



**KEEFEKTIFAN MODEL *NUMBERED HEAD TOGETHER*  
BERBANTUAN *MACROMEDIA FLASH*  
DALAM PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IV  
SDN 1 BOJONG PURBALINGGA**

**SKRIPSI**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

oleh

Afif Akhmad Rizki

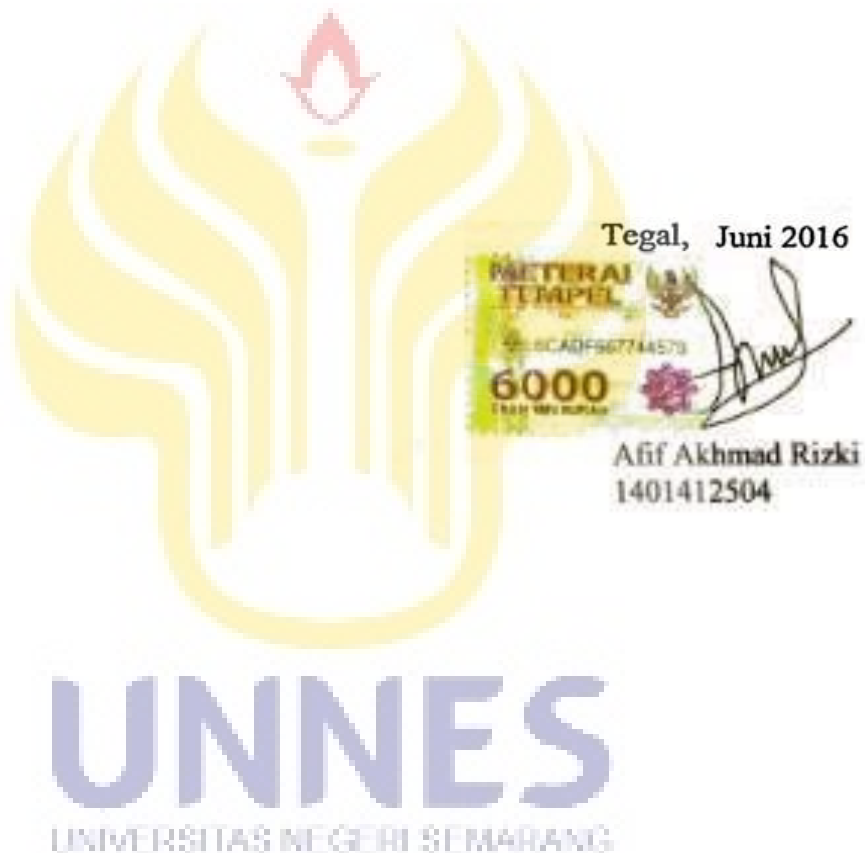
1401412504

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2016**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.



## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan ke Sidang Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Hari, tanggal : 14 Juni 2016

Tempat : Tegal

**Pembimbing 1**



**Dra. Marjuni, M.Pd.**  
19590110 198803 2 001

**Pembimbing 2**



**Dra. Sri Sami Asih, M.Kes.**  
19631224 198703 2 001



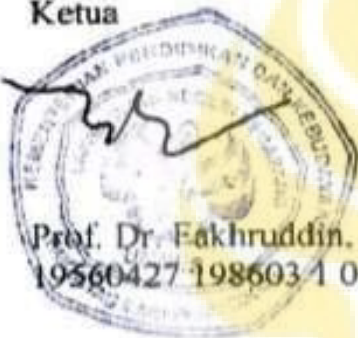

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Numbered Head Together* Berbantuan *Macromedia Flash* dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Bojong Purbalingga”, telah dipertahankan dihadapan penguji pada hari Selasa, 9 Agustus 2016 di ruang A5-115 UNNES PGSD UPP TEGAL.

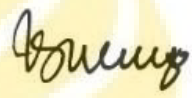
### PANITIA UJIAN

Ketua




Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd.  
19560427 198603 1 001

Sekretaris




Drs. Utoyo, M.Pd.  
19620619 198703 1 001

Penguji Utama




Drs. Akhmad Junaedi, M.Pd.  
19630923 198703 1 001

Penguji Anggota 1



Dra. Sri Sami Asih, M.Kes.  
19631224 198703 2 001

Penguji Anggota 2



Dra. Marjuni, M.Pd.  
19590110 198803 2 001

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

“Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah.” (Lessing)

“Tiadanya keyakinanlah yang membuat orang takut menghadapi tantangan; dan saya percaya pada diri saya sendiri..” (Muhammad Ali)

“Kesabaran adalah kunci keberhasilan.” (Peneliti)

Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada kemudahan. Karena itu bila kau sudah selesai (mengerjakan yang lain). Dan berharaplah kepada Tuhanmu. (Q.S. Al-Insyirah : 6-8)

### PERSEMBAHAN

Alunan doa dalam butiran tasbih pada Alloh SWT dan sholawat selalu tercurahkan kepada Rosululloh SAW.

Skripsi ini saya persembahkan kepada Ayah, ibu, adik, kekasih, dan sahabat yang telah memberikan dukungan, doa, dan motivasi.

## PRAKATA

Segala puji hanya untuk Allah SWT, berkat limpahan rahmatNya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Numbered Head Together* Berbantuan *Macromedia Flash* dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Bojong Purbalingga”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Banyak pihak yang telah membantu dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini hingga dapat terselesaikan. Oleh karena ini peneliti menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum., Rektor UNNES yang telah memberi kesempatan kepada peneliti untuk belajar.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES yang telah memberi ijin dan dukungan dalam penelitian ini.
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan PGSD FIP UNNES yang telah memberi kesempatan untuk memaparkan gagasan dalam bentuk skripsi ini.
4. Drs. Utoyo, M.Pd., Koordinator PGSD UPP Tegal FIP UNNES yang telah memberi bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi yang bermanfaat bagi peneliti demi terselesaikannya skripsi ini.
5. Dra. Marjuni, M.Pd., dan Dra. Sri Sami Asih, M.Kes Dosen pembimbing satu yang telah memberi bimbingan, pengarahan, saran, dan motivasi kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

6. Dosen jurusan PGSD UPP Tegal FIP UNNES yang telah banyak membekali peneliti dengan ilmu pengetahuan.
7. Staf TU dan karyawan Jurusan PGSD UPP Tegal FIP UNNES yang telah banyak membantu proses administrasi dalam penyusunan skripsi ini.
8. Guru kelas IVA dan IVB SDN 1 Bojong Kabupaten Purbalingga yang telah memberi waktu dan bimbingannya dalam membantu peneliti melaksanakan penelitian.
9. Teman-teman mahasiswa PGSD UPP Tegal FIP UNNES angkatan 2012 yang saling memberi semangat dan perhatian.

Semoga skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak dan semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini mendapat pahala dari Allah SWT. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya diri peneliti sendiri dan masyarakat pada umumnya.

Tegal, Juni 2016

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Penulis

## ABSTRAK

Rizki, Afif Akhmad. 2016. *Keefektifan Model Numbered Head Together Berbantuan Macromedia Flash dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Bojong Purbalingga*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Marjuni, M.Pd. dan Dra. Sri Sami Asih, M.Kes.

**Kata Kunci:** hasil belajar; minat belajar; *Numbered Head Together*

IPS merupakan ilmu yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial Pembelajaran IPS bertujuan untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya pada materi pembelajaran ke dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu siswa diharapkan berperan aktif saat berlangsungnya pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS yang berlangsung di SD masih jarang menggunakan model pembelajaran kooperatif, termasuk pada pembelajaran IPS di SD Negeri 1 Bojong Purbalingga. Hal ini akan berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar yang dicapai siswa. Salah satu upaya yang dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)* dalam pembelajaran IPS, di antaranya pada materi Perkembangan Teknologi pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Bojong Purbalingga. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan keefektifan model pembelajaran *NHT* terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi Perkembangan Teknologi di kelas IV SD Negeri 1 Bojong Purbalingga.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *quasi experimental design* berbentuk *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 59 siswa, terdiri dari 29 siswa kelas IV A dan 30 siswa kelas IV B. Teknik Pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh dimana seluruh populasi akan dijadikan sampel penelitian. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Analisis statistik data hasil penelitian dilakukan meliputi uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian yaitu uji normalitas, homogenitas dan kesamaan rata-rata. Setelah itu dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *Independent sample t-test* dan uji t.

Berdasarkan hasil analisis diperoleh nilai observasi penerapan model pembelajaran *NHT* sebesar 93,75 dengan kriteria sangat tinggi. Perolehan nilai rata-rata minat siswa kelas eksperimen mencapai 82,93% dan kelas kontrol mencapai 76,93%. Nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen mencapai 79,90 dan kelas kontrol mencapai 70,53. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *NHT* efektif terhadap minat dan hasil belajar IPS kelas IV materi Perkembangan Teknologi. Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan kepada guru untuk dapat memperhatikan pemilihan model pembelajaran, karena hal ini akan mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa SD, serta guru dapat termotivasi menciptakan suasana belajar yang membuat siswa menjadi lebih aktif.



## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA .....	vi
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Pembatasan Masalah dan Paradigma Penelitian .....	8
1.3.1 Pembatasan Masalah.....	8
1.3.2 Paradigma Penelitian .....	9
1.4 Rumusan Masalah .....	10
1.5 Tujuan Penelitian .....	10
1.5.1 Tujuan Umum .....	11
1.5.2 Tujuan Khusus .....	11
1.6 Manfaat Penelitian .....	12

1.6.1 Manfaat Teoritis .....	12
1.6.2 Manfaat Praktis .....	12
<b>BAB 2 KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Landasan Teori .....	14
2.1.1 Belajar .....	14
2.1.1.1 Prinsip Belajar .....	17
2.1.1.2 Faktor Yang Mempengaruhi Belajar .....	18
2.1.2 Minat Belajar IPS .....	19
2.1.3 Hasil Belajar IPS .....	24
2.1.3.1 Ranah Kognitif .....	25
2.1.3.2 Ranah Afektif .....	25
2.1.3.3 Ranah Psikomotorik .....	25
2.1.4 Pembelajaran IPS di SD .....	26
2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif .....	29
2.1.6 Model Pembelajaran <i>Numbered Head Together</i> .....	33
2.1.6.1 Langkah-langkah <i>Numbered Head Together</i> .....	35
2.1.6.2 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Numbered Head Together</i> .....	36
2.1.7 <i>Macromedia Flash</i> .....	39
2.1.8 Ilmu Pengetahuan Sosial .....	40
2.1.9 Karakteristik Siswa SD .....	42
2.1.10 Karakteristik Materi Perkembangan Teknologi .....	45
2.2 Penelitian yang Relevan .....	46
2.3 Kerangka Berfikir .....	53
2.4 Hipotesis .....	54

## BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian .....	56
3.2 Waktu dan Tempat .....	58
3.3 Populasi dan Sampel .....	58
3.3.1 Populasi .....	58
3.3.2 Sampel .....	59
3.4 Variabel Penelitian .....	60
3.4.1 Variabel Independen .....	60
3.4.2 Variabel Dependen .....	60
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	60
3.5.1 Observasi .....	61
3.5.2 Wawancara Tidak Terstruktur .....	61
3.5.3 Dokumentasi .....	62
3.5.4 Tes .....	62
3.5.5 Angket .....	63
3.6 Data Penelitian .....	63
3.6.1 Sumber Data .....	64
3.6.2 Jenis Data .....	64
3.7 Instrumen Penelitian .....	65
3.7.1 Instrumen Penelitian Kualitatif (Non-Tes) .....	65
3.7.1.1 Variabel Pelaksanaan Model <i>Numbered Head Together</i> Berbantuan <i>Macromedia Flash</i> (Observasi) .....	65
3.7.1.2 Variabel Minat (Angket) .....	66
3.7.2 Instrumen Penelitian Kuantitatif (Tes) .....	67

3.7.2.1 Pengujian Validitas .....	68
3.7.2.2 Pengujian Reliabilitas .....	70
3.7.2.3 Taraf Kesukaran .....	71
3.7.2.4 Daya Pembeda .....	72
3.8 Teknik Analisis Data .....	73
3.8.1 Analisis Deskripsi Data .....	73
3.8.2 Analisis Statistik Data .....	74
3.8.2.1 Uji Prasyarat Analisi .....	74
3.8.2.2 Uji Analisis Akhir .....	77
<b>BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1. Gambaran Umum Obyek Penelitian .....	79
4.1.1 Kondisi Responden .....	80
4.2 Analisis Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	81
4.2.1 Analisis Deskriptif Data Variabel Model Pembelajaran <i>NHT</i> .....	81
4.2.2 Analisis Deskriptif Data Variabel Minat Belajar Siswa .....	83
4.2.2.1 Analisis Deskriptif Data Variabel Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	85
4.2.2.2 Analisis Deskriptif Data Variabel Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	87
4.2.3 Variabel Hasil Belajar .....	90
4.2.3.1 <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	90
4.2.3.2 Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol .....	92
4.3 Analisis Statistik Data Hasil penelitian .....	98
4.3.1 Uji Kesamaan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> IPS Siswa .....	99

4.3.2 Uji Prasarat Analisis .....	100
4.3.2.1 Uji Normalitas .....	100
4.3.2.2 Uji Homogenitas .....	103
4.3.3 Uji Hipotesis .....	104
4.3.3.1 Uji t (Pengujian Hipotesis Pertama Minat Belajar IPS Siswa) .....	105
4.3.3.2 Uji t (Pengujian Hipotesis Hasil Belajar IPS Siswa) .....	106
4.3.3.3 Uji t (Pengujian Hipotesis Kedua Minat Belajar IPS Siswa) .....	107
4.3.3.4 Uji t (Pengujian Hipotesis Kedua Hasil Belajar IPS Siswa) .....	107
4.4 Pembahasan .....	108
4.4.1 Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran <i>NHT</i> Berbantuan <i>Macromedia Flash</i> Dan Model Konvensional Terhadap Minat Belajar Siswa .....	108
4.4.2 Perbedaan Penerapan Model <i>NHT</i> Berbantuan <i>Macromedia Flash</i> Dan Model Konvensional Terhadap Hasil Belajar .....	114
4.4.3 Keefektifan Model Pembelajaran <i>NHT</i> Berbantuan <i>Macromedia Flash</i> Terhadap Minat Belajar Siswa .....	117
4.4.4 Keefektifan Model Pembelajaran <i>NHT</i> Berbantuan <i>Macromedia Flash</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa .....	118
 BAB 5 PENUTUP	
5.1 Simpulan .....	122
5.2 Saran .....	123
DAFTAR PUSTAKA .....	125
Lampiran .....	128

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Data Hasil Reliabilitas Uji Coba Minat Belajar Siswa .....	70
3.2 Data Hasil Reliabilitas Uji Coba Hasil Belajar Siswa .....	71
4.1 Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	80
4.2 Nilai Pengamatan Model Pembelajaran <i>NHT</i> untuk Guru .....	82
4.3 Deskripsi Data Variabel Minat Belajar Siswa .....	83
4.4 Indeks Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen .....	86
4.5 Indeks Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	89
4.6 Deskripsi Data <i>Pretest</i> IPS Siswa .....	90
4.7 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> IPS .....	91
4.8 Deskripsi Data Hasil Belajar IPS Siswa .....	93
4.9 Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar IPS .....	94
4.10 Deskripsi Data Hasil Belajar Afektif IPS Siswa .....	96
4.11 Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Afektif IPS .....	96
4.12 Hasil Uji Kesamaan Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> .....	99
4.13 Hasil Uji Normalitas Data Minat Belajar Siswa Kelas Eksperime Dan Kelas Kontrol.....	100
4.14 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	101
4.15 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Afektif Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	102

4.16 Hasil Uji Homogenitas Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	103
4.17 Hasil Uji Homogenitas Hasil belajar Siswa Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol .....	103
4.18 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Ranah Afektif Siswa Kelas Eksperimen Dan Kontrol .....	104
4.19 Hasil Uji Hipotesis Pertama (Uji-t) Minat Belajar Siswa .....	105
4.20 Hasil Uji Hipotesis Pertama (Uji-t) Hasil Belajar Siswa .....	106
4.21 Hasil Uji Hipotesis Kedua (Uji-t) Minat Belajar Siswa .....	107
4.22 Hasil Uji Hipotesis Kedua (Uji-t) Hasil Belajar Siswa .....	108



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1.1 Paradigma Penelitian Ganda .....	9
2.1 Perkembangan Kognitif Piaget .....	43
2.2 Kerangka Berfikir .....	53
3.1 Nonequivalent Control Grup Design .....	57
4.1 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	91
4.2 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	92
4.3 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen .....	94
4.4 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol .....	95
4.5 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Afektif Kelas Eksperimen .....	97
4.6 Histogram Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Afektif Kelas Kontrol .....	98



