Total	922.727	32			

a. Dependent Variable: Y
b. Predictors: (Constant), X

Dalam hasil output Anova di atas, diketahui bahwa f_{hitung} sebesar 16,620 dengan tingkat signifikansi 0,000 < 0,05, artinya terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Adapun besarnya korelasi atau hubungan variabel X terhadap variabel Y adalah sebagai berikut:

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.591[a]	.349	.328	4.402

a. Predictors: (Constant), X

Berdasarkan output di atas, diperoleh koefisien determinasi (*R Square)* sebesar 0,349, yang artinya pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah sebesar 34,9%. Adapun hasil persamaan uji regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:

Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	68.202	3.972		17.170	.000
	X	.281	.069	.591	4.077	.000

a. Dependent Variable: Y

Y = a + bX

Y = 68,202 + 0,281X

Persamaan di atas menyatakan bahwa konstanta sebesar 68,202, artinya nilai konsisten variabel Y adalah sebesar 68,202. Koefisien X sebesar 0,281 menyatakan bahwa koefisiesn regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif.

Lampiran 18

LEMBAR VALIDASI MEDIA TIGA DIMENSI

PERTEMUAN 1

NAMA PENELITI : KHOMISAH UMAROH
NAMA SEKOLAH : MI AL-QORYAH WANAREJAN
KELAS : V
MATA PELAJARAN : MATEMATIKA
WAKTU : 2JP (2 X 35 Menit)
HARI, TANGGAL : Rabu, 16 Maret 2022

Petunjuk!
Berilah tanda centang (√) pada kolom "Ada" apabila aspek yang diobservasi sesuai dengan pengamatan pada saat pelaksanaan pembelajaran dan tanda silang (X) apabila aspek yang diobservasi tidak sesuai dengan pengamatan pada saat pelaksanaan pembelajaran.

Skor	Penjelasan
1	Jika memenuhi satu deskriptor
2	Jika memenuhi dua deskriptor
3	Jika memenuhi tiga deskriptor
4	Jika memenuhi empat deskriptor

No.	Aspek Yang Diamati	Deskriptor	Ada	Skor
1.	Efek bagi model pembelajaran	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa.	√	4
		Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa.	√	
		Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa.	√	
		Mendorong rasa ingin tahu siswa.	√	
2.	Daya tarik	Menarik antusias siswa terhadap pelajaran.	√	3
		Mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada ini pelajaran	√	
		Penggunaan media tiga dimensi tidak mempersulit guru dan siswa.	X	
		Belajar menggunakn media tiga dimensi memberikan kesempatan siswa untuk aktif belajar menggunakan media.	√	

Nilai Akhir = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

$= \frac{7}{8} \times 100\%$

$= 87,5\%$

Pemalang, 16 Maret 2022
Guru Kelas V

Gori Fahmi, S.Pd.I
NIP.197601032005011000

PERTEMUAN 2

NAMA PENELITI : KHOMSAH UMAROH
NAMA SEKOLAH : MI AL-QORYAH WANAREJAN
KELAS : V
MATA PELAJARAN : MATEMATIKA
WAKTU : 2JP (2 X 35 Menit)
HARI, TANGGAL : Kamis 17 Maret 2022

Petunjuk!
Berilah tanda centang (√) pada kolom "Ada" apabila aspek yang diobservasi sesuai dengan pengamatan pada saat pelaksanaan pembelajaran dan tanda silang (X) apabila aspek yang diobservasi tidak sesuai dengan pengamatan pada saat pelaksanaan pembelajaran.

Skor	Penjelasan
1	Jika memenuhi satu deskriptor
2	Jika memenuhi dua deskriptor
3	Jika memenuhi tiga deskriptor
4	Jika memenuhi empat deskriptor

No.	Aspek Yang Diamati	Deskriptor	Ada	Skor
1.	Efek bagi model pembelajaran	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa.	√	4
		Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa.	√	
		Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa.	√	
		Mendorong rasa ingin tahu siswa.	√	
2.	Daya tarik	Menarik antusias siswa terhadap pelajaran.	√	3
		Mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran	√	
		Penggunaan media tiga dimensi tidak mempersulit guru dan siswa.	X	
		Belajar menggunakan media tiga dimensi memberikan kesempatan siswa untuk aktif belajar menggunakan media.	√	

Nilai Akhir = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}}$ x 100%

$= \frac{7}{8} \times 100\%$

$= 87,5\%$

Pemalang, 17 Maret 2022
Guru Kelas V

Gori Fahmi, S.Pd.I
NIP.197601032005011000

PERTEMUAN 1

NAMA PENELITI : KHOMSAH UMAROH
NAMA SEKOLAH : MI AL-QORYAH WANAREJAN
KELAS : V
MATA PELAJARAN : MATEMATIKA
WAKTU : 2JP (2 X 35 Menit)
HARI, TANGGAL : Rabu, 16 Maret 2022

Petunjuk!
Berilah tanda centang (√) pada kolom "Ada" apabila aspek yang diobservasi sesuai dengan pengamatan pada saat pelaksanaan pembelajaran dan tanda silang (X) apabila aspek yang diobservasi tidak sesuai dengan pengamatan pada saat pelaksanaan pembelajaran.

Skor	Penjelasan
1	Jika memenuhi satu deskriptor
2	Jika memenuhi dua deskriptor
3	Jika memenuhi tiga deskriptor
4	Jika memenuhi empat deskriptor

No.	Aspek Yang Diamati	Deskriptor	Ada	Skor
1.	Efek bagi model pembelajaran	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa.	√	4
		Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa.	√	
		Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa.	√	
		Mendorong rasa ingin tahu siswa.	√	
2.	Daya tarik	Menarik antusias siswa terhadap pelajaran.	√	3
		Mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran	X	
		Penggunaan media tiga dimensi tidak mempersulit guru dan siswa.	√	
		Belajar menggunakn media tiga dimensi memberikan kesempatan siswa untuk aktif belajar menggunakan media.	√	

Nilai Akhir $= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

$= \frac{7}{8} \times 100\%$

$= 87{,}5\%$

Pemalang, 16 Maret 2022
Guru Kelas VI

Nur Khikmah, S.Pd.I
NIP.197707042007102003

PERTEMUAN 2

NAMA PENELITI : KHOMSAH UMAROH
NAMA SEKOLAH : MI AL-QORYAH WANAREJAN
KELAS : V
MATA PELAJARAN : MATEMATIKA
WAKTU : 2JP (2 X 35 Menit)
HARI, TANGGAL : Kamis, 17 Maret 2022

Petunjuk!
Berilah tanda centang (√) pada kolom "Ada" apabila aspek yang diobservasi sesuai dengan pengamatan pada saat pelaksanaan pembelajaran dan tanda silang (X) apabila aspek yang diobservasi tidak sesuai dengan pengamatan pada saat pelaksanaan pembelajaran.

Skor	Penjelasan
1	Jika memenuhi satu deskriptor
2	Jika memenuhi dua deskriptor
3	Jika memenuhi tiga deskriptor
4	Jika memenuhi empat deskriptor

No.	Aspek Yang Diamati	Deskriptor	Ada	Skor
1.	Efek bagi model pembelajaran	Kemampuan media menambah pengetahuan siswa.	√	3
		Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman siswa.	√	
		Kemampuan media untuk menambah motivasi siswa.	X	
		Mendorong rasa ingin tahu siswa.	√	
2.	Daya tarik	Menarik antusias siswa terhadap pelajaran.	√	4
		Mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran	√	
		Penggunaan media tiga dimensi tidak mempersulit guru dan siswa.	√	
		Belajar menggunakn media tiga dimensi memberikan kesempatan siswa untuk aktif belajar menggunakan media.	√	

Nilai Akhir $= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\ \%$

$= \frac{7}{8} \times 100\%$

$= 87{,}5\ \%$

Pemalang, 17 Maret 2022
Kelas VI

Nur Khikmah, S.Pd.I
NIP.197707042007102003

Lampiran 19a

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Satuan Pendidikan	: MI Al-Qoryah Wanarejan
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas / Semester	: V (Lima) / 2 (Dua)
Alokasi Waktu	: 2JP (2 X 35 Menit)
Pertemuan Ke-	: 1

A. KOMPETENSI INTI

3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam Bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
3.6 Menjelaskan dan menemukan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok).	3.6.1. Menjelaskan jaring-jaring bangun ruang kubus. 3.6.2. Mengidentifikasikan aneka bentuk dari jaring-jaring bangun ruang kubus. 3.6.3. Merangkaikan beberapa bangun datar untuk membentuk aneka jaring-jaring kubus.
4.6 Membuat jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok).	4.6.1 Membuat jaring-jaring bangun ruang kubus.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu menjelaskan jaring-jaring bangun ruang kubus dengan benar.
2. Siswa mampu mengidentifikasikan aneka bentuk dari jaring-jaring bangun ruang kubus dengan benar.
3. Siswa mampu merangkaikan beberapa bangun datar membentuk aneka jaring-jaring kubus dengan benar.
4. Siswa mampu membuat jaring-jaring bangun ruang kubus dengan benar.
   - ❖ Karakter siswa yang diharapkan: jujur, teliti, dan kerjasama.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Jaring-Jaring Kubus (terlampir)

E. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Model : *Numbered Head Together* (NHT)

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, dan Diskusi

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. 2. Guru mengajak siswa untuk berdo'a bersama-sama dipimpin oleh ketua kelas. (*religious)* 3. Guru memeriksa kehadiran siswa dan posisi tempat duduk model letter U. (*disiplin*) 4. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu "Garuda Pancasila". (*communication*) 5. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi sebelumnya tentang volume kubus dan balok. "Bagaimana cara menghitung	10 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	volume kubus dan balok?" 6. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari hari ini yaitu tentang jaring-jaring kubus. **7.** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu setelah mengidentifikasikan dan membuat bentuk dari jaring-jaring kubus.	
Inti	1. Guru memberikan pertanyaan stimulus kepada siswa. "Apakah kalian pernah melihat sebuah dadu?" 2. Kemudian siswa ditanya "Apakah kalian tahu bagaimana bentuk sebuah dadu?" 3. Siswa mendengarkan petunjuk tentang kegiatan yang akan dilakukan. **Penomoran** 1. Siswa membentuk kelompok secara acak dengan beranggotakan 5 siswa dan diberi nomor 1 sampai 5 yang dipasang di atas kepala. **Mengajukan Pertanyaan** 1. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru dengan bantuan media Tiga Dimensi. Dalam hal ini guru membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) tentang "Menentukan jaring-jaring Kubus".*(collaboration)*	40 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Berpikir Bersama 1. Siswa bersama kelompok mengerjakan LKPD dengan langkah-langkah seperti pada gambar berikut: **Menentukan Jaring-Jaring Kubus** 1. Setiap siswa menyiapkan 1 kardus berbentuk kubus. 2. Setiap kelompok menyiapkan kertas manila, gunting, dan pensil warna. 3. Setiap siswa membuka kardus dan memotong salah satu rusuknya, rusuk yang dipotong berbeda antara siswa satu dan lainnya. Sisi kardus jangan sampai terpisah dengan yang lain. **Temukan bentuk variasi jaring-jaring kubus yang berbeda dari setiap siswa dalam 1 kelompok!** 4. Setelah berhasil membuka kardus, semua siswa menempelkannya di atas kertas manila. 5. Dalam kelompok, siswa menentukan sisi mana yang akan menjadi alas dan tutup kubus, ditandai dengan memberikan warna tertentu. 6. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok. **Menjawab Pertanyaan** 1. Guru menyebut satu nomor tertentu dan maju ke depan bersama kelompoknya untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok. 2. Kelompok lain mendengarkan dan menanggapinya. 3. Guru menyatukan persepsi untuk memberikan kesimpulan dan penjelasan atas pernyataan dari jawaban yang disampaikan siswa dengan bantuan media tiga dimensi jaring-jaring kubu. Guru memberikan reward / hadiah kepada siswa yang menjawab benar.	
Penutup	1. Guru mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan.	20 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	2. Guru bersama siswa melakukan refleksi dan menyimpulkan pembelajaran hari ini. 3. Guru memberikan soal evaluasi tentang jaring-jaring kubus. 4. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mengerjakan soal tersebut. (sikap jujur) 5. Soal evaluasi dikumpulkan untuk mengetahui pemahaman siswa. 6. Guru menyampaikan pembelajaran pada pertemuan berikutnya. 7. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa berdo'a. 8. Guru memberikan salam kepada siswa	

G. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media : Tiga Dimensi Jaring-Jaring Kubus

Sumber Belajar : Purnomosidi, dkk. 2018. *Buku Guru Senang Belajar Matematika SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

H. PENILAIAN

1. Teknik : Tes
2. Bentuk : Pilihan Ganda (terlampir)

3. Instrumen : Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan Soal Evaluasi (terlampir)
4. Kunci Jawaban (terlampir)

Pemalang, 16 Maret 2022

Guru Kelas V

Gozi Faisol, S.Pd.I
NIP.197601032005011000

Peneliti

Khomsah Umaroh
NIM 1803096052

Mengetahui,
Kepala MI Al-Qoryah Wanarejan

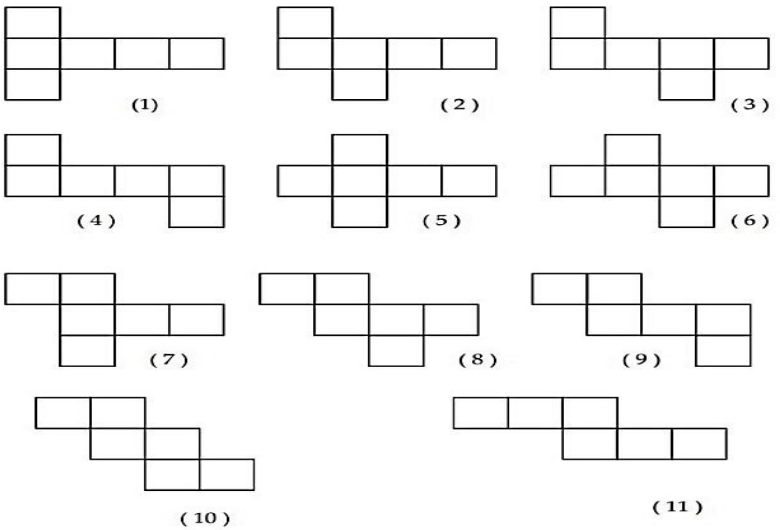
Wahid Hasyim, S.Ag,M.Si
NIP.

Lampiran RPP Pertemuan Ke-1

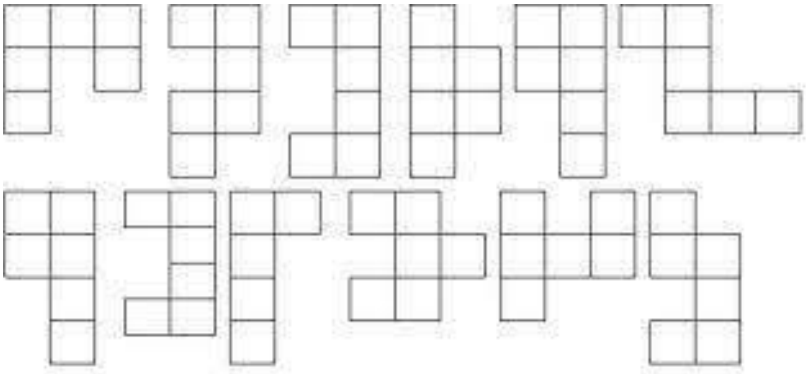
Materi Ajar

Jaring-Jaring Kubus

- Jaring-Jaring kubus adalah suatu rangkaian yang terdiri atas enam persegi yang kongruen dan membentuk sebuah bangun ruang kubus.
- Karakteristik jaring-jaring kubus terdiri dari 6 buah persegi kongruen yang saling berhubungan, 12 rusuk, dan 8 titik sudut.
- Berikut contoh jaring-jaring kubus:

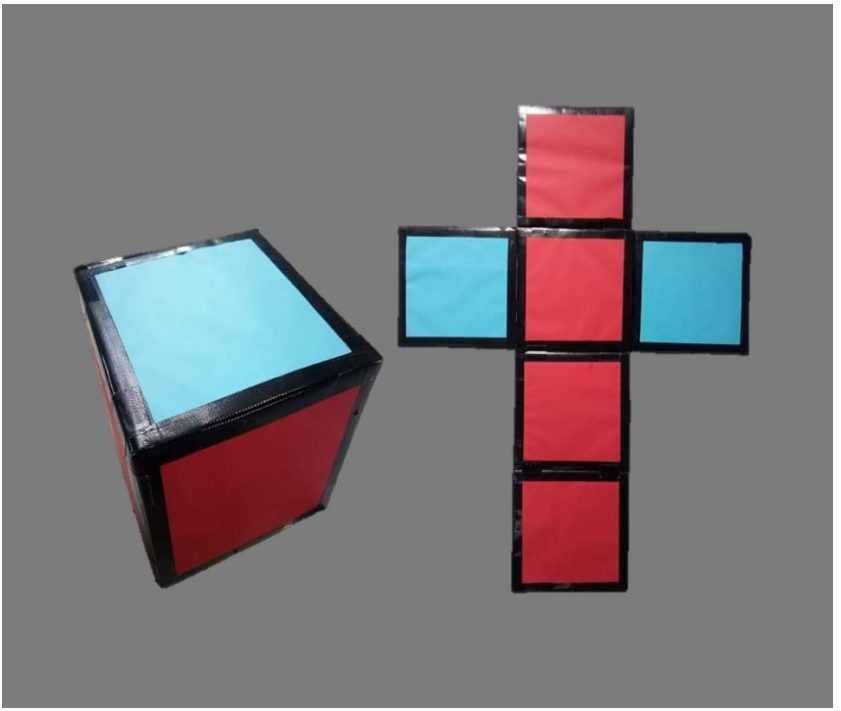


- Berikut bukan contoh jaring-jaring kubus :



Lampiran RPP Pertemuan Ke-1

Media Pembelajaran Tiga Dimensi Kubus



Lampiran RPP Pertemuan Ke-1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Kelompok :
1.
2.
3.
4.
5.
6.

Petunjuk !

1. Satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa
2. Masing-masing kelompok mendapat 1 lembar kerja.
3. Setelah mendapatkan lembar kerja, siswa mengerjakan dengan teman satu kelompoknya.

Menentukan Jaring-Jaring Kubus

1. Setiap siswa menyiapkan 1 kardus berbentuk kubus.
2. Setiap kelompok menyiapkan kertas manila, gunting, dan pensil warna.
3. Setiap siswa membuka kardus dan memotong salah satu rusuknya, rusuk yang dipotong berbeda antara siswa satu dan lainnya. Sisi kardus jangan sampai terpisah dengan yang lain.

Temukan bentuk variasi jaring-jaring kubus yang berbeda dari setiap siswa dalam 1 kelompok!

4. Setelah berhasil membuka kardus, semua siswa menempelkannya di atas kertas manila.
5. Dalam kelompok, siswa menentukan sisi mana yang akan menjadi alas dan tutup kubus, ditandai dengan memberikan warna tertentu.
6. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

Lampiran RPP Pertemuan Ke-1

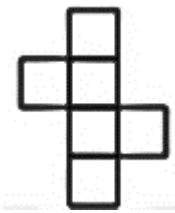
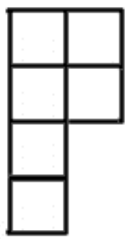
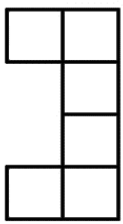
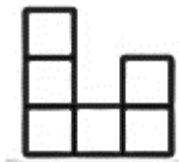
LEMBAR SOAL EVALUASI

Nama :

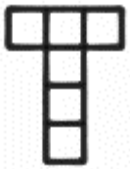
No. Absen :

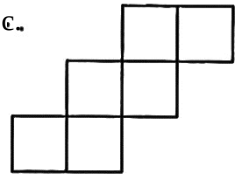
Kelas :

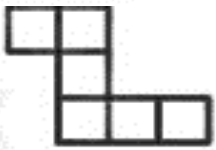
Berilah tanda silang (x) huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar !

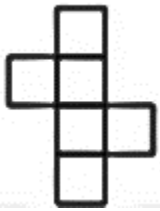
1. Suatu rangkaian yang terdiri atas enam persegi yang kongruen dan membentuk sebuah bangun ruang disebut …
   a. Jaring-jaring limas
   b. Jaring-jaring prisma
   c. Jaring-jaring kubus
   d. jaring-jaring balok
2. Gambar jaring-jaring kubus terdapat pada …
   a. 
   c. 
   b. 
   d. 

3. Berikut yang <u>bukan</u> merupakan jaring-jaring kubus yaitu ….

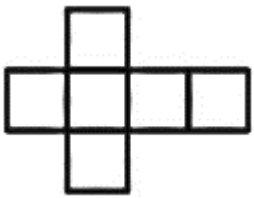
a. 

c. 

b. 

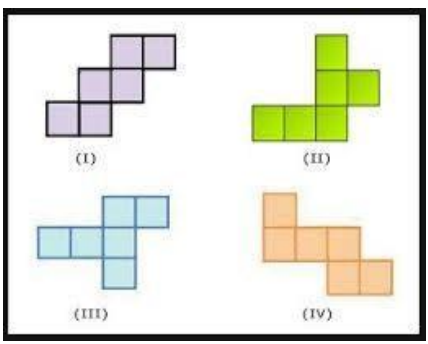
d. 

4. Gambar di bawah ini merupakan jaring-jaring bangun ruang …



a. Kubus
b. Tabung
c. Balok
d. Prisma

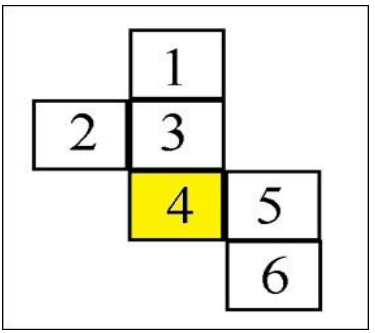
5. Perhatikan gambar jaring-jaring di bawah ini !



Yang merupakan jaring-jaring kubus yaitu, **kecuali** …

a. I
b. II
c. III
d. IV

6. Perhatikan gambar di bawah ini !



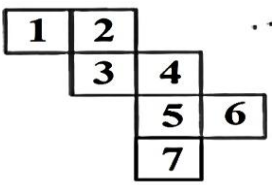
Jika nomor 4 merupakan alas kubus, maka tutup kubus berada di nomor ….

a. 1
b. 2
c. 3
d. 6

7. Bangun ruang kubus adalah bangun ruang yang dapat dibentuk dari beberapa bangun datar …

a. segitiga
b. lingkaran
c. persegi
d. persegi panjang

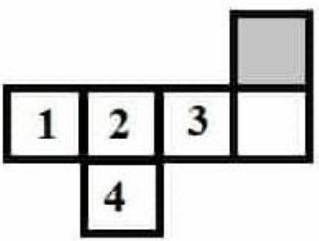
8. Perhatikan gambar di bawah ini !



Agar jaring-jaring tersebut menjadi sebuah kubus maka bidang persegi yang dihilangkan adalah nomor …

a. 1
b. 4
c. 6
d. 7

9. Perhatikan gambar di bawah ini !



Jika yang diarsir merupakan alas kubus, maka atap kubus berada pada nomor ….

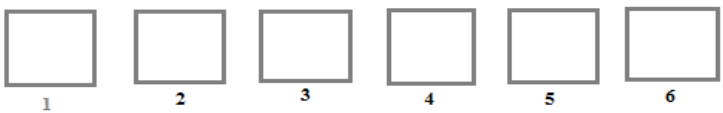
a. 1

b. 2

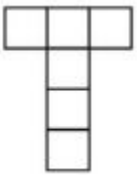
c. 3

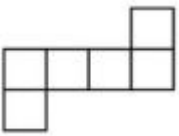
d. 4

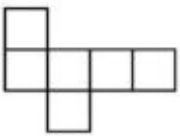
10. Berikut beberapa bangun datar:

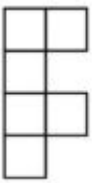


Berdasarkan bangun di atas, berikut adalah bentuk jaring-jaring kubus yang dapat dibuat, *kecuali…*

a. 

c. 

b. 

d. 

Lampiran RPP Pertemuan Ke-1

A. KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI

1.	C	6.	A
2.	A	7.	C
3.	B	8.	D
4.	A	9.	D
5.	B	10.	D

B. PEDOMAN PENILAIAN

Skor jawaban benar = 1

Jumlah skor maksimal = 10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{banyak jawaban benar}}{\text{banyak skor}} \times 100$$

Lampiran 19b

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan	: MI Al-Qoryah Wanarejan
Mata Pelajaran	: Matematika
Kelas / Semester	: V (Lima) / 2 (Dua)
Alokasi Waktu	: 2JP (2 X 35 Menit)
Pertemuan Ke-	: 2

A. KOMPETENSI INTI

3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.

4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam Bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
3.6 Menjelaskan dan menemukan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok).	3.6.1. Menjelaskan jaring-jaring bangun ruang balok. 3.6.2. Mengidentifikasikan aneka bentuk dari jaring-jaring bangun ruang balok. 3.6.3. Mengkombinasikan beberapa bangun datar untuk membentuk jaring-jaring bangun ruang balok.
4.6 Membuat jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok).	4.6.1 Membuat jaring-jaring bangun ruang balok.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa mampu menjelaskan jaring-jaring bangun ruang balok dengan benar.
2. Siswa mampu mengidentifikasikan aneka bentuk jaring-jaring bangun ruang balok dengan benar.
3. Siswa mampu mengkombinasikan beberapa bangun datar untuk membentuk jaring-jaring bangun ruang balok dengan benar.
4. Siswa mampu membuat jaring-jaring bangun ruang balok dengan benar.

❖ Karakter siswa yang diharapkan: jujur, teliti, dan kerjasama.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Jaring-Jaring Balok (terlampir)

E. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik

Model : *Numbered Head Together* (NHT)

Metode : Penugasan, Tanya Jawab, dan Diskusi

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa. 2. Guru mengajak siswa untuk berdo'a bersama-sama dipimpin oleh ketua kelas. (religious). 3. Guru memeriksa kehadiran siswa. (disiplin) 4. Guru mengajak siswa menyanyikan lagu "Garuda Pancasila".*(communication)* 5. Guru memberikan apersepsi, dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa berkaitan dengan materi sebelumnya tentang jaring-jaring kubus. 6. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari hari ini yaitu tentang jaring-jaring balok.	10 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	
Inti	1. Guru memberikan pertanyaan stimulus kepada siswa. "Apakah kalian pernah melihat sebuah dadu?" 2. Kemudian siswa ditanya "Apakah kalian tahu bagaimana bentuk sebuah dadu?" 3. Siswa mendengarkan petunjuk dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan. **Penomoran** 1. Siswa membentuk kelompok secara acak dengan beranggotakan 5 siswa dan diberi nomor 1 sampai 5 yang dipasang di atas kepala. **Mengajukan Pertanyaan** 1. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru tentang "Menentukan Jaring-Jaring Balok" dengan bantuan media Tiga Dimensi. **Berpikir Bersama** 1. Siswa bersama kelompok mengerjakan LKPD yang telah dibagikan guru dengan langkah-langkah seperti pada gambar berikut:	40 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Menentukan Jaring-Jaring Balok 1. Setiap siswa menyiapkan 1 kardus pasta gigi berbentuk balok. 2. Setiap kelompok menyiapkan kertas manila, gunting, lem kertas. 3. Setiap siswa membuka kardus dan memotong salah satu rusuknya, rusuk yang dipotong berbeda antara siswa satu dan lainnya. Sisi kardus jangan sampai terpisah dengan yang lain. **Temukan bentuk variasi jaring-jaring kubus yang berbeda dari setiap siswa dalam 1 kelompok!** 4. Setelah berhasil membuka kardus, semua siswa menempelkannya di atas kertas manila. 5. Dalam kelompok, siswa menentukan sisi mana yang akan menjadi alas dan tutup balok, ditandai dengan memberikan warna tertentu. 6. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok. **Menjawab Pertanyaan** 1. Guru menyebut satu nomor tertentu dan maju ke depan bersama kelompoknya untuk mempresentasikan hasil diskusi. 2. Kelompok lain mendengarkan dan menanggapinya. 3. Guru menyatukan persepsi untuk memberikan kesimpulan dan penjelasan atas pernyataan dari jawaban yang disampaikan siswa dengan bantuan media Tiga Dimensi jaring-jaring kubus. 4. Guru memberikan reward / hadiah kepada siswa yang menjawab benar.	
Penutup	1. Guru mengulas kembali kegiatan yang sudah dilakukan. 2. Guru bersama siswa melakukan refleksi pembelajaran. 3. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini. 4. Guru memberikan soal evaluasi tentang jaring-jaring balok.	20 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	5. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk mengerjakan soal tersebut. (sikap jujur) 6. Soal evaluasi dikumpulkan untuk mengetahui pemahaman siswa. 7. Guru menyampaikan pembelajaran pada pertemuan berikutnya. 8. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengajak siswa berdo'a. 9. Guru memberikan salam kepada siswa.	

G. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Media : Tiga Dimensi Jaring-Jaring Balok

Sumber Belajar : Purnomosidi, dkk. 2018. Buku Guru Senang Belajar Matematika SD/MI Kelas V.Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

H. PENILAIAN

1. Teknik : Tes
2. Bentuk : Pilihan Ganda (terlampir)
3. Instrumen : Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan Soal Evaluasi (terlampir)
4. Kunci Jawaban (terlampir)

Pemalang, 17 Maret 2022

Guru Kelas V	Peneliti
Gøzi Faisol, S.Pd.I	**Khomsah Umaroh**
NIP.197601032005011000	NIM 1803096052

Mengetahui,
Kepala MI Al-Qoryah Wanarejan

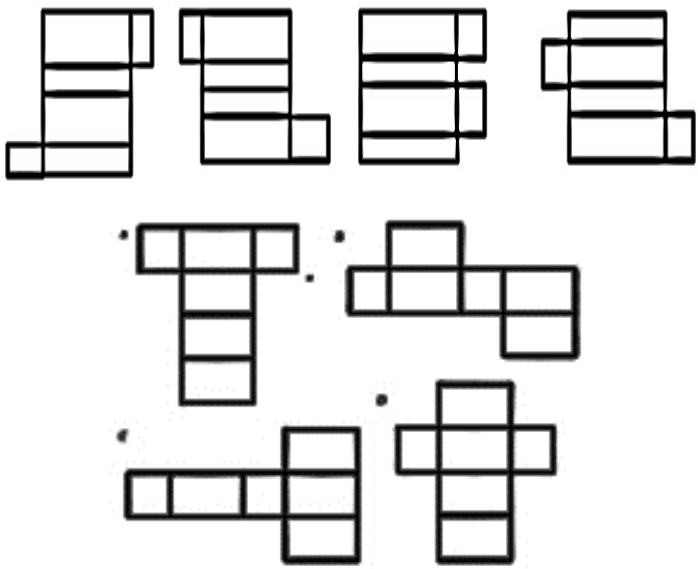
Wahid Hasyim, S.Ag,M.Si
NIP.

Lampiran RPP Pertemuan Ke-2

Materi Ajar

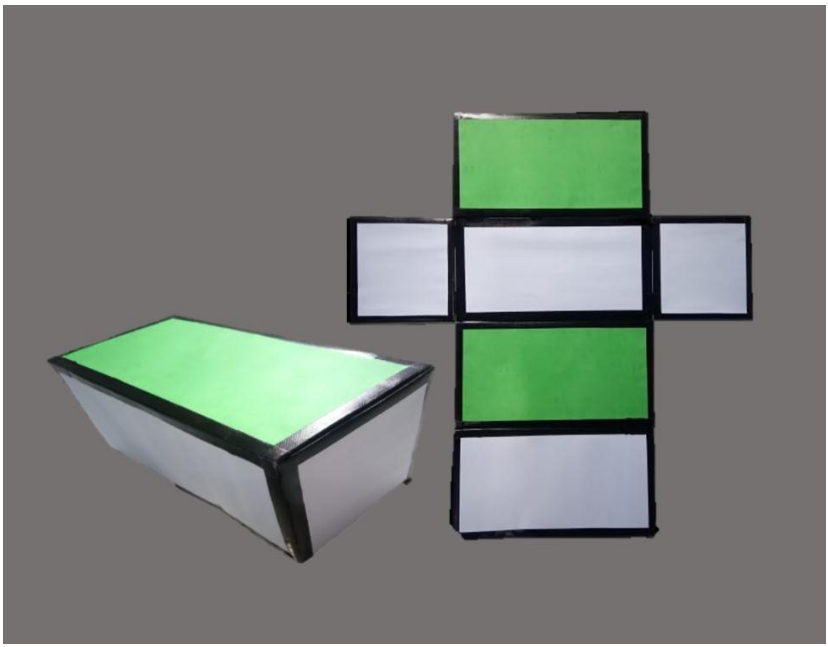
Jaring-Jaring Balok

- Balok adalah bangun ruang yang berupa gabungan antara beberapa persegi dan persegi panjang.
- Jaring-jaring yaitu bentuk asli dari bangun ruang yang sudah dilakukan pembelahan.
- Jaring-jaring balok adalah hasil berupa satuan bangun yang berupa pembelahan dari bangun ruang berbentuk balok.
- Karakteristik balok yaitu memiliki 6 bidang sisi, 4 sisi berbentuk persegi panjang dan 2 sisi berbentuk persegi, 12 rusuk, dan 8 titik sudut. Berikut contoh jaring-jaring balok :



Lampiran RPP Pertemuan Ke-2

Media Pembelajaran Tiga Dimensi Jaring-Jaring Balok



Lampiran RPP Pertemuan Ke-2

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Nama Kelompok :
1.
2.
3.
4.
5.
6.

Petunjuk !

1. Satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa
2. Masing-masing kelompok mendapat 1 lembar kerja.
3. Setelah mendapatkan lembar kerja, siswa mengerjakan dengan teman satu kelompoknya.

Menentukan Jaring-Jaring Balok

1. Setiap siswa menyiapkan 1 kardus pasta gigi berbentuk balok.
2. Setiap kelompok menyiapkan kertas manila, gunting, lem kertas.
3. Setiap siswa membuka kardus dan memotong salah satu rusuknya, rusuk yang dipotong berbeda antara siswa satu dan lainnya. Sisi kardus jangan sampai terpisah dengan yang lain.

Temukan bentuk variasi jaring-jaring kubus yang berbeda dari setiap siswa dalam 1 kelompok!

4. Setelah berhasil membuka kardus, semua siswa menempelkannya di atas kertas manila.
5. Dalam kelompok, siswa menentukan sisi mana yang akan menjadi alas dan tutup balok, ditandai dengan memberikan warna tertentu.
6. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

Lampiran RPP Pertemuan Ke-2

LEMBAR SOAL EVALUASI

Nama :

No. Absen :

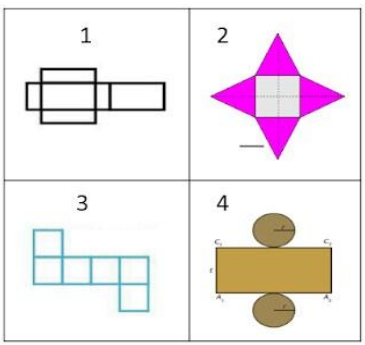
Kelas :

Berilah tanda silang (x) huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang benar !

1. Gabungan dari dua bangun datar yang membentuk bangun ruang balok disebut…

   a. Jaring-jaring limas
   b. Jaring-jaring prisma
   c. Jaring-jaring kubus
   d. jaring-jaring balok

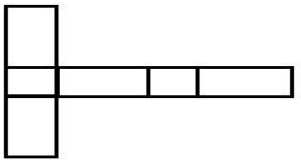
2. Perhatikan gambar di bawah ini !

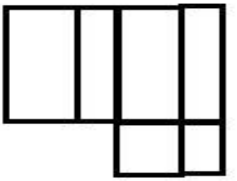


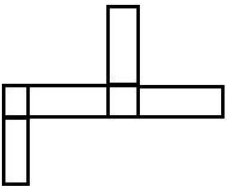
Yang termasuk jaring-jaring balok terdapat pada nomor …

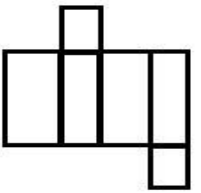
a. 1
b. 2
c. 3
d. 4

3. Berikut yang bukan merupakan jaring-jaring balok yaitu ….

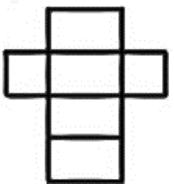
a. 

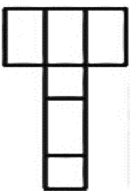
c. 

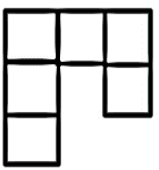
b. 

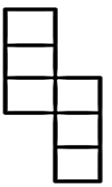
d. 

4. Gambar jaring-jaring yang dapat membentuk menjadi balok adalah…

a. 

c. 

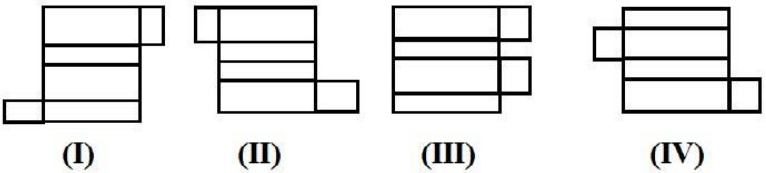
b. 

d. 

5. Jaring-jaring balok merupakan gabungan dari 2 bangun datar yang berbentuk …

a. segitiga dan lingkaran
b. segitiga dan persegi
c. persegi dan persegi panjang
d. jajargenjang dan segitiga

6. Perhatikan gambar di bawah ini !

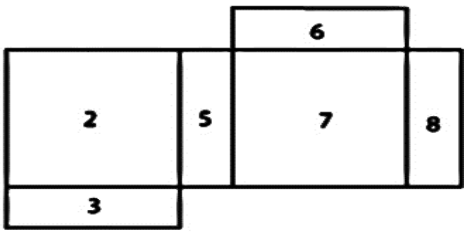


Yang merupakan jaring-jaring balok yaitu, **…**

a. I dan II c. II dan III

b. I dan IV d. III dan IV

7. Perhatikan gambar di bawah ini !

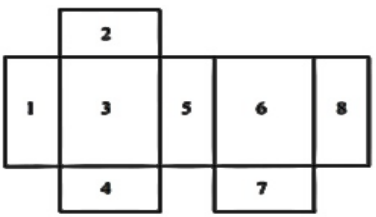


Jika nomor 2 merupakan alas balok, maka atap balok berada di nomor ….

a. 3 c. 7

b. 6 d.8

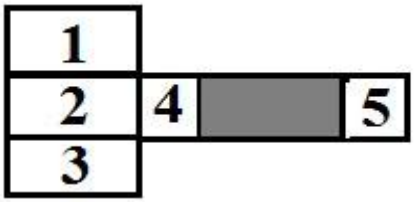
8. Perhatikan gambar di bawah ini !



Agar terbentuk jaring-jaring balok, bidang yang harus dihilangkan bernomor…

a. 1 dan 8
b. 2 dan 8
c. 2 dan 7
d. 1 dan 7

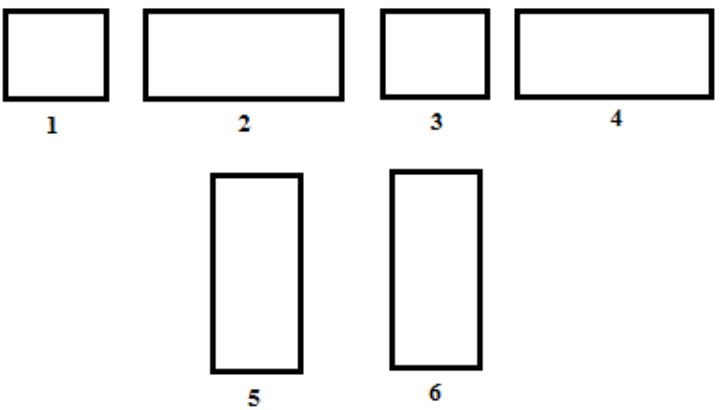
9. Perhatikan gambar di bawah ini !



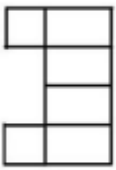
Gambar di samping menunjukan jaring-jaring balok. Jika persegit panjang yang diarsir merupakan bagian atas (tutup), maka bagian sisi alas (bawah) bernomor…

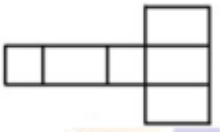
a. 5
b. 4
c. 3
d. 2

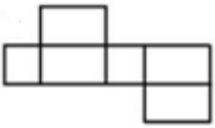
10. Berikut beberapa bangun datar:

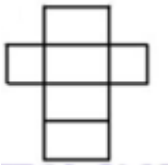


Berdasarkan bangun di atas, berikut adalah bentuk jaring-jaring balok yang dapat dibuat, *kecuali*…

a. 

c. 

b. 

d. 

Lampiran RPP Pertemuan Ke-2

A. KUNCI JAWABAN SOAL EVALUASI

1. D
2. A
3. C
4. A
5. C
6. B
7. C
8. D
9. D
10. A

B. PEDOMAN PENILAIAN

Skor jawaban benar = 1

Jumlah skor maksimal = 10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{banyak jawaban benar}}{\text{banyak skor}} \text{ x } 100$$

Lampiran 20

DAFTAR NILAI *PRETEST* DAN *POSTTEST*
KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA
MI AL-QORYAH WANAREJAN

No	Nama Siswa	*Pretest*	*Posttest*
1	Afanun Naila	60	85
2	Aghni Al Bukhori	55	80
3	AH. Ghautsan Nur Robeth	40	80
4	Ahmad Akhyar Al Arkham	35	75
5	Ahmad Dhafa Adi Pratama	30	85
6	Ahmad Musyafa Udlma	50	80
7	Ahmad Shidik Ihsani	40	80
8	Aisyah Azzanira	65	90
9	Arfy Nur Akhmal	60	90
10	Arizka Chasanah Al Abhar	45	85
11	Aulia Dzikrotul M.	50	85
12	Bara Adi Sucahyo	75	90
13	Desti Ana Rahma	50	80
14	Dindit Tyas Pamela	55	85
15	Diyah Ayu Harsusanti	55	80
16	Eko Pranowo	60	75
17	Fiki Nur Abidatil Atqiya	45	75
18	Haifanur Syafiqoh	50	80
19	Hasbi Muhammad Zein	65	85
20	Ichsan Saputra	75	85
21	Iklima Nuril Maulida	60	85
22	Latifah Mukhairiyah	60	85

No	Nama Siswa	*Pretest*	*Posttest*
23	Muhammad Ekel M.	65	90
24	Muhammad Nur Fadhil	50	85
25	Novita Arzika Syifa	45	75
26	Nugroho Arif Subandi	70	85
27	Nur Azizah	65	80
28	Qumaira Khonisa	70	90
29	Rama Agus Prabowo	60	85
30	Risma Maghrifatur Rizki	65	85
31	Salwatul Zannah Jani	70	95
32	Wildan Aurelio Asfari P.	60	90
33	Zilma Asyifa Ul Qolby	65	95
Jumlah		1865	2775
Rata-Rata		57	84

Lampiran 21

TABEL DISTRIBUSI t

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

Pr / df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Catatan: Probabilita yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung

Lampiran 22

TABEL r *PRODUCT MOMENT*

Tabel r

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Sumber: Sugiyono (1999). Metode Penelitian Bisnis, Bandung: Alfabeta

Lampiran 23a

DOKUMENTASI PERTEMUAN KE-1

Penomoran

Mengajukan Pertanyaan

Berpikir Bersama

Menjawab Pertanyaan

Lampiran 23b

DOKUMENTASI PERTEMUAN KE-2

Penomoran

Mengajukan Pertanyaan

Berpikir Bersama

Menjawab Pertanyaan

Lampiran 24

PENUNJUKAN DOSBING

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang Telp. 024-7601295
Fax. 7615387

Nomor : 3380/Un.10.3/J5/DA.04.09/07/2022 Semarang, 12 Juli 2022
Lamp : -
Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Kepada Yth.
Dra. Hj. Ani Hidayati, M. Pd.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Khomsah Umaroh
NIM : 1803096052
Judul : PENGARUH MODEL *NUMBER HEAD TOGETHER* (NHT) BERBANTU MEDIA TIGA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA MATERI BANGUN RUANG KELAS V MI AL-QORYAH WANAREJAN KABUPATEN PEMALANG

Dan menunjuk:

Dra. Hj. Ani Hidayati, M. Pd. Sebagai Pembimbing

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

A.n. Dekan
Mengetahui,
Ketua Jurusan PGMI,

Hj. Zulaikhah, M.Ag., M. Pd
NIP: 197601302005012001

Tembusan disampaikan kepada Yth:
1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

Lampiran 25

SURAT IZIN RISET

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor : 1561/Un.10.3/D1/TA.00.01/03/2022 09 Maret 2022
Lamp : -
Hal : Mohon Izin Riset
a.n. : Khomsah Umaroh
NIM : 1803096052

Yth.
Kepala MI Al-Qoryah Wanarejan
di Pemalang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,
Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Khomsah Umaroh
NIM : 1803096052
Alamat : RT. 01/RW. 04 Desa Pedurungan, Kec. Taman, Kab. Pemalang
Judul skripsi : **Pengaruh Model *Number Head Together* (NHT) berbantu Media Tiga Dimensi terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Bangun Ruang Kelas V MI Al Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang**
Pembimbing : **Ani Hidayati, M.Pd**

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 1 bulan, mulai tanggal 10 Maret 2022 sampai dengan tanggal 31 Maret 2022.
Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih.
Wassalamu'alikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

MAHFUD JUNAEDI

Tembusan :
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

Lampiran 26

SURAT KETERANGAN TELAH RISET

YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM AL QORYAH
MADRASAH IBTIDAIYAH AL QORYAH
TERAKREDITASI A
Alamat :Jl Larasati No: 54 Wanarejan utara Telp : (0284) 5802117

SURAT KETERANGAN
No: 107/45/MIA/V/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama	: Wahid Hasyim,S.Ag.,M.Si
Jabatan	: Kepala MI Al Qoryah Wanarejan Taman Pemalang

Menerangkan bahwa :

Nama	: Khomsah Umaroh
NIM	: 1803096052
Jurusan	: PGMI
Fakultas	: Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Walisongo Semarang
Judul Skripsi	: Pengaruh Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Bangun Ruang Kelas V MI Al Qoryah Wanarejan Kabupaten Pemalang

Benar-benar telah melaksanakan kegiatan Riset di MI Al Qoryah Wanarejan pada tanggal 10 Maret s.d 31 Maret 2022.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pemalang, 13 Mei 2022
Kepala MI Al Qoryah

Wahid Hasyim,S.Ag.,M.Si

RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

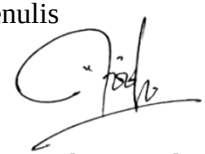
1. Identitas Diri : Khomsah Umaroh
2. Tempat & Tgl Lahir : Pemalang, 14 Mei 2000
3. Alamat Rumah : Rt. 01/Rw. 04 Desa Pedurungan, Kec. Taman, Kab. Pemalang, Jawa Tengah
4. Hp : 081234461934
5. Email : khomsahumaroh05@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. SD N 03 Pedurungan
   Tahun 2006-2012
2. SMP Islam Al-Musthofa Taman
   Tahun 2012-2015
3. SMAN 2 Pemalang
   Tahun 2015-2018
4. UIN Walisongo Semarang

Semarang, 13 Mei 2022

Penulis



Khomsah Umaroh

NIM: 1803096052