

## **PENGARUH NHT BERBANTU MEDIA *QUESTION BOX GAMES***

### **TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

**Olivvia Yuanita<sup>1</sup>, Heru Ismaya<sup>2</sup>, Novi Mayasari<sup>3</sup>**

**<sup>1</sup>FPMIPA, IKIP PGRI Bojonegoro**

**email: olivviayuanita24@gmail.com**

**<sup>2</sup>FPIPS, IKIP PGRI Bojonegoro**

**email: heruismaya@gmail.com**

**<sup>3</sup>FPMIPA, IKIP PGRI Bojonegoro**

**email: mahiraprimagrafika@gmail.com**

#### ***Abstrack***

*Lack of learning motivation and the use of learning media in the learning process causes students to lack understanding of the material presented, resulting in unsatisfactory learning outcomes. This study aims to determine whether there is an effect of using the NHT (Numbered Head Together) cooperative learning model assisted by question box games media on student learning outcomes at MTS Roudloh Semambung in the 2019/2020 academic year. The type of research used is experimental research. The research design used was quasi-experimental. The population in this study were all class VII, while the sample was class VII B as the experimental class and class VII C as the control class. The sampling technique used was Cluster Random Sampling. Data collection methods in this study are the interview method, documentation and test methods. Analysis of the data in this study is to use prerequisite test analysis including the normality test, homogeneity test, balance test and hypothesis testing in this study using t-test. Based on the results of data analysis and discussion it is known that the average student learning outcomes in the experimental class are higher than the average in the control class, it can be concluded that there is an influence of the NHT (Numbered Head Together) type cooperative learning model with media question box games on the learning outcomes of Grade VII students in MTS Roudloh Semambung 2019/2020 school year.*

*Keyword: NHT, Question Box Games, Learning Outcomes*

#### **Abstrak**

Kurangnya motivasi belajar dan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menyebabkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, sehingga berakibat pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (Numbered Head Together) berbantu media question box games terhadap hasil belajar siswa di MTS Roudloh Semambung tahun pelajaran 2019/2020. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu. Populasi dalam penelitian ini adalah semua kelas VII, sedangkan sampelnya yaitu kelas VII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel yang digunakan Cluster Random Sampling. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah metode wawancara, dokumentasi dan metode tes. Analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis uji prasyarat antara lain uji normalitas, uji homogenitas, uji keseimbangan dan uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan diketahui rerata hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dari rerata di kelas kontrol, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe NHT (Numbered Head Together) berbantu media question box games terhadap hasil belajar siswa kelas VII di MTS Roudloh Semambung tahun pelajaran 2019/2020.

*Kata kunci: NHT, Question Box Games, Hasil Belajar*

## PENDAHULUAN

Pendidikan secara sederhana ditujukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di dalam kehidupan. Pendidikan mengantarkan seseorang menuju perubahan-perubahan kecil mulai dari tingkah laku, sikap, moral, serta hidup bermasyarakat dengan baik. Melalui pendidikan seseorang akan mengalami proses pengambilan keputusan dalam sebuah masalah yang harus diimbangi tanggung jawab yang besar. Proses pembelajaran, adalah bagian penting dalam pendidikan. Melalui pembelajaran seseorang akan menemukan berbagai jenis pengalaman yang nantinya dapat menjadi faktor pendorong perubahan pada diri seseorang tersebut untuk meningkatkan kualitas dirinya sendiri menjadi lebih baik. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan memiliki peran penting untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu terwujudnya dalam proses pembelajaran. Salah satu mata pelajaran yang sangat penting disekolah adalah matematika.

Mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sangat kurang diminati oleh beberapa siswa disekolah. Hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai Ujian Nasional matematika jenjang MTs pada tahun 2019 yang masih berada diposisi terbawah dari 4 mata pelajaran yang diujikan. Berdasarkan hasil UNBK (Kemdikbud, 2019), Bahasa Indonesia memiliki presentase 61,06%, Bahasa Inggris 45,94%, Ilmu Pengetahuan Alam 44,61%, dan Matematika 42,24%. Berdasarkan informasi yang diberikan kepada peneliti pembelajaran matematika kurang diminati siswa dikarenakan pembelajaran dikelas masih didominasi oleh guru sedangkan siswa hanya mendengar dan mencatat. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang

digunakan menjadi salah satu faktor kurangnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran matematika, hal ini berakibat pada banyaknya siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM atau kurang dari 75.

Kondisi tersebut jika tidak mendapat perhatian nantinya akan berakibat pada hasil belajar siswa dan hilangnya motivasi dan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut tentunya memerlukan solusi, salah satunya dengan penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan yaitu dengan model pembelajaran kooperatif dengan harapan mampu meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran kooperatif salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) yang dapat membetuk kerja sama dan melakukan siswa dalam sebuah tim, dan membentuk siswa dalam posisi siap dalam menjawab pertanyaan yang diberik guru. Menurut Nurhadi dalam Santiana, dkk (2014: 3) pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) dikembangkan oleh Spencer Kagen untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam memahami materi dalam satu pelajaran dan mengecek pemahaman siswa tersebut terhadap isi pelajaran yang sudah disampaikan. Model pembelajaran ini membantu siswa untuk belajar menempati posisi yang lebih dominan dalam proses pembelajaran, melatih siswa berinteraksi, berdiskusi dan bekerja sama didalam kelompok kecil untuk memecahkan suatu masalah yang ada pada kelompok tersebut. Sedangkan menurut Arends dalam Kurniati, F. dan Sahyar (2017: 96) mengatakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) adalah sebuah pendekatan yang

dikembangkan oleh Spencer Kagen yang melibatkan banyak siswa untuk mencerna materi yang tercakup dalam sebuah pelajaran dan untuk mengetahui keadaan siswa dalam suatu pelajaran, apakah siswa tersebut sudah memahami apa yang telah disampaikan.

Pernyataan para ahli tersebut menjelaskan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) memberikan banyak manfaat bagi siswa seperti melatih siswa berdiskusi/bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi kelompok, meningkatkan komunikasi antar siswa, membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran selesai. Dengan demikian proses pembelajaran akan terkesan seru dan tidak menegangkan dan model pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa.

Selanjutnya media pembelajaran *question box games*. Menurut Purwanti dalam Ayuni, I. A. dkk (2017: 185) mengatakan bahwa media *question box* adalah media bantu sederhana yang berbentuk kotak karton yang didalamnya berisi sejumlah pertanyaan yang akan diambil tiap-tiap anggota kelompok secara acak. Sedangkan menurut Sukendro dalam Mertini, N. Kd. A dkk (2013: 4) media *question box* adalah media alternatif yang digunakan guru dalam menumbuhkan keterlibatan emosi dan intelektual siswa secara proporsional. *Game* dalam media ini dimaksudkan agar siswa menjadi terdorong dalam menjawab soal yang sebelumnya diambil di dalam *question box* (kotak pertanyaan) yang apabila jawaban benar maka akan memperoleh skor yang nantinya akan menjadi skor kelompok. Media ini memberikan manfaat untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian

siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, meningkatkan terjadinya interaksi siswa satu dengan yang lain, membentuk suasana belajar menjadi seru dan menyenangkan.

Demi menciptakan suasana belajar yang lebih seru dan lebih menyenangkan, akhirnya peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) berbantu media *question box games* Penerapan keduanya nantinya juga dimaksudkan untuk membuat siswa bekerja sama dengan kelompoknya dalam suatu permainan. Permainan ini memberikan kesempatan siswa untuk saling berbagi pengetahuan mereka sehingga siswa yang belum kurang mengerti dapat menanyakan kepada anggota lain yang sudah mengerti, sehingga rasa antusias dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran tercipta. Hal ini akan merubah suasana yang sebelumnya menegangkan menjadi menyenangkan dan berkesan, sehingga mendorong meningkatnya hasil belajar siswa setelah pembelajaran selesai. Sesuai dengan tujuan penggunaan Model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) dengan media *question box games* dalam penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi aritmatika sosial di MTs Roudloh Semambung tahun pelajaran 2019/2020.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Arsini dkk (2014) menyimpulkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together (NHT)* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV semester genap di SD Gugus VI Kecamatan Kintamani. Sedangkan penelitian yang dilakukan Sari dkk (2017) menyimpulkan bahwa penerapan model kooperatif tipe TGT berbantuan *question*