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen .....	128
2. Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol.....	129
3. Daftar Nilai UAS Kelas Eksperimen .....	130
4. Daftar Nilai UAS Kelas Kontrol.....	131
5. Pengujian Kesamaan Rata-rata .....	132
6. Pedoman Wawancara.....	133
7. Silabus Pembelajaran .....	134
8. Silabus Pengembangan Kelas Eksperimen .....	137
9. Silabus Pengembangan Kelas Kontrol.....	145
10. RPP Kelas Eksperimen .....	150
11. RPP Kelas Kontrol.....	192
12. Kisi-kisi Soal Uji Coba .....	230
13. Soal Uji Coba.....	233
14. Kunci Jawaban Soal Uji Coba .....	240
15. Soal Tes Awal dan Tes Akhir .....	241
16. Kisi-kisi Angket Minat Belajar .....	244
17. Angket Uji Coba Minat Belajar .....	245
18. Angket Minat Belajar.....	247
19. Kisi-kisi Penilaian Ranah Psikomotor .....	249
20. Rubik Penilaian Ranah Psikomotor .....	250
21. Kisi-kisi Angket Ranah Afektif .....	251
22. Angket Ranah Afektif.....	252
23. Lembar Validitas Oleh Penilai Tim Ahli 1 .....	254
24. Lembar Validitas Oleh Penilai Tim Ahli 2 .....	267
25. Lembar Validitas Oleh Penilai Tim Ahli 3 .....	280
26. Hasil Uji Validitas Soal.....	293
27. Hasil Uji Realibilitas Soal.....	296
28. Rekapitulasi Taraf Kesukaran .....	297

29. Rekapitulasi Daya Beda Soal .....	298
30. Uji Validitas Angket .....	299
31. Rekapitulasi Uji Coba Angket Minat Belajar Siswa .....	302
32. Daftar Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen Minat Belajar Siswa .....	303
33. Daftar Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol Minat Belajar Siswa .....	304
34. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas <i>Pretest</i> .....	305
35. Hasil Uji Kesamaan Rata-rata <i>Pretest</i> .....	306
36. Tabulasi Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen .....	307
37. Tabulasi Angket Minat Belajar Kelas Kontrol .....	310
38. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas Minat Belajar .....	312
39. Daftar Nilai Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotor Kelas Eksperimen...	313
40. Daftar Nilai Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotor Kelas Kontrol .....	314
41. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas <i>Posttest</i> .....	315
42. Daftar Nilai Hasil Belajar Afektif Kelas Eksperimen.....	316
43. Daftar Nilai Hasil Belajar Afektif Kelas Kontrol .....	317
44. Lembar Pengamatan Model Bagi Guru di Kelas Eksperimen .....	318
45. Lembar Pengamatan Model Bagi Guru di Kelas Kontrol .....	323
46. Hasil Uji Perbedaan Minat dan Hasil Belajar .....	327
47. Hasil Uji Keefektifan Minat dan Hasil Belajar .....	328
48. Surat Izin Penelitian .....	329
49. Dokumentasi Penelitian .....	333



# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

Pada bagian ini dijelaskan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah dan paradigma penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan penting bagi kehidupan suatu bangsa. Melalui pendidikan akan menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang handal, profesional dan dapat menjadi pemimpin bangsa yang bertanggung jawab. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan keahlian kepada individu sebagai bekal untuk menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Oleh karena itu pendidikan dijadikan sebagai kebutuhan utama manusia. Hal tersebut sesuai dengan Penjelasan tentang pendidikan di Indonesia secara tegas ada pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bab I pasal 1 ayat 1 yang menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensial dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan, maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik-baiknya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional sehingga dapat memperoleh hasil yang diharapkan. Untuk itu diperlukan perhatian oleh lembaga pendidikan terutama sekolah dan satuan pendidikan dalam memenuhi kewajiban menyelenggarakan proses pembelajaran. Dengan adanya kegiatan pembelajaran tersebut diharapkan dapat membentuk peserta didik yang mandiri, bertakwa, berkarakter, dan dapat berperan aktif dalam pembangunan bangsa.

Sekolah Dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan formal yang memiliki peranan penting bagi perkembangan intelektual dalam rangka membekali peserta didik dengan kemampuan dasar, pengetahuan, ketrampilan dasar, serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Proses pembelajaran yang baik harus disesuaikan dengan karakteristik, latar belakang, serta kondisi lingkungan peserta didik agar dapat menangkap materi yang diajarkan dengan baik. Pembelajaran dan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru juga harus bervariasi agar peserta didik mempunyai semangat tinggi dalam belajar tidak dan tidak cepat bosan.

Bidang Ilmu Pengetahuan yang berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan dan kepribadian anak salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal ini sesuai dengan tujuan dari pendidikan IPS yang pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan potensi anak dalam kehidupan bermasyarakat termasuk mengembangkan kecerdasan dan kepribadian dirinya. Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan

pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan Soemantri (2001) dalam Sapriya (2012: 11). Pembelajaran untuk jenjang SD, pengorganisaian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*factual/real*) peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilakunya. Dalam dokumen Permendiknas (2006) dikemukakan bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pembelajaran pada jenjang SD untuk mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosial, dan ekonomi.

Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk (1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Pembelajaran IPS yang berlangsung di SD pada umumnya masih menggunakan model konvensional meliputi ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Pembelajaran IPS masih didominasi oleh guru sehingga siswa belum terlibat secara nyata dalam proses pembelajaran. Guru kurang memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan sendiri konsep atau ilmu

pengetahuan. Permasalahan tersebut juga terjadi di beberapa SD, contohnya SDN 1 Bojong.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara peneliti dengan guru kelas IV, diperoleh informasi siswa kelas IV sering tidak dapat memahami konsep yang diajarkan oleh guru. Apalagi jika guru mengemukakan konsep dalam bentuk yang panjang. Guru juga masih menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan metode kerja kelompok. Kegiatan pembelajaran IPS masih terfokus pada kegiatan peserta didik yang berupa mencatat, menghafal materi pelajaran, dan ceramah guru yang lebih mendominasi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa. Sebagian besar nilai mata pelajaran IPS siswa kelas IV tahun ajaran 2015/2016 masih mendapat nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (70).

Peneliti mengambil kelas IV untuk dijadikan obyek penelitian yang menggunakan 3 kelas, kelas yang dimaksud yaitu: kelas IVA untuk kelas eksperimen, kelas IVB kelas kontrol dan kelas VA untuk kelas uji instrumen. Kelas paralel yang terdapat di SDN 1 Bojong Purbalingga akan mempengaruhi karakteristik siswa dalam kelas tersebut karena lingkungan dan perlakuan yang di dapat oleh siswa-siswa dalam kelas hampir sama. Situasi ini mengakibatkan karakteristik yang terbentuk pada siswa di kelas paralel juga hampir sama. Pengajaran IPS dilakukan menggunakan guru kelas, berarti untuk pengajar IPS dikelas IVA dan IVB menggunakan 2 guru pengajar. Hal ini memudahkan perlakuan dan mengamati siswa dalam pembelajaran terutama pembelajaran IPS.

Oleh karena itu memudahkan peneliti dalam mengambil data-data maupun kegiatan pada proses penelitian berlangsung. Di samping itu, pembelajaran yang berlangsung di SDN 1 Bojong Purbalingga masih menggunakan model pembelajaran konvensional hampir di semua materi IPS yang telah terlaksana selama ini, termasuk materi perkembangan teknologi.

Materi perkembangan teknologi merupakan materi semester dua di kelas IV SD. Materi tersebut terdiri dari perkembangan teknologi produksi, diagram proses produksi, dan jenis-jenis barang produksi. Materi perkembangan teknologi akan lebih bermakna jika menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*). Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam bentuk kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Sistem belajar kooperatif menuntut siswa belajar bekerjasama dengan anggota lainnya Nurulhayati (2002) dalam Rusman (2013: 203). Dalam model ini siswa memiliki dua tanggungjawab yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri. Menurut Slavin (2007), pembelajaran kooperatif menggalakan siswa berinteraksi secara baik. Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa jenis model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe

*Numbered Head Together (NHT)*. Dalam model ini *Macromedia Flash* sebagai sarana meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa sehingga pembelajaran lebih maksimal dan sesuai dengan rencana, dengan cara ini diharapkan siswa mampu bekerjasama, saling membutuhkan dan saling berinteraksi positif.

Penerapan model *Numbered Head Together* pada penelitian ini menggunakan media yang telah dirancang dan dibuat memanfaatkan media komputer, sehingga penyampaian pembelajaran menjadi lebih terorganisasi, memudahkan guru dalam penyampaian materi, lebih informatif dan menarik. *Macromedia Flash* tersebut berisi teks materi, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi dari materi yang sedang diajarkan. Peneliti mempergunakan *Macromedia Flash* sebagai sarana siswa untuk menggali materi pembelajaran. Penerapannya di SD Negeri 1 Bojong Purbalingga guru mengoperasikan *Macromedia Flash* dengan menggunakan media komputer. Selain itu dalam pembelajaran siswa akan terlatih belajar dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan namun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan. Dengan menggunakan *Macromedia Flash* proses pembelajaran menjadi lebih aktif, efektif, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Seperti yang sudah dipaparkan di atas, model pembelajaran *Numbered Head Together* dirasa sangat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar karena membuat siswa menjadi aktif dalam pembelajaran dan membuat siswa lebih mengetahui pemahaman dari materi yang akan disampaikan. Pembelajaran ini akan lebih bermakna bagi siswa karena siswa terlibat dalam proses pembelajaran secara langsung bagi pengetahuan mereka.



Penelitian mengenai model pembelajaran *Numbered Head Together* pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Anak Agung Vera Juniantari pada tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *NHT* Berbantuan Multimedia terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus III Kecamatan Gianyar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa, penggunaan model pembelajaran *Numbered Head Together* efektif terhadap hasil belajar kelas V SD Gugus III Kecamatan Gianyar.

Pada tahun 2014 GM. Putra Aristyadharma melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Pembelajaran Kooperatif *Numbered Head Together* terhadap Kemauan Pemahaman Konsep”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Numbered Head Together* efektif terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran dibandingkan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Model *Numbered Head Together* Berbantuan *Macromedia Flash* dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Bojong Purbalingga”. Dengan harapan, peneliti dapat membandingkan minat dan hasil belajar peserta didik antara pembelajaran yang menerapkan model *Numbered Head Together* dengan pembelajaran konvensional.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pengamatan peneliti di SDN 1 Bojong Purbalingga, dalam pembelajaran IPS, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- (1) Penerapan model konvensional secara terus menerus menyebabkan suasana kelas menjadi membosankan.
- (2) Pembelajaran masih didominasi oleh guru, sehingga siswa pasif dan kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran IPS.
- (3) Minat siswa dalam belajar khususnya IPS masih rendah.
- (4) Rendahnya prestasi belajar siswa ditunjukkan dengan nilai Ulangan Tengah IPS Semester 1 siswa kelas IV banyak yang belum memenuhi KKM.
- (5) Guru belum menerapkan model yang bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran IPS.

### **1.3 Pembatasan Masalah dan Paradigma Penelitian**

Masalah pembelajaran yang muncul cukup kompleks, sehingga peneliti perlu melakukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian lebih terarah dan terfokus. Selain itu, perlu juga menentukan paradigma penelitian untuk menunjukkan hubungan antarvariabel minat dan hasil belajar pada penelitian tersebut.

#### **1.3.1 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, perlu adanya pembatasan masalah yaitu sebagai berikut:

- (1) Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *Numbered Head Together*.
- (2) Materi yang dipilih pada mata pelajaran IPS kelas IV SD yaitu materi Perkembangan Teknologi.
- (3) Populasi yang dipilih yaitu siswa kelas IV SD Negeri 1 Bojong Purbalingga.

- (4) Karakteristik yang akan diteliti yaitu minat dan hasil belajar IPS siswa pada materi Perkembangan Teknologi.

### 1.3.2 Paradigma Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif, dilandasi pada suatu asumsi bahwa suatu gejala itu dapat diklasifikasikan dan hubungan gejala bersifat kausal (sebab akibat), sehingga peneliti dapat melakukan penelitian kepada beberapa variabel saja. Pada penelitian ini, peneliti menentukan dua variabel yaitu variabel dependen dan independen. Berdasarkan Sugiyono (2013: 72), paradigma penelitian yang diterapkan yakni paradigma ganda karena terdiri atas satu variabel independen dan dua dependen. Variabel independen yaitu variabel yang menyebabkan timbulnya variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini yaitu model *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash*. Sementara itu, variabel dependen yaitu minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi. Hubungan antarvariabel tersebut dapat dilihat pada bagan 1 berikut:



Bagan 1.1 Paradigma Penelitian Ganda

Keterangan:

X = Model *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash*

Y1 = Minat Belajar IPS

Y2 = Hasil Belajar IPS

(Sugiyono 2013: 72).

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan kajian yang dilakukan peneliti dan data di lapangan dapat diambil rumusan masalah secara umum, yaitu:

- (1) Adakah perbedaan minat belajar IPS siswa kelas IV yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash* dibandingkan pembelajaran konvensional?
- (2) Adakah perbedaan hasil belajar IPS siswa kelas IV yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan model *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash* dibandingkan pembelajaran konvensional?
- (3) Apakah minat belajar IPS siswa kelas IV yang proses belajarnya menerapkan model *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional?
- (4) Apakah hasil belajar IPS siswa kelas IV yang proses belajarnya menerapkan model *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash* lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang tercakup dalam tujuan umum dan tujuan khusus. Secara rinci, tujuan umum dan khusus dalam penelitian ini yakni sebagai berikut:

### 1.5.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash* pada siswa kelas IV SDN 1 Bojong Purbalingga.

### 1.5.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus diadakannya penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

- (1) Menganalisis ada tidaknya perbedaan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
- (2) Menganalisis ada tidaknya perbedaan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
- (3) Menganalisis keefektifan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash* terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
- (4) Menganalisis keefektifan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash* terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi melalui penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, guru, dan sekolah. Rincian manfaat penelitiannya, yaitu:

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan teori pembelajaran, sehingga dapat memperbaiki mutu dan kualitas pendidikan. Dengan penggunaan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash* memudahkan pencapaian dalam tujuan pembelajaran. Selain itu, model pembelajaran tersebut dapat mewujudkan pembelajaran yang lebih variatif.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

#### (1) Bagi Siswa

Penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash* dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta kondusif. Dengan model *Numbered Head Together* siswa memiliki waktu lebih banyak untuk berpikir, saling merespon dalam mengerjakan lembar kerja dan bekerjasama dalam kelompok. Kepercayaan diri siswa juga akan meningkat dalam berkomunikasi dikelas maupun dikelompok. Pemahaman dan ketrampilan siswa akan meningkat dengan penggunaan *Macromedia Flash*

sebagai media pembelajaran.

(2) Bagi Guru

Dengan penerapan model *NHT* berbantuan *Macromedia Flash* guru dapat menambah wawasan tentang model pembelajaran dan media pembelajaran untuk pelaksanaan pembelajaran inovatif yang menarik dan menyenangkan.

(3) Bagi Sekolah

Menambah pengetahuan di SD Negeri 1 Bojong Purbalingga tentang *Numbered Head Together* dan *Macromedia Flash* serta dapat memberikan kontribusi pada sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

(4) Peneliti

Menambah pengalaman belajar menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash* serta meningkatkan kemampuan peneliti dalam mengajarkan mata pelajaran IPS khususnya materi Perkembangan Teknologi.

## BAB 2

### KAJIAN PUSTAKA

Dalam kajian pustaka dipaparkan mengenai landasan teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis.

#### 2.1 Landasan Teori

Pada bagian ini disajikan berbagai teori yang digunakan sebagai dasar acuan penelitian ini. Teori yang digunakan diambil dari berbagai sumber yang relevan. Pada landasan teori, akan dijelaskan teori-teori yang mendukung penelitian yang dilaksanakan. Landasan teori yang disajikan meliputi: belajar, minat belajar IPS, hasil belajar IPS, pembelajaran IPS di SD, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran *Numbered Head Together*, *Macromedia Flash*, ilmu pengetahuan sosial, serta karakteristik siswa SD. Untuk lebih jelasnya akan dipaparkan secara lebih lengkap di bawah ini.

##### 2.1.1 Belajar

Pada dasarnya belajar merupakan proses untuk menggali informasi dari sebuah aspek yang dipelajari melalui pengalaman. Pengertian belajar menurut para ahli berbeda-beda, bergantung pola pikir para ahli melihat pengertian Belajar. Beberapa pengertian belajar yaitu sebagai berikut:

Menurut Gagne dalam (Anni 2007: 2), adanya tiga konsep utama



belajar, antara lain:

- a. Belajar berkaitan dengan perubahan perilaku. Seseorang dinyatakan telah belajar dapat diukur dengan membandingkan antara perilaku sebelum dan setelah mengalami kegiatan belajar.
- b. Perubahan perilaku itu terjadi karena didahului oleh proses pengalaman. Pertumbuhan dan kematangan fisik dan kekuatan fisik tidak disebut sebagai hasil belajar.
- c. Perubahan perilaku karena belajar bersifat relatif permanen.

Perubahan perilaku biasanya dapat berlangsung selama beberapa hari, beberapa minggu, beberapa bulan atau beberapa tahun. Berdasarkan konsep diatas belajar dapat disimpulkan perubahan perilaku yang mengacu pada kemampuan mengingat dan berpikir. Seseorang dinyatakan telah belajar dapat diukur dengan membandingkan antara perilaku sebelum dan setelah mengalami kegiatan belajar. Apabila terjadi perbedaan perilaku, maka dapat dikatakan telah belajar. Perubahan tersebut dapat diwujudkan melalui proses pertumbuhan dan perkembangan berpikir, bergantung pada tingkat pengalaman masing-masing individu.

Menurut Anni (2006: 2), belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia, mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar dapat dilakukan melalui membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya. Menurut Sudjana (dalam Rusman, 2012: 1), belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar merupakan proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu. Belajar memegang peranan penting

di dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia. Oleh karena itu dengan menguasai belajar manusia dapat mengarahkan tujuan sesuai dengan kehendaknya sendiri melalui pengalaman dalam belajar.

Menurut Gagne dalam Rifa'i dan Anni (2012: 66), belajar merupakan perubahan disposisi atau kecakapan manusia yang berlangsung selama periode waktu tertentu, dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan. Belajar erat kaitannya dengan perubahan perilaku yang mengacu pada suatu tindakan atau berbagai tindakan. Perubahan perilaku tersebut terjadi karena didahului oleh proses pengalaman yang dapat berupa pengalaman fisik, psikis, dan sosial. Perubahan perilaku bersifat relatif permanen yang sukar diukur dalam diri seseorang. Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 68), unsur-unsur yang saling terkait dalam belajar adalah peserta didik, rangsangan (*stimulus*), memori, dan respon.

Berdasarkan pengertian belajar tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan upaya yang dilakukan individu secara sadar melalui berbagai kegiatan yang harus ditempuh untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan sikap yang baru melalui pengalaman. Pelaksanaan kegiatan belajar akan muncul interaksi dengan lingkungan untuk menghasilkan perubahan perilaku yang relatif tetap. Individu dikatakan belajar apabila mengalami perubahan dalam tingkah lakunya. Perubahan yang dimaksud yaitu perubahan ke arah yang lebih baik dari sebelumnya. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam belajar antara lain:

### 2.1.1.1 Prinsip Belajar

Prinsip-prinsip belajar merupakan ketentuan yang harus dijadikan pegangan atau pedoman di dalam pelaksanaan kegiatan belajar. Prinsip belajar dianggap penting karena berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Menurut Gagne dalam Rifa'i dan Anni (2012: 79), prinsip belajar meliputi: keterdekatan (*contiguity*), pengulangan (*repetition*), dan penguatan (*reinforcement*). *Pertama*, keterdekatan menyatakan bahwa situasi stimulus yang hendak direspon oleh pembelajar harus disampaikan sedekat mungkin waktunya dengan respon yang diinginkan. *Kedua*, pengulangan menyatakan bahwa situasi stimulus dan responnya perlu diulang-ulang, atau dipraktikkan, agar belajar dapat diperbaiki dan meningkatkan retensi belajar. *Ketiga*, penguatan menyatakan bahwa belajar sesuatu yang baru akan diperkuat apabila belajar yang lalu diikuti oleh perolehan hasil yang menyenangkan. Pembelajaran akan kuat motivasinya untuk mempelajari sesuatu yang baru apabila hasil belajar yang telah dicapai memperoleh penguatan. Menurut Gagne dalam Rifa'i dan Anni (2012: 79), disamping ketiga prinsip tersebut, tiga prinsip lain yang menjadi kondisi internal yang harus ada pada diri pembelajar. Ketiga prinsip tersebut meliputi informasi faktual (*factual information*), kemahiran intelektual (*intellectual skill*), dan strategi (*strategy*). Prinsip tersebut merupakan kondisi internal yang harus dimiliki oleh pembelajar agar mampu melaksanakan kegiatan belajar secara optimal.

Prinsip-prinsip belajar selaras dengan serangkaian perlakuan yang dilakukan oleh guru terhadap siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Apabila guru dapat menerapkan prinsip-prinsip belajar dengan optimal, akan

membantu guru dalam memilih dan menentukan tindakan yang tepat pada pelaksanaan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang dipengaruhi faktor dari dalam dan luar individu yang dijadikan dasar dalam melaksanakan kegiatan mengajar dan pengembangan perilaku siswa. Stimulus yang positif dalam proses belajar akan membentuk pengalaman belajar yang positif bagi individu dan mengembangkan kemampuan siswa dalam belajar.

#### **2.1.1.2 Faktor Yang Mempengaruhi Belajar**

Faktor yang mempengaruhi belajar terdiri atas dua faktor, yaitu faktor *internal* dan faktor *eksternal*. Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 80-81), kondisi *internal* mencakup: (1) kondisi fisik, seperti kesehatan organ tubuh; (2) kondisi psikis, seperti kemampuan intelektual dan emosional; dan (3) kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi dengan lingkungan. Oleh karena itu kesempurnaan dan kualitas kondisi internal yang dimiliki oleh peserta didik akan berpengaruh terhadap kesiapan, proses, dan hasil belajar. Peserta didik yang mengalami kekurangan di bidang fisik, motivasi, dan ketengangan sosial akan mengalami kesulitan di dalam persiapan belajar dan hasil belajar. Faktor-faktor internal ini terbentuk sebagai akibat dari pertumbuhan, pengalaman belajar sebelumnya, dan perkembangan. Sedangkan faktor *eksternal* mencakup; (1) variasi dan tingkat kesulitan materi belajar (stimulus) yang dipelajari (direspon); (2) tempat belajar; (3) iklim; (4) suasana lingkungan; (5) budaya belajar masyarakat yang akan

mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar.

Menurut Hamalik (2015: 32), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar antara lain, yaitu: (1) faktor kegiatan, penggunaan, dan ulangan; (2) belajar memerlukan latihan; (3) belajar siswa lebih berhasil; (4) Siswa yang belajar perlu mengetahui apakah ia berhasil atau gagal dalam belajarnya; (5) faktor asosiasi besar manfaatnya dalam belajar; (6) pengalaman masa lampau dan pengertian-pengertian yang telah dimiliki oleh siswa, besar peranannya dalam proses belajar. (7) faktor kesiapan belajar; (8) faktor minat dan usaha; (9) faktor fisiologis; (10) faktor intelegensi.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar terdiri atas dua faktor. Faktor-faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu yang belajar (*internal*) maupun faktor yang berasal dari luar diri individu yang mempengaruhi proses belajar (*eksternal*). Kedua faktor tersebut saling berhubungan yang mempengaruhi proses belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik maka perlu mendapatkan dukungan dari lingkungan disekitarnya. Lingkungan yang dimaksud yaitu orangtua, guru, serta masyarakat. Ketiga lingkungan tersebut merupakan tempat dimana siswa memperoleh berbagai pengalaman belajar yang berlangsung secara terus-menerus dan mempunyai peranan masing-masing dalam partisipasi belajar. Sehingga diperlukan adanya perhatian kepada siswa untuk menunjang proses belajar siswa.

### **2.1.2 Minat Belajar IPS**

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam pembelajaran. Tanpa minat belajar, siswa tidak akan terpacu untuk mengikuti pembelajaran. IPS

merupakan mata pelajaran yang memuat banyak sekali materi, minat siswa yang kuat dalam mengikuti pembelajaran tentu dapat mengoptimalkan hasil pembelajaran. Tujuan pembelajaran IPS di SD yaitu agar siswa dapat menyikapi masalah yang terjadi dalam kehidupannya secara kritis dan bijak. Dengan minat yang kuat dalam mempelajari IPS tentunya akan membawa siswa kedalam pemahaman yang lebih, dan dapat menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena pentingnya keberadaan minat belajar dalam proses pembelajaran. Menurut Slameto (2013: 180), minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyeluruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka akan semakin besar minat.

Berdasarkan hasil wawancara awal, minat siswa terhadap mata pelajaran IPS masih rendah, hal ini terbukti dengan hasil belajar yang kurang maksimal. Dengan memberikan perlakuan tertentu diharapkan mampu mengembangkan minat siswa terhadap mata pelajaran IPS. IPS sangat erat kaitannya dengan kehidupan siswa sehari-hari, isi materi yang disampaikanpun mencakup hal-hal yang ada dalam kehidupan sehingga akan memberikan pelajaran-pelajaran yang bermanfaat dalam kehidupan. Dengan minat yang tinggi siswa akan termotivasi untuk mengikuti pelajaran IPS sehingga hasil belajarnya pun akan lebih maksimal.

Menurut Sardiman (2007) dalam Susanto (2013: 57), minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan

sendiri. Pendapat lain dari Sudaryono dkk. (2013: 90) juga menyatakan bahwa minat adalah kesadaran yang timbul bahwa objek tertentu sangat disenangi dan melahirkan perhatian yang tinggi bagi individu terhadap objek tersebut. Definisi operasional minat belajar adalah pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya yang diukur melalui kesukaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan.

Berdasarkan definisi operasional minat belajar menurut Sudaryono (2013:90), ada empat aspek yaitu kesukaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan untuk mengukur minat belajar siswa. Dari aspek-aspek tersebut dapat disusun indikator minat belajar sebagai berikut:

- (1) Kesukaan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya perasaan senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dan keinginan yang kuat untuk belajar.
- (2) Ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya keaktifan siswa dalam menjawab maupun bertanya dan kesegeraan siswa dalam mengumpulkan tugas yang diberikan guru.
- (3) Perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya konsentrasi dan ketelitian siswa dalam memperhatikan penjelasan guru.
- (4) Keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan adanya kemauan, keuletan dan kerja keras siswa dalam belajar.

Kaitannya dengan belajar, Hansen (1995) dalam Susanto (2013:57) menyebutkan bahwa minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan

pengaruh eksternal atau lingkungan. Peserta didik yang menaruh minat pada suatu mata pelajaran, perhatiannya akan tinggi dan minatnya berfungsi sebagai pendorong kuat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar pada pelajaran tersebut. Minat atau dorongan dalam diri siswa dalam praktiknya dapat ditunjukkan melalui belajar.

Minat timbul karena keinginan dalam diri seseorang. Menurut Rosyidah (1988) dalam Susanto (2013: 60) menjelaskan timbulnya minat pada diri seseorang pada prinsipnya dibedakan menjadi dua jenis, yaitu : (1) minat yang berasal dari pembawaan, yaitu minat yang timbul dengan sendirinya dari setiap individu, hal ini dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah, dan (2) minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar individu, timbul seiring dengan proses perkembangan individu bersangkutan. Minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua, dan kebiasaan atau adat. Hurlock (1990) dalam Susanto (2013: 62-3) menyebutkan ada tujuh ciri-ciri minat, sebagai berikut:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental.
- 2) Minat tergantung pada kegiatan belajar.
- 3) Minat tergantung pada kesempatan belajar
- 4) Perkembangan minat mungkin terbatas, karena keadaan fisik yang tidak memungkinkan.
- 5) Minat dipengaruhi oleh budaya.
- 6) Minat berbobot emosional, berhubungan dengan perasaan. Apabila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka timbul



perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya.

- 7) Minat berbobot egosentris, jika seseorang senang terhadap sesuatu maka timbul rasa ingin memilikinya.

Pada dasarnya, minat secara psikologis banyak dipengaruhi oleh perasaan senang dan tidak senang yang terbentuk pada setiap fase perkembangan fisik dan psikologis anak. Pada tahap tertentu, rasa senang dan tidak senang ini akan membentuk pola minat. Artinya, bisa saja seorang anak berminat terhadap sesuatu yang sebelumnya tidak mereka minati, namun karena pengaruh teman sebayanya akhirnya berminat, karena dari kebiasaan itu si anak cenderung meniru, yang akhirnya menjadi kesenangan yang bersifat tetap, yaitu minat.

Minat memegang peranan penting dalam belajar. Minat merupakan unsur yang menggerakkan motivasi seseorang sehingga orang tersebut dapat berkonsentrasi terhadap suatu benda atau kegiatan tertentu. Dengan demikian, minat merupakan faktor yang sangat penting untuk menunjang kegiatan belajar siswa. Kenyataan tersebut juga diperkuat oleh pendapat Sardiman dalam Susanto (2013: 66) yang menyatakan bahwa proses belajar itu akan berjalan lancar kalau disertai dengan minat.

Berdasarkan uraian di atas, minat belajar merupakan rasa suka atau hasrat yang berasal dari dalam diri ataupun rangsangan dari luar individu untuk membangkitkan gairah sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Banyak hal yang mempengaruhi minat pada anak sekolah, bukan hanya dari dalam diri sendiri, namun juga dari situasi di sekitarnya. Orang yang memiliki minat terhadap sesuatu, dia akan termotivasi karena tertarik untuk mendapatkan

suatu kepuasan. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu cenderung memberikan perhatian yang besar pada subyek tersebut. Jadi, minat belajar siswa merupakan faktor yang sangat penting dalam menunjang tercapainya keefektifan proses belajar mengajar, yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan. Untuk menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran IPS peneliti menggunakan model yang belum pernah diajarkan oleh guru, yaitu model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash*.

### 2.1.3 Hasil Belajar IPS

Hasil belajar didapatkan setelah siswa mendapatkan pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran diperlukan hasil belajar untuk mengukur seberapa pahamnya siswa dalam materi yang disampaikan oleh guru. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS masih belum maksimal, hal ini dikarenakan cara belajar siswa masih monoton, selain itu materi dalam pelajaran IPS terlalu banyak sehingga sulit bagi siswa untuk menyerap pelajaran.

Hasil belajar merupakan tolok ukur siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Rifa'i dan Anni (2012: 69), menyatakan hasil belajar merupakan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Setelah belajar siswa akan mendapatkan hasil yaitu dengan berubahnya perilaku yang tentunya diharapkan menuju ke arah yang lebih baik, misalnya saja setelah belajar IPS siswa akan memberikan efek yang positif salah satunya yaitu dapat berinteraksi dengan baik di masyarakat. Menurut Bloom dalam Rifa'i dan Anni (2012: 70), menyampaikan tiga taksonomi yang disebut dengan ranah

belajar, yaitu: ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*). Penjelasan yaitu sebagai berikut:

### **2.1.3.1 Ranah Kognitif**

Hal ini berkaitan dengan hasil belajar berupa pengetahuan, kemampuan, dan kemahiran intelektual. Ranah kognitif mencakup kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisi, sintesis, dan penilaian. Kategori Penilaian merupakan hasil belajar yang paling tinggi di dalam hirarkhi kognitif karena berisi unsur-unsur kategori.

### **2.1.3.2 Ranah Afektif**

Ranah ini berkaitan dengan hasil belajar berupa perasaan, sikap, minat dan nilai. Kategori tujuannya mencerminkan hirarkhi yang bertentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan peserta didik afektif adalah penerimaan, penanggapan, penilaian, pengorganisasian, dan pembentukan pola hidup.

### **2.1.3.3 Ranah Psikomotor**

Ranah ini berhubungan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Kategori jenis perilaku untuk ranah psikomotorik yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian dan kreativitas.

Ketiga ranah tersebut sebagai objek penilaian hasil belajar. Sebagian besar guru SD hanya melakukan penelitian ranah kognitif dibandingkan dengan ranah lainnya. Disebabkan ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan siswa

dalam menguasai isi materi. Seharusnya hasil belajar afektif dan psikomotor juga perlu menjadi bagian dari penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah.

Hasil belajar mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi yaitu kemampuan kognitif siswa yang dapat diketahui melalui tes formatif. Penilaian psikomotorik berupa pengetahuan siswa mengenai perkembangan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa definisi hasil belajar adalah perubahan yang terjadi dalam diri individu melalui proses belajar berawal dari tidak tahu menjadi tahu dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses belajar sangat dibutuhkan untuk melakukan perubahan ke arah yang lebih baik. Penilaian hasil belajar tersebut digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan.

#### **2.1.4 Pembelajaran IPS di SD**

Kegiatan pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk meningkatkan kualitas hidup manusia melalui belajar. Definisi yang dikemukakan oleh para ahli tentang pembelajaran berbeda-beda akan tetapi mempunyai satu kesimpulan yang sama. Briggs (1992) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 157), pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Seperangkat peristiwa itu membangun suatu pembelajaran yang bersifat *internal* jika peserta didik melakukan *self instruction* dan di sisi lain kemungkinan juga bersifat *eksternal*, yaitu jika bersumber antara lain dari pendidik. Jadi *teaching* itu hanya merupakan sebagai *intruction*, unsur utama dari pembelajaran adalah

pengalaman anak sendiri sebagai seperangkat *event* sehingga terjadi proses belajar. Menurut Gagne (1981) dalam Rifa'i dan Anni (2012: 158), pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Maksudnya yaitu peristiwa belajar ini dirancang agar memungkinkan peserta didik memperoleh informasi nyata dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pembelajaran yang bersifat *eksternal* antara lain berasal dari pendidik yang disebut *teaching* atau pengajar. Jadi pengajar hanya membantu siswa untuk membimbing, mendorong, mengarahkan siswa dalam belajar. Pengajar dalam hal ini untuk dapat mendukung proses belajar siswa dengan memberikan informasi yang berguna bagi siswa .dalam mencapai tujuan belajar.

Beberapa teori pembelajaran menurut Rifa'i dan Anni (2012: 158) yang mendiskripsikan pembelajaran sebagai berikut:

- a. Usaha pendidik membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku siswa.
- b. Cara pendidik memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar memahami apa yang dipelajari.
- c. Memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Pembelajaran berorientasi pada bagaimana peserta didik berperilaku, memberikan makna bahwa pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, merubah stimulus dari lingkungan seseorang kedalam berbagai

informasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang.

Pembelajaran untuk jenjang SD dalam pengorganisasian materi mata pelajaran IPS menganut pendekatan terpadu (*integrated*), artinya materi pelajaran dikembangkan dan disusun tidak mengacu pada disiplin ilmu yang terpisah melainkan mengacu pada aspek kehidupan nyata (*factual/real*) peserta didik sesuai dengan karakteristik usia, tingkat perkembangan berpikir, dan kebiasaan bersikap dan berperilaku. Dalam dokumen Permendiknas (2006) dikemukakan bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk (1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Dengan demikian yang diterapkan pada IPS adalah teori, konsep, dan prinsip yang ada dan berlaku pada Ilmu-ilmu Sosial.

Berdasarkan pengertian pembelajaran yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi antara siswa

dengan guru di dalam kelas yang bertujuan untuk mendukung proses belajar. Dalam proses komunikasi itu dapat dilakukan secara *verbal* (lisan), dan dapat pula secara *nonverbal*, seperti penyampaian materi menggunakan media komputer dalam pembelajaran. Adanya pembelajaran, akan membantu tercapainya suatu perubahan pada diri siswa sebagai akibat dari belajar.

### **2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran merupakan suatu usaha yang direncanakan oleh guru untuk membantu siswa dalam belajar dengan memperhatikan komponen dan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar. Kustandi dan Sutjipto (2011: 5) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru atau pengajar untuk membantu siswanya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Untuk mewujudkan tujuan yang disusun dapat tercapai dengan optimal, maka diperlukan suatu model yang digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Menurut Kemp (1995) dalam Rusman (2012: 132) strategi adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Kemp, Disck and Carey (1985) dalam Rusman (2012: 132) menyebutkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik atau siswa. Sedangkan model pembelajaran menurut Joyce & Weil dalam Rusman (2012: 133) adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran dikelas atau yang lain.

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok *heterogen* (Rusman, 2012: 202). Menurut Nurulhayati (2002) dalam Rusman (2012: 203), pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Pada hakikatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok. Sebenarnya, pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembelajaran kelompok yang dilakukan sehari-hari. Pelaksanaan prinsip dasar pokok sistem pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas dengan lebih efektif. Dalam pembelajaran kooperatif proses pembelajaran tidak harus belajar dari guru kepada siswa. Siswa dapat saling belajar sesama siswa lainnya. Pembelajaran oleh rekan sebaya (*peerteaching*) lebih efektif dari pada pembelajaran oleh guru. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Novitasari (2013) yaitu *the concept of cooperative learning is to let the students work together to solve the problem. Each member of the group must cooperate to answer the questions raised by the teacher*. Maksud dari pernyataan tersebut adalah konsep dari pembelajaran kooperatif yaitu memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dalam menyelesaikan permasalahan. Setiap anggota kelompok harus bekerjasama dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru.



Menurut Johnson dalam (Rusman, 2012: 204), belajar *cooperative* adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa bekerja bersama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut. *Cooperative learning* adalah teknik pengelompokan yang didalamnya siswa bekerja terarah pada tujuan belajar bersama dalam kelompok kecil yang umumnya terdiri dari 4-5 orang (Rusman, 2012: 204).

Strategi pembelajaran kooperatif merupakan serangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di dalam kelompok, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Rusman (2012: 204) Terdapat empat hal penting dalam strategi pembelajaran kooperatif, yakni: (1) adanya peserta didik dalam kelompok; (2) adanya aturan main (*role*) dalam kelompok; (3) adanya upaya belajar dalam kelompok; (4) adanya kompetensi yang harus dicapai oleh kelompok. Berdasarkan dengan pengelompokan siswa dapat ditentukan berdasarkan atas: (1) minat dan bakat siswa; (2) latar belakang kemampuan siswa; (3) perpaduan antara minat dan bakat siswa dan latar kemampuan siswa. Sedangkan Nurulhayati dalam Rusman (2012: 204) mengemukakan lima unsur dasar model *cooperative learning*, yaitu: (1) ketergantungan yang positif; (2) pertanggungjawaban individu; (3) kemampuan bersosialisasi; (4) tatap muka; dan (5) evaluasi proses kelompok. Oleh karena itu untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik dan efektif, diperlukan unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang saling berkaitan satu sama lain untuk menunjang proses pembelajaran.

Karakteristik pembelajaran kooperatif menurut (Rusman, 2013: 207) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang dilakukan secara tim . tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan.

2. Didasarkan pada manajemen kooperatif

Manajemen dalam pembelajaran kooperatif memiliki fungsi: (a) sebagai perencanaan pelaksanaan, (b) sebagai organisasi, (c) sebagai kontrol.

3. Kemauan untuk bekerja sama

Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok.

4. Keterampilan bekerja sama

Kemampuan bekerja sama dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok.

Berdasarkan pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa antara strategi, pendekatan, dan model pembelajaran merupakan hal yang saling berkaitan satu sama lain. Strategi merupakan perangkat perencanaan yang membutuhkan pendekatan, pendekatan merupakan cara pandang terhadap pembelajaran yang menyangkut siswa dan guru. Sedangkan pembelajaran kooperatif adalah Pembelajaran yang disajikan melalui kerja kelompok agar siswa dapat berinteraksi langsung dengan teman sebaya maupun dengan guru untuk dapat meningkatkan pengetahuan siswa dan motivasi terhadap kemauan belajar siswa.

### 2.1.6 Model Pembelajaran *Numbered Head Together*

*Numbered Head Together (NHT)* merupakan salah satu dari strategi pembelajaran kooperatif. Menurut Shoimin (2014: 108), *Numbered Head Together* merupakan suatu model pembelajaran berkelompok yang setiap anggota kelompoknya bertanggung jawab atas tugas kelompoknya, sehingga tidak ada pemisahan antara siswa yang satu dan siswa yang lain dalam satu kelompok untuk saling memberi dan menerima antara satu dengan yang lainnya. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Agustin, dkk (2013) yaitu “*Numbered Head Together (NHT) technique is a cooperative learning strategy that holds each student in a group accountable for learning the materials. In this technique, the students have to work in-group and think together to solve the problem with all the member of the group*”. Maksud dari pernyataan Agustin, dkk (2013) yaitu bahwa teknik pembelajaran *NHT* merupakan salah satu pembelajaran kooperatif yang mengelompokkan siswa dalam beberapa kelompok dalam proses pembelajaran pada suatu materi pelajaran. Dalam pembelajaran ini, siswa harus bekerjasama dalam kelompok dan berpikir bersama untuk menyelesaikan masalah atau soal yang diberikan dengan semua anggota dalam kelompoknya.

Model pembelajaran *NHT* termasuk salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat dijadikan alternatif variasi model pembelajaran dengan membentuk kelompok *heterogen*, setiap kelompok beranggotakan 3-5 siswa, setiap anggota memiliki satu nomor. Kemudian guru mengajukan pertanyaan untuk didiskusikan bersama dalam kelompok dengan menunjuk salah satu nomor

untuk mewakili kelompok. Model pembelajaran ini memiliki ciri khas dimana guru hanya menunjukan seorang siswa untuk mewakili kelompoknya tanpa memberitahu terlebih dahulu siapa yang akan mewakili kelompoknya tersebut. Sehingga cara ini menjamin keterlibatan total semua siswa. Cara ini berguna untuk meningkatkan tanggung jawab individual dalam diskusi kelompok.

Pembelajaran kooperatif tipe *NHT* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik. Novitasari (2013) mengemukakan bahwa:

*“NHT technique eases the members of the group in deciding turn-taking so that there is no student who is too active or too passive. All students have chances to participate in the class. The students cooperate with their group and give their contribution for the group at once. Therefore, it encourages them to be active during the learning process.”*

Maksud dari pernyataan tersebut adalah teknik pembelajaran *NHT* mampu mendorong semua anggota kelompok untuk mendapatkan kesempatan berpendapat, jadi tidak ada siswa yang terlalu aktif maupun siswa yang terlalu pasif. Semua siswa mendapat kesempatan untuk berpartisipasi di dalam kelas. Semua siswa bekerjasama dengan masing-masing anggota kelompoknya dan berkontribusi dalam diskusi kelompoknya. Hal ini mendorong seluruh siswa untuk aktif selama proses pembelajaran.

Tujuan dari *NHT* adalah memberi kesempatan kepada siswa untuk saling

berbagi gagasan dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat (Huda, 2013: 203). Selain untuk meningkatkan kerja sama siswa, *NHT* juga bisa diterapkan untuk semua mata pelajaran dan tingkat kelas. Agustin,dkk (2013) menyatakan bahwa:

*“NHT Technique provides the students’ opportunities to work cooperatively to achieve the goal of their group. The group success depends on the individual success, because students have the same responsibility to solve the problem given and support their group to achieve the goal. It means that the individual and group accountability is required.”*

Maksud dari pernyataan yang dikemukakan oleh Agustin, dkk (2013) yaitu pembelajaran *NHT* menyediakan siswa untuk bekerjasama dalam mencapai tujuan dari kelompoknya. Keberhasilan kelompok tergantung pada keberhasilan setiap anggota dalam kelompok, karena siswa harus bertanggungjawab dalam menyelesaikan setiap soal yang diberikan dan saling membantu dalam kelompoknya untuk mencapai keberhasilan. Hal ini berarti bahwa tanggungjawab setiap siswa dan kelompok sangat diperlukan.

#### **2.1.6.1 Langkah-langkah Model Numbered Head Together**

Huda (2013: 203-204) dalam membuat tahapan pelaksanaan *NHT* pada hakikatnya hampir sama dengan diskusi kelompok, penjelasannya sebagai berikut:

- 1) Siswa dikelompokkan ke dalam kelompok-kelompok.
- 2) Masing-masing siswa dalam kelompok diberi nomor.

- 3) Guru memberi tugas atau pertanyaan pada masing-masing kelompok untuk mengerjakannya.
- 4) Setiap kelompok mulai berdiskusi untuk menemukan jawaban yang dianggap paling tepat dan memastikan semua anggota kelompok mengetahui jawaban tersebut
- 5) Guru memanggil salah satu nomor secara acak.  
Siswa dengan nomor yang dipanggil mempresentasikan jawaban dari hasil diskusi kelompok mereka.

#### ***2.1.6.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Numbered Head Together***

*Numbered Head Together* memiliki kelebihan dan kekurangan.

##### *2.1.6.2.1 Kelebihan Numbered Head Together*

- 1) Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Melalui model ini, siswa akan mengembangkan gagasan atau ide yang dimiliki untuk dapat menjawab semua pertanyaan yang diajukan guru, sehingga akan meningkatkan hasil belajar masing-masing siswa.

- 2) Mampu memperdalam pemahami siswa.

Informasi yang diberikan guru kepada siswa menuntut siswa untuk berpikir dan memahami agar dapat menanggapi masalah tersebut dan tetap dapat berpendapat sesuai dengan pemahaman siswa,

- 3) Melatih tanggung jawab siswa.

Diskusi yang terjadi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung melatih siswa dalam tanggung jawab masing-masing siswa untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang diajukan oleh guru.

4) Menyenangkan siswa dalam belajar.

Berdiskusi dengan teman sebayanya membuat siswa merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

5) Mengembangkan rasa ingin tahu siswa.

Guru memberikan permasalahan yang memancing siswa untuk bertanya yang membuat siswa ingin tahu terhadap hal-hal yang baru.

6) Meningkatkan rasa percaya diri siswa.

Mengungkapkan pendapat dalam berdiskusi dan memberikan jawab terhadap permasalahan yang dilontarkan guru akan membuat siswa percaya diri dengan jawabannya sendiri sesuai dengan pemahaman siswa.

7) Mengembangkan rasa saling memiliki dan kerjasama.

Diskusi dengan teman sebaya memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling bertanya dan memberikan pendapat, serta saling bekerjasama dalam menemukan permasalahan yang dihadapi bersama-sama.

8) Setiap siswa termotivasi untuk menguasai materi.

Dengan adanya pengelompokan siswa dan bersama-sama mencari solusi jawaban tentang permasalahan yang dihadapi siswa akan membuat siswa termotivasi untuk menguasai materi dengan sungguh-sungguh dan membuat siswa bersemangat dalam belajar.

9) Menghilangkan kesenjangan antara yang pintar dengan tidak pintar.

Pengelompokan dapat membuat siswa dengan siswa yang lain saling bekerjasama dan saling tolong menolong menemukan solusi permasalahan yang ada, sehingga menjadikan antar siswa saling percaya dan tidak ada kesenjangan

antara siswa yang satu dengan yang lain.

10) Tercipta suasana gembira dalam belajar.

Sikap saling percaya, saling menghormati sesama siswa akan membuat suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan dan lebih bermakna bagi siswa satu sama lain.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan kelebihan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* dapat meningkatkan interaksi antara siswa melalui diskusi secara bersama dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi pada pembelajaran di sekolah. Kegiatan belajar menggunakan model ini juga bermanfaat memungkinkan konstruksi pengetahuan akan menjadi lebih besar dikarenakan model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan ketrampilan bertanya, berdiskusi, dan mengembangkan bakatnya. Oleh karena itu model *NHT* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar.

**2.1.6.2.2** Kekurangan pembelajaran *Numbered Head Together*

1) Ada siswa takut diintimidasi bila memberi nilai jelek kepada anggotanya.

Siswa yang pandai takut memberi nilai kepada temannya karena siswa yang lain memberi nilai cukup baik.

2) Ada siswa yang mengambil jalan pintas dengan meminta tolong pada teman untuk mencarikan jawabannya.

Siswa yang malas mencari jawaban dengan teman satu kelompoknya akan memilih melihat hasil jawaban temannya karena siswa tersebut tidak ingin bekerjasama mencari jawaban dengan kelompoknya.



3) Apabila pada satu nomor kurang maksimal mengerjakan tugasnya, tentu saja mempengaruhi pekerjaan pemilik tugas lain pada nomor selanjutnya.

Siswa yang tidak memenuhi kewajibannya dalam mengerjakan permasalahan untuk kelompoknya sendiri akan mempengaruhi pekerjaan siswa yang lain.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan kekurangan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* dapat membuat salah satu siswa tidak ingin bekerjasama mencari jawaban atas permasalahan yang ada, ini karena merasa teman yang lain sedang mencari jawab. Oleh sebab itu, apabila salah satu siswa tidak ingin bekerjasama mencari jawab bersama-sama akan mempengaruhi pekerjaan siswa yang lain dalam berdiskusi.

#### **2.1.7 Macromedia Flash**

*Macromedia Flash* merupakan salah satu produk *Macromedia*, yang merupakan program pembuatan animasi. Menurut Ramadianto (2008: 9), *Macromedia Flash* adalah sebuah program multimedia dan animasi yang keberadaannya ditunjukkan bagi pencinta desain dan animasi untuk berkreasi membuat aplikasi-aplikasi unik, animasi-animasi interaktif pada halaman web, film animasi kartun, presentasi bisnis maupun kegiatan. Banyak sekali situs yang menggunakan *Macromedia Flash* sebagai *software* pendukung, atau bahkan juga sebagai *software* utama dalam pembuatan web, selain sebagai *software* pembuat animasi. Animasi didefinisikan sebagai proses perubahan bentuk atau properti obyek yang ditampilkan dalam suatu pergerakan transisi dalam suatu kurun waktu. Oleh karena itu media ini dapat digunakan untuk mendukung dan merangsang siswa dalam proses pembelajaran. *Macromedia Flash* dapat

digunakan siswa sebagai wahana memaknai pembelajaran dengan media animasi yang di sampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan pengertian di atas peneliti ingin menggunakan *Macromedia Flash* sebagai alat yang akan dikemas menjadi satu media pembelajaran yang menarik yaitu media animasi berbentuk video karena materi yang diajarkan adalah Perkembangan Teknologi. *Macromedia Flash* termasuk media *audio visual* karena merupakan sebuah animasi bergerak dan bersuara. Penerepan *Macromedia Flash* ini, dimanfaatkan untuk menjelaskan materi perkembangan teknologi dengan melalui bentuk teks materi, gambar, foto, audio, video, dan animasi. Hal ini memudahkan pengajar menjelaskan pengertian teknologi, perkembangan teknologi produksi, diagram proses produksi, dan jenis-jenis barang produksi. Pembelajaran menggunakan *Macromedia Flash* sebagai sarana siswa untuk menggali materi pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, sedangkan bagi pengajar media ini memudahkan dalam pengorganisasian pembelajaran, penyampaian materi lebih informatif dan menarik. Oleh karena itu penggunaan *Macromedia Flash* akan mempermudah guru menjelaskan materi serta menambah pemahaman siswa dalam materi perkembangan teknologi.

### **2.1.8 Ilmu Pengetahuan Sosial**

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS, merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah. Negara barat mengenal IPS dengan istilah “*social studies*”. Nama “IPS” yang lebih dikenal *social studies* di negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar kita di

Indonesia dalam Seminar Nasional tentang *Civic Education* tahun 1972 di Tawangmangu, Solo. Pada hakekatnya IPS merupakan penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humanioa, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasi dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pembelajaran Soemantri (2001) dalam Sapriya (2012: 11). Materi IPS merupakan penggunaan konsep-konsep ilmu sosial yang terintegrasi dalam tema-tema tertentu yang berkaitan dengan manusia dalam konteks sosial.

IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji manusia dengan lingkungannya, yang bahannya diambil dari beberapa ilmu-ilmu sosial. Manusia selalu hidup bersama dengan masyarakat lainnya. Menurut Nasution dalam Soewarso dan Widiarto (2012: 2) IPS merupakan suatu keseluruhan, yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan fisik maupun dalam lingkungan sosialnya, dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu-ilmu sosial: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik, dan psikologi sosial. Materi pelajaran IPS merupakan penggunaan konsep-konsep dan ketrampilan dari ilmu sosial yang terintegrasi dalam tema-tema tertentu. Misalkan materi tentang Pasar, maka harus ditampilkan kapan atau bagaimana proses berdirinya (Sejarah), dimana pasar itu berdiri (Geografi), bagaimