

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN NUMBERED HEADS TOGETHER TERINTEGRASI KARAKTER RASA INGIN TAHU TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA

Firmansyah

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FISKEP Universitas Hein Namotemo, Indonesia

Korespondensi. E-mail: firmansyahbilingual010@gmail.com

Abstrak

Pengintegrasian karakter dalam pembelajaran dilakukan untuk mencegah terjadinya degradasi nilai-nilai etika dan moral dikalangan remaja. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Numbered Heads Together* terintegrasi karakter rasa ingin tahu terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Petompon 01 Kota Semarang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster sampling*. Sampel pada penelitian ini adalah kelas IV A dan Kelas IV B. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar penilaian validator, tes hasil belajar dan lembar pengamatan karakter. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kevalidan perangkat pembelajaran, analisis data instrument tes hasil belajar dan uji pengaruh. Hasil analisis data : 1) Perangkat pembelajaran matematika yang telah diimplementasikan valid berdasarkan penilaian ahli, 2) terdapat 14 butir soal yang akan digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa, 3) uji pengaruh model pembelajaran *Numbered Heads Together* terintegrasi karakter rasa ingin tahu terhadap prestasi belajar *posttest* dengan menggunakan uji regresi sederhana diperoleh nilai sig. = 0,000 dimana $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh karakter rasa ingin tahu (X) terhadap prestasi belajar *posttest* (Y). Selain itu diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = -26,291 + 1,311x$. Persamaan regresi dijadikan sebagai dasar prediksi prestasi belajar *posttest* (Y) jika diketahui karakter rasa ingin tahu (X).

Kata Kunci: *Numbered Heads Together*, Karakter Rasa InginTahu, Prestasi Belajar Matematika

INFLUENCE OF NUMBERED HEADS TOGETHER LEARNING MODEL INTEGRATED CHARACTER OF CURIOSITY TO MATHEMATICS LEARNING ACHIEVEMENT

Abstract

Integrating the characters in learning is done to prevent the degradation of ethnical and moral values among adolescents. This research aims to determine the effect of Numbered Heads Together integrated the character of curiosity to the mathematics learning achievement 4th grade in elementary school. This research is an experimental research. The population of research is all fourth grade students of SDN Petompon 01 Kota Semarang. The sampling technique used is cluster sampling. The sample of research is class IV A and Class IV B. Data collection techniques used validator assessment sheets, learning result test and character observation sheet. Data analysis technique used is

data analysis of validly learning device, analysis of test instrument data of learning result and influence test. Results of data analysis: 1) Mathematical learning tools that have been implementaton validly based on expert assessment, 2) there are 14 items that will be used to measure student achievement, 3) test of influence model of learning Numbered Heads Together integrated curiosity character to learning achievement posttest by using simple regression test obtained by sig value. = 0,000 where $0,000 < 0,05$ so H_0 is rejected. This means there is the influence of the character of curiosity (X) on learning achievement posttest (Y). Besides, we get regression equation $Y = -26,291 + 1,311x$. The regression equation is used as the basis for prediction of posttest learning achievement (Y) if known the character of curiosity (X).

Keywords: *Numbered Heads Together, Character of Curiosity, Mathematics Learning Achievement*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia telah mengalami peningkatan sejalan dengan program pembangunan pendidikan yang mulai terprogram sejak 40 tahun yang lalu. Namun fakta menunjukkan bahwa pendidikan nasional menghadapi tantangan untuk mewujudkan keunggulan persaingan antar bangsa dalam percaturan global. Hal tersebut didukung oleh pemaparan *Human Development Indeks* (HDI) yang memposisikan Indonesia pada peringkat 124 pada tahun 2012 atau menurun 13 angka dari peringkat 108 tahun 2005.

Indonesia juga tergabung dalam *Trends International Mathematics and Science Study* (TIMSS) sejak tahun 1999 dan *Program for International Student Assessment* (PISA) sejak tahun 2000. Nizam dalam Kompas (2016) mengungkapkan hasil TIMSS 2015: Berdasarkan survey yang dilakukan di Indonesia terkait kemampuan Matematika dan Sains siswa kelas IV SD. Indonesia beradaptasi pada posisi bawah dengan Skor Matematika 397, Hal tersebut menempatkan Indonesia di nomor 45 dari 50 negara.

Hal serupa terjadi pula pada peringkat Indonesia di PISA. Kemampuan anak Indonesia berusia 15 tahun dalam matematika, sains dan membaca masih berada pada peringkat ke-63 dari 69 negara yang turut serta dalam PISA pada tahun 2015. Peringkat tersebut tidak meningkat secara signifikan dengan survey pada tahun 2012. Rata-rata skor matematika, membaca dan sains anak-anak Indonesia adalah 386, 397, 403, sangat jauh jika dibandingkan rata-rata skor

anak di negara OECD, yaitu 490, 493, 493 (PISA, 2015).

Pembangunan kualitas pendidikan tidak dapat dilepaskan dari pembangunan karakter. Pembangunan karakter yang merupakan implementasi amanat Pancasila serta Pembukaan UUD 1945 dilatarbelakangi oleh realita permasalahan kebangsaan yang berkembang saat ini, seperti: disorientasi dan belum tertanamnya nilai-nilai Pancasila; keterbatasan perangkat kebijakan terpadu dalam mewujudkan nilai-nilai Pancasila; bergesernya nilai etika dan moral dalam kehidupan berbangsa dan bernegara; mudarnya kesadaran terhadap nilai-nilai luhur budaya bangsa; munculnya disintegrasi bangsa; dan melemahnya kemandirian bangsa. Wibowo (2010) mengungkapkan: Contoh nyata ialah 158 kepala daerah tersangkut penyelewengan anggaran sepanjang 2004-2011, 42 anggota DPR masuk dalam pusaran korupsi pada kurun waktu 2008-2011, 30 anggota DPR periode 1999-2004 terlibat penyuaian pemilihan DGS BI. Kasus korupsi terjadi diberbagai lembaga tinggi Negara seperti KPU, KY, KPPU, Ditjen Pajak, BI, dan BKPM.

Integrasi pendidikan karakter pada kurikulum dewasa ini yaitu memasukkan lebih dari 3 nilai karakter pada satu kompetensi dasar atau materi pokok sehingga tidak terfokus. Integrasi karakter bersifat sebagai tempelan sehingga belum mampu menanamkan pembentukan karakter di SD. Hasil penelitian Suharto (2013), Mulyana (2013), Pujiastuti (2012) menunjukkan bahwa integrasi karakter dengan fokus memetakan satu karakter dengan satu materi pokok atau KD dapat menghasilkan peningkatan karakter bagi siswa.

Selain fokus, integrasi karakter pada kurikulum matematika perlu bersifat berjenjang dan spiral sehingga terjadi pembiasaan bagi siswa terhadap proses internalisasi indikator nilai karakter.

Integrasi karakter dalam pembelajaran perlu ditunjang dengan model pembelajaran yang tepat sehingga pendidikan karakter dapat berkembang maksimal disertai dengan hasil belajar yang baik. Rusilowati (2012) mengungkapkan bahwa guru perlu mengenal berbagai model pembelajaran, agar dapat mengintegrasikan moral kedalam mata pelajaran. Model-model Pembelajaran kooperatif dinilai tepat digunakan dalam mendukung integrasi pendidikan karakter di sekolah. Lickona (2013) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif mengajarkan nilai moral dan akademik sekaligus.

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang sangat berkembang pesat dalam dunia pendidikan saat ini. Pembelajaran kooperatif memberikan siswa kesempatan besar untuk belajar bersama siswa lainnya. Dewey (Huda, 2013) menuturkan bahwa dengan interaksisosial, siswa akan menerima *feedback* atas segala aktivitas yang mereka lakukan, mereka akan belajar bagaimana berperilaku dengan baik, dan mereka akan memahami apa yang harus dilakukan dalam kerja kelompok serta kooperatif. Lickona (2013) menambahkan bahwa proses belajar kooperatif dapat diteliti dan terbukti efektif dan dapat diterapkan disemua level. Berdasarkan uraian di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa penelitian yang bertujuan untuk pengintegrasian pendidikan karakter dengan pembelajaran matematika SD berbasis pembelajaran kooperatif ini sangat dibutuhkan. Hal ini diupayakan sebagai solusi dari degradasi karakter siswa di Indonesia yang mulai tampak.

Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together*

terintegrasi pendidikan karakter pada pembelajaran matematika SD.

METODE

Pendekatan dan Desain Penelitian

Pendekatan peneliti dalam ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian merupakan *Nonequivalent Control Grop Design*, yang merupakan salah satu bentuk desain penelitian dari *Quasi Experimental Design*. Desain penelitian ini adalah pengembangan dari *true Experimental Design*. Desain ini dipilih karena dalam penelitian pendidikan, peneliti akan sulit mengontrol variabel lain yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Keterangan :

- E_1 : Kelas Eksperimen
- E_2 : Kelas Kontrol
- X_1 : Perlakuan/Treatment yang diberikan kepada kelas eksperimen (Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together terintegrasi Karakter rasa ingin tahu*)
- X_2 : Perlakuan/Treatment yang diberikan kepada kelas kontrol (Pembelajaran Konvensional)
- O_1 : Pretest kelas eksperimen
- O_2 : Pretest kelas kontrol
- O_3 : Posttest kelas eksperimen
- O_4 : Posttest kelas control

| Kelompok | Pretest | Treatment | Posttest |
|----------|---------|-----------|----------|
| E | O_1 | X_1 | O_3 |
| K | O_2 | X_2 | O_4 |

Tabel 1. Desain Penelitian

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian eksperimen ini adalah dari seluruh siswa kelas IV SD Negeri Petompon 01 Kota Semarang yang terdiri dari 54 siswa yang terbagi menjadi

dua kelas yaitu kelas IV A dan kelas IV B. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *Cluster Sampling*. Teknik *Cluster Random Sampling* merupakan salah satu jenis dari *Probability sampling*. Berdasarkan proses tersebut maka terpilih kelas IV A Sebagai kelas kontrol dan IV A sebagai kelas eksperimen.

Tehnik dan Instrumen Pengumpulan Data

Tehnik dan instrumen pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari :

a. Lembar Penilaian Validator

Lembar penilaian validator pada penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan data tentang validitas perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), Bahan Ajar, Tes Hasil Belajar, lembar pengamatan psikomotor dan karakter untuk satu materi pokok. Perangkat pembelajaran yang telah valid diterapkan pada kelas eksperimen.

b. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar siswa dijadikan salah satu acuan untuk memperoleh informasi pengaruh model pembelajaran kooperatif *Numbered Heads Together* terintegrasi karekter rasa ingin tahu terhadap prestasi belajar matematika. Tes hasil belajar disusun berdasarkan indikator pembelajaran kompetensi dasar (Kompetensi Inti 3) dari silabus matematika SD terintegrasi dengan pendidikan karakter berbasis Pembelajaran Kooperatif yang telah valid.

c. Lembar Pengamatan Psikomotor

Lembar pengamatan psikomotor siswa dijadikan salah satu acuan untuk memperoleh keefektivan perangkat. Lembar pengamatan psikomotor disusun berdasarkan indikator pembelajaran kompetensi dasar (Kompetensi Inti 4) dari silabus matematika SD terintegrasi dengan pendidikan karakter berbasis Pembelajaran Kooperatif telah valid.

d. Lembar Pengamatan Karakter

Lembar pengamatan karakter siswa dijadikan satu acuan untuk memperoleh informasi pengaruh pembelajaran kooperatif

Numbered Heads Together terintegrasi karekter rasa ingin tahu terhadap prestasi belajar matematika. Lembar pengamatan karakter disusun berdasarkan pengembangan indikator karakter yang terdapat pada silabus matematika SD yang terintegrasi dengan pendidikan karakter berbasis Pembelajaran Kooperatif telah valid.

Tehnik Analisis Data

1. Analisis Data kevalidan perangkat pembelajaran

Kevalidan perangkat pembelajaran menggunakan pengujian internal yaitu pendapat ahli (*expert review*) terhadap perangkat. Pengujian dilakukan dengan beberapa kali sampai ditemukan rancangan perangkat yang valid. Pengujian pendapat ahli (*expert review*) dilakukan dengan meminta pendapat para ahli serta praktisi yang berjumlah 5 orang. Tingkat kevalidan perangkat pembelajaran yangtelah dikembangkan diukur dengan teknik analisis sebagai berikut :

$$\text{Rataan Skor Validasi Perangkat} = \frac{\text{Rataan Jumlah Validator tiap Aspek}}{\text{Banyak aspek penilaian}}$$

Kategori kevalidan perangkat pembelajaran dibuat dalam kategori seperti pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Pedoman Penilaian Kevalidan Perangkat Pembelajaran

| Interval rata-rata Skor | Kategori |
|---------------------------------------|-------------|
| $1,0 \leq \text{rata-rata} \leq 1,75$ | Kurang |
| $1,75 < \text{rata-rata} \leq 2,50$ | Cukup |
| $2,50 < \text{rata-rata} \leq 3,25$ | Baik |
| $3,25 < \text{rata-rata} \leq 4,00$ | Sangat Baik |

Perangkat Pembelajaran dapatdikatakan valid jika rerata skor penilaian semua validator terhadap perangkat pembelajaran berada pada kategori baik atau sangat baik.

2. Analisis Data Instrumen Tes Hasil Belajar

Analisis butir tes dilakukan untuk menentukan kualitas soal dari tes hasil belajar matematika siswa. Analisis butir tes yang dilakukandiridari validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, dan daya pembeda.

3. Uji Pengaruh Karakter terhadap Prestasi Belajar

Untuk mengetahui adaatautidaknyapengaruh antara karakter siswa terhadap prestasi belajar siswa secara signifikan dengan menggunakan pembelajaran matematika SD yang terintegrasi dengan pendidikan karakter berbasis pembelajaran kooperatif pada kelas eksperimen maka akan dilakukan pengambilan data melalui lembar pengamatan karakter. Pada bagian ini variabel pada uji pengaruh yang pertama ada dua yaitu variabel independen (X) dan variabel dependen prestasi belajar *posttest* (Y). Uji pengaruh yang digunakan adalah analisis regresi sederhana dengan dengan bantuan *SPSS Statistics 23.0*. Hipotesis yang telahdirumuskan sebagai berikut:

$H_0 : \beta = 0$ (tidak ada pengaruh linier variabel X terhadap variabel Y)

$H_1: \beta \neq 0$ (ada pengaruh linier variabel X terhadap variabel Y)

Langkah berikutnya adalah melakukan analisis regresi. Untuk menguji hubungan pengaruh, digunakan persamaan regresi dengan rumus :

$$b = \frac{\sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)/n}{\sum x_i^2 - \frac{(\sum x_i)^2}{n}} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2}$$

dan $a = \bar{y} - b\bar{x}$

$$\hat{Y} = a + bX$$

Sukestiyarno (2014: 165)

Tabel 3. Hasil Kevalidan Perangkat Pembelajaran

| No | Perangkat | Rata-Rata Skor Validator | | | | | Rata-Rata | Kategori |
|----|------------------------------|--------------------------|------|------|------|------|-----------|-------------|
| | | V 1 | V 2 | V 3 | V 4 | V 5 | | |
| 1 | Silabus | 3,42 | 3,83 | 3,67 | 3,50 | 3,25 | 3,53 | Sangat Baik |
| 2 | RPP | 3,21 | 3,57 | 3,43 | 3,64 | 3,29 | 3,43 | Sangat Baik |
| 3 | LKS | 3,67 | 3,67 | 3,00 | 4,00 | 3,00 | 3,47 | Sangat Baik |
| 4 | Bahan Ajar | 3,25 | 3,63 | 3,75 | 3,38 | 3,38 | 3,48 | Sangat Baik |
| 5 | Tes Hasil Belajar | 3,33 | 3,67 | 3,67 | 3,83 | 3,67 | 3,63 | Sangat Baik |
| 6 | Lembar Pengamatan Psikomotor | 3,25 | 3,25 | 3,75 | 3,75 | 3,25 | 3,45 | Sangat Baik |
| 7 | Lembar Pengamatan Karakter | 3,00 | 3,25 | 3,75 | 3,50 | 3,00 | 3,30 | Sangat Baik |

Keterangan :

x_i : nilai subyek ke i pada variabel independen

y_i : nilai subyek i pada variabel dependen

Uji regresi linier bisa menggunakan bantuanaplikasi SPSS dengan *regression* Sukestiyarno (2014: 165). Dalam penelitian ini untuk mempermudah perhitungan analisis data, digunakan software SPSS dengan pertimbangan SPSS merupakan aplikasianalisis statistik yang cukup mudah dalam mengoperasikan dan mudah menjalankannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kevalidan Perangkat Pembelajaran

Pada tahap validasi, perangkat pembelajaran divalidasi oleh 5 orang ahli/pakar. Tujuan tahap validasiadalah untuk menghasilkan produk berupa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), bahan ajar, tes hasil belajar, lembar pengamatan psikomotor dan lembar pengamatan karakter yang telah terintegrasi karakter rasa ingin tahu berbasis model kooperatif tipe *Numbered Heads Together* yang valid.

Penilaian yang diberikan validator menggunakan skalapenilaian 1 sampai 4. Hasil penilaian dianalisis berdasarkan rata-rata hasil skor yang diberikan oleh validator. Hasil penilaian kelima validator terhadap perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Analisis Data Instrumen Tes Hasil Belajar

Rekapitulasi hasil analisis tes hasil belajar pada penelitian ini dilakukan untuk menentukan soal yang akan digunakan pada tes hasil belajar. Rancangan tes hasil belajar pada proses ini akan diimplementasikan pada

kelas IV A (kelas kontrol) dan kelas IV B (Kelas eksperimen) untuk mengukur kemampuan kognitif siswa terkait materi pokok pengukuran sudut. Rekapitulasi analisis butir soal tes hasil belajar dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis Data Instrumen Hasil Pembelajaran

| Butir Soal | Validitas | Reliabilitas | Tingkat Kesukaran | Daya Beda | Kesimpulan |
|------------|---------------|---------------|-------------------|-------------|---------------|
| Nomor 1 | Cukup | | Mudah | Cukup | Dipakai |
| Nomor 2 | Cukup | | Sedang | Sangat Baik | Dipakai |
| Nomor 3 | Cukup | | Sedang | Cukup | Dipakai |
| Nomor 4 | Cukup | | Sedang | Cukup | Dipakai |
| Nomor 5 | Cukup | | Sedang | Sangat Baik | Dipakai |
| Nomor 6 | Tinggi | | Sedang | Baik | Dipakai |
| Nomor 7 | Tinggi | | Sedang | Baik | Dipakai |
| Nomor 8 | Tinggi | Sangat Tinggi | Sedang | Sangat Baik | Dipakai |
| Nomor 9 | Cukup | | Sedang | Cukup | Dipakai |
| Nomor 10 | Tinggi | | Sedang | Sangat Baik | Dipakai |
| Nomor 11 | Sangat Rendah | | Mudah | Jelek | Tidak Dipakai |
| Nomor 12 | Cukup | | Sedang | Baik | Dipakai |
| Nomor 13 | Tinggi | | Sedang | Baik | Dipakai |
| Nomor 14 | Tinggi | | Sukar | Baik | Dipakai |
| Nomor 15 | Cukup | | Sedang | Baik | Dipakai |

Berdasarkan analisis butir soal yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini peneliti akan menggunakan 14 butir soal pada tes hasil belajar yaitu 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,12,13,14, dan 15 sedangkan butir soal no 11 tidak dapat digunakan karena memiliki validitas rendah dan daya pembeda jelek.

Uji Pengaruh Karakter Terhadap Prestasi Belajar

Sebelum dilakukan analisis data uji regresi, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

Hipotesis untuk uji normalitas dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Data nilai *Posttest* siswa kelas eksperimen berdistribusi normal

H_1 : Data nilai *Posttest* siswa kelas eksperimen tidak berdistribusi normal

Uji normalitas pada tahap ini dilakukan dengan menggunakan uji *Kolmogorov – Smirnov* dengan bantuan *SPSS Statistics 23.0*. Taraf kesalahan yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Kriteria pengujiannya H_0 diterima apabila signifikansi $> 0,05$ artinya populasi berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas *posttest* siswa kelas Eksperimen dapat dilihat pada tabel 5

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel 4.16, uji normalitas nilai *posttest* kelas eksperimen dengan menggunakan uji *Kolmogorov – Smirnov* diperoleh nilai signifikansi = 0,200 dimana $0,200 > 0,05$ sehingga H_0 diterima. Artinya data nilai *Posttest* siswa kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Posttest siswakesperimen

| Kolmogorov-Smirnov ^a | | | |
|---------------------------------|------|------|-------|
| Statistic | Df | Sig. | |
| Posttest_I VB | ,124 | 27 | ,200* |

Uji asumsi prasyarat yang kedua adalah uji homogenitas. Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan dengan melihat nilai kurtosisnya. Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas diperoleh nilai kurtosis adalah -1,047. Nilai tersebut menunjukkan nilai negative dekat dengan nol sehingga dapat disimpulkan bahwa data *posttest* siswa kelas eksperimen cenderung homogen.

Setelah uji prasyarat terpenuhi, maka analisis dilanjutkan pada uji pengaruh. Uji pengaruh bertujuan untuk menguji adanya pengaruh karakter rasa ingin tahu terhadap prestasi belajar *posttest* kelas eksperimen. Variabel pada uji pengaruh yang pertama ada

dua yaitu variabel independen karakter rasa ingin tahu (X) dan variabel dependen prestasi belajar *posttest* (Y). Uji pengaruh yang digunakan adalah analisis regresi sederhana dengan dengan bantuan *SPSS Statistics 23.0*.

Hipotesis dirumuskan sebagai berikut:

$H_0 : \beta = 0$ (tidak ada pengaruh linier variabel X_1 terhadap variabel Y)

$H_1: \beta \neq 0$ (ada pengaruh linier variabel X terhadap variabel Y)

Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Kriteria pengujian adalah H_0 diterima apabila signifikansi $> 0,05$ artinya tidak ada pengaruh linier variabel karakter rasa ingin tahu terhadap variabel prestasi belajar *posttest*. Hasil uji pengaruh karakter rasa ingin tahu terhadap prestasi belajar *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 6. Anova^a

| | Model | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|---|------------|----------------|----|-------------|---------|-------------------|
| 1 | Regression | 3066,061 | 1 | 3066,061 | 119,550 | ,000 ^b |
| | Residual | 641,167 | 25 | 25,647 | | |
| | Total | 3707,227 | 26 | | | |

a. Dependent Variable: Posttest_Eks

b. Predictors: (Constant), Karakter_RIT

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada Tabel 6, uji pengaruh karakter rasa ingin tahu terhadap prestasi belajar *posttest* dengan menggunakan uji regresi sederhana diperoleh nilai signifikansi = 0,000 dimana $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak.

Artinya terdapat pengaruh karakter rasa ingin tahu (X_1) terhadap prestasi belajar *posttest* (Y). Besarnya pengaruh karakter rasa ingin tahu terhadap prestasi belajar *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 7. Model Summary

| Model | R | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1 | ,909 ^a | ,827 | ,820 | 5,0643 |

a. Predictors: (Constant), Karakter_RIT

Berdasarkan Tabel 6 diperoleh R square = 0,827 = 82,7%, hal ini berarti prestasi belajar *posttest* dipengaruhi oleh karakter rasa ingin tahu sebesar 82,7% dan 17,3%

sisanyadipengaruhi oleh faktor lain. Selanjutnya untuk mengetahui persamaan regresinya dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 8. *Coefficients^a*

| Model | | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|-------|--------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
| | | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 | (Constant) | -26,291 | 9,683 | | -2,715 | ,012 |
| | Karakter_RIT | 1,311 | ,120 | ,909 | 10,934 | ,000 |

a. Dependent Variable: Posttest_Eks

Berdasarkan Tabel 8 diperoleh nilai a = -26,291 dan b = 1,311 sehingga persamaan regresi yaitu $\hat{Y} = -26,291 + 1,311x$. Persamaan regresi dijadikan sebagai dasar prediksi prestasi belajar *posttest* (Y) jika diketahui karakter rasa ingin tahu (X).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe Number Heads Together terintegrasi karakter rasa ingin tahu terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas IV SD Petompon 01 kota Semarang menghasilkan pengaruh yang signifikan. Adanyapengaruh antara karakter rasa ingin tahu terhadap prestasi belajar matematika siswa pada kelas yang menggunakan model Kooperatif tipe *Numbered Heads Together* yang terintegrasi dengan karakter rasa ingin tahudengan besar pengaruh 82,7%sedangkan 17,3 persendipengaruhiolehfaktorluar.

Selain itu juga diperoleh persamaan regresi adalah $\hat{Y} = -26,291 + -26,291x$ sehingga dapat dijadikan dasar prediksi prestasi belajar *posttest* (variabel dependen) jika diketahui karakter rasa ingin tahu (variabel independen).

Hasil analisis data diatas mengindikasikan bahwa model pembelajaran *Numbered Hedas Together* terintegrasi karakter rasa ingin tahu mampu meningkatkan karakter

rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa secara bersama-sama.

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dikemukakan saran (1) Bagi guru, integrasi karakter pada pembelajaran hendaknya lebih focus dengan satu karakter disetiap pembelajaran sehingga efektif dalam peningkatan prestasi belajar siswa. (2) Peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji penelitian serupa penelitian serupa dapat mengembangkan penggunaan model pembelajaran serta karakter yang berbeda sehingga dapat dijadikan sebagai perbandingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Huda, M. 2013. *Cooperative Learning : Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan* , Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lickona, T. 2013. *Education For Character :Mendidik untuk Membentuk Karakter. Terjemahan Juma Abdu Wamaungo.* Jakarta: Bumi Aksara
- Mulyana, S. 2013. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Cooperative Learning Tipe STAD Bermuatan Pendidikan Karakter Pada Materi Pecahan Desimal Kelas V. *Tesis.* Semarang: Program Pascasarjana Unnes
- PISA. 2015. *PISA Result in Focus.* Organization for Economic Cooperation and development

(<https://www.oecd.org/pisa/pisa-2015-results-in-focus.pdf>). Diunduh 1 Juli 2017

- Pujiastuti. 2012. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model *Cooperative Group Investigation* Bermuatan Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Himpunan Siswa Kelas VII. *Tesis*. Semarang: Program Pascasarjana Unnes
- Rusilowati, A., Hartono., & Supriyadi. 2012. Pengembangan model pembelajaran *Better Teaching and Learning* Berkarakter untuk Membekali Kompetensi Pedagogi Mahasiswa Calon Guru. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 29 (2): 83-92
- Sekretariat Jendral MPR RI, 2008. *Undang – Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*. Jakarta: Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia.
- Suharto. 2013. Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Materi Program Linier Kelas XI. *Tesis*. Semarang: Program Pascasarjana Unnes
- Sukestiyarno. 2014. *Statistika Dasar*. Yogyakarta : Andi Offset
- Sukestiyarno. 2015. Integrasi Nilai Pendidikan Karakter. *Suara Merdeka* 27 Februari 2015. Diakses tanggal 21 April 2017.
- Wibowo, T. 2010. Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. Diakses dari <http://www.pendidikankarakter.com/pentingnya-pendidikan-karakter-dalam-dunia-pendidikan/> (diunduh 29 Januari 2016)