*box* memberikan pengaruh yang tinggi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian Arsini, dkk dan Puspa Sari dkk dapat ditarik kesimpulan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together (NHT)*, dan hasil belajar siswa juga meningkat setelah diterapkannya model kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan *Question Box*. Berdasarkan hasil penelitian diatas, peneliti ingin menerapkan model pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together (NHT)* berbantu *question box games* terhadap hasil belajar siswa Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (*Numbered Head Together*) berbantu media *Question Box Games* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Semester Genap Di MTs Roudloh Semambung Tahun Pelajaran 2019/2020”

#### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu. Penelitian ini dilaksanakan di MTs Roudloh Semambung Kanor dengan subjek penelitian kelas VII MTs Roudloh Semambung Kanor yang berjumlah 96 siswa sebagai populasi, sedangkan sampelnya adalah kelas VII B yang berjumlah 32 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C yang berjumlah 32 siswa sebagai kelas kontrol. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling*.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

metode wawancara, tes dan metode dokumentasi. Soal butir tes yang digunakan dalam penelitian tes hasil belajar berjumlah 12 butir soal. Soal tersebut sudah diuji validitas isi, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Teknik analisis data yang dilakukan untuk uji prasyarat diantaranya uji normalitas dengan uji *Lilliefors*, uji homogeitas dengan uji *Bartlett*, serta uji keseimbangan dengan uji-t (*t-test*). Setelah tes hasil belajar selesai, hasil tes tersebut dilakukan pengujian yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan yang terakhir uji hipotesis menggunakan uji-t (*t-test*) untuk mengetahui apakah ada pengaruh setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) berbantu media *question box games* terhadap hasil belajar siswa.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di kelas VII MTs Roudloh Semambung Kanor menunjukkan kurangnya semangat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung karena pembelajaran dikelas masih menggunakan model pembelajaran langsung. Guru menjelaskan materi dengan berceramah dan siswa hanya sibuk mencatat dan mendengar, adapula siswa yang sibuk dengan kegiatannya sendiri seperti bergurau dengan teman sebangku. Akibatnya siswa cenderung pasif dan sulit mengerti tentang materi yang disampaikan guru, hal ini nantinya akan berakibat pada hasil belajar yang tidak memenuhi KKM yang sudah ditetapkan. Sebelum diberikan perlakuan, rerata nilai untuk kelas eksperimen adalah 60,75 dan untuk kelas kontrol adalah 58,8438.

Peneliti mengambil dua kelas sebagai sampel penelitian ini, yaitu kelas VII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol. Kelas VII B

yang merupakan kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) berbantu media *question box games* dan kelas VII C yang merupakan kelas kontrol diberikan perlakuan model pembelajaran langsung.. Setelah diberikan perlakuan dikelas masing-masing, siswa diberikan tes hasil

belajar untuk evaluasi pembelajaran dimana soal tes yang digunakan dalam tes ini sebelumnya sudah dilakukan uji validitas isi, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda dengan kesimpulan dari 15 soal yang diujikan terdapat 12 soal yang memenuhi kriteria. Setelah tes berikan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Rangkuman Data Tes Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Aritmatika Sosial

Kelas	N	Rata-Rata	S	$X_{maks}$	$X_{min}$
Eksperimen	32	75,2318	8,8217	92	60
Kontrol	32	64,8125	12,9028	90	40

Berdasarkan tabel 1 diatas rangkuman data tes hasil belajar siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) berbantu media *question box games* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung. Perbedaan tersebut terjadi pada rata-rata nilai hasil belajar siswa dimana kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 75,2318 dan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 64,8125,

sehingga dapat dilihat bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) berbantu media *question box games* lebih baik dibandingkan dengan penggunaan model pembelajaran langsung.

Sebelum pengujian hipotesis data hasil tes belajar siswa dilakukan analisis data terlebih dahulu dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Dari data hasil uji normalitas dengan metode *Lilliefors* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Nilai Tes Hasil Belajar

Kelas	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Keputusan Uji	Status
Eksperimen	0,0977	0,1566	$H_0$ Diterima	Berdistribusi Normal
Kontrol	0,0938	0,1566	$H_0$ Diterima	Berdistribusi Normal

Berdasarkan tabel 2 diatas ditunjukkan bahawa  $H_0$  diterima, karena didapat  $L_{hitung} < L_{tabel}$  dengan  $\alpha = 5\%$ . Harga  $L_{hitung}$  diperoleh dari hasil perhitungan  $L = \text{Maks} |F(Z_i) - S(Z_i)|$ . Daerah kritis yaitu  $DK = \{L | L > L_{\alpha,n}\}$ , berdasarkan tabel nilai kritis uji *Lilliefors*

diperoleh harga  $L_{0,05;32} = 0,1566$  sehingga dapat dikatakan sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal apabila  $L_{hitung} \notin DK$ . Sedangkan uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan metode *Bartlett*. Berikut disajikan tabel analisis uji homogenitas dengan metode *Bartlett*:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data Nilai Tes Hasil Belajar

Kelas	$\chi^2_{hitung}$	$\chi^2_{tabel}$	Keputusan Uji	Status
Eksperimen	3,5905	3,841	$H_0$ Diterima	Sampel Homogen
Kontrol				

Berdasarkan tabel 3 diatas analisis uji homogenitas dengan metode *Bartlett*, tabel di atas menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima, karena,  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  dengan  $\alpha = 5\%$  dan  $DK = \{\chi^2 \mid \chi^2 > \chi^2_{\alpha, k-1}\}$ , berdasarkan tabel  $\chi^2$  didapatkan bahwa  $\chi^2_{0,05;1} = 3,841$  nilai  $\chi^2_{hitung}$  adalah 3,5905  $\notin$  DK, sehingga kesimpulannya kedua sampel tersebut berasal dari populasi yang sama (homogen). Pengujian hipotesis

menggunakan uji-t (*t-test*) untuk mengetahui apakah ada pengaruh setelah dilakukannya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) berbantu media *question box games* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. berikut disajikan tabel analisis uji hipotesis dengan uji-t (*t-test*):

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Data Nilai Tes Hasil Belajar

Kelas	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keputusan uji	Status
Eksperimen	3,7889	2,2971	$H_0$ ditolak	Ada pengaruh
Kontrol				

Berdasarkan tabel 4 diatas analisis uji hipotesis dengan uji-t (*t-test*) menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak, karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $\alpha = 5\%$  dan  $DK = \{t \mid t < -2,2971 \text{ atau } t > 2,2971\}$ ;  $t_{hitung} = 3,7889$  maka  $t_{hitung} \in DK$  sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) berbantu media *question box games* terhadap hasil belajar siswa Pada pokok bahasan aritmatika sosial kelas VII semester genap di MTs Roudloh Semambung tahun pelajaran 2019/2020.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe NHT (*Numbered Head Together*) berbantu *question box games* pada penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan untuk kelas VII B, karena dalam penerapan model pembelajaran ini siswa dilatih untuk berinteraksi dengan sesama kelompok untuk memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi kelompok, siswa juga terdorong untuk lebih banyak mengerjakan soal untuk mendapatkan poin karena dalam pembelajaran ini terdapat kompetisi

dalam mengumpulkan skor terbanyak akan menjadi pemenang, siswa juga dilatih siap untuk menjawab soal dengan cepat dan tepat yang nantinya akan dibacakan oleh guru karena dengan begitu siswa akan mendapatkan skor yang nantinya akan dijumlahkan diakhir permainan. Skor terbanyak dalam permainan tersebut nantinya kelompok tersebut akan menjadi pemenang. Permainan dalam pembelajaran ini motivasi tersendiri dalam sebuah pembelajaran karena dengan adanya permainan/kompetisi akan mendorong siswa menjadi terbaik dari yang terbaik dengan cara menjawab soal dengan cepat dan tepat. Sedangkan dalam kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung kondisi siswa lebih cenderung diam dan hanya mendengarkan lalu mencatat, kelas juga terlihat tidak menyenangkan dan terkesan membosankan. Kemungkinan besar hal ini terjadi karena tidak adanya pendorong seperti penguasaan permainan dalam proses pembelajarannya. Penelitian lain yang menggunakan media *question box* adalah penelitian dari Purwantini dkk (2013) dengan kesimpulan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media

*question box* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V Sekolah Dasar No. 9 Jimbaran Tahun ajaran 2012/2013. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan peneliti,  $t_{hitung} = 3,7889$  dengan  $DK = \{t \mid t < -2,2971 \text{ atau } t > 2,2971\}$ ;  $t_{tabel} = 2,2971$  maka  $t_{hitung} \in DK$  karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak. Diperoleh rerata nilai 75,2318 untuk kelas eksperimen dan 64,8125 untuk kelas kontrol. Jadi, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran kooperatif NHT (*Numbered Head Together*) berbantu *question box games* terhadap hasil belajar siswa pada pokok bahasan aritmatika sosial kelas VII semester genap di MTs Roudloh Semambung tahun pelajaran 2019/2020.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arsini, N. N., Parmiti, D. P., & Sumantri, M. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) terhadap hasil IPS siswa kelas IV semester II SD Gugus VI Kecamatan Kintamani Tahun Pelajaran 2014/2015. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1-10. Diakses 15 Desember 2019, dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/5811>
- Ayuni, I. A., Kusmariyanti, N., & Japa, I. N. (2017). Pengaruh Model pembelajaran Talking Stik Berbantuan *Question Box* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V. *Journal of Education Technology*, 1, 183-190. Diakses 10 Februari 2020, dari

dan hasil penelitian yang terdahulu dapat disimpulkan bahwa media *question box games* dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/12503/7823>

- Budiyono. (2009). *Statistik Untuk Penelitian*. Surakarta: UNS Press
- Kemdikbud. (2019). *Hasil Ujian Nasional 2019*. Diakses 16 Desember 2019 pukul 08.20 dari <https://hasilun.puspendik.kemdikbud.go.id>
- Kurniati, F., & Sahyar. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) Dengan Menggunakan Media Visual Terhadap Pengetahuan Konseptual Fisika Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6, 96-100. Diakses 4 Februari 2020, dari <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpf/article/view/7642>
- Mertini, N. K. (2013). Pengaruh Strategi Pembelajaran *Rotating Trio Exchange* (RTE) Berbantuan *Media Questions Box* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *e-Journal MIMBAR PGSD*, 1, 1-10. Diakses 7 Desember 2019, dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/749>
- Purwantini, J., Wiarta, I. W., & Putra, I. Kt. Adnyana. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe TGT Berbantuan *Media Question Box* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD No. 9 Jimbaran. *Jurnal pendidikan Ganesha*, 1, 1-10. Diakses pada 25 Februari 2020,

- dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/960>
- Santiana, N. P., Sudana, D. N., & Garminah, N. N. (2014). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Desa Alasangker. *e-Journal MIMBAR PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2, 1-10. Diakses 16 Desember 2019, dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3232>
- Sari, P., Kurniati, T., & Fitriani. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Question Box Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI IPA MAN 1 Pontianak. *Ar-Razi Jurnal Ilmiah*, 5, 93-103. Diakses 17 Desember 2019, dari <http://openjurnal.unmuhpnk.ac.id/index.php/ar/article/view/656>
- Sugiyono. (2010). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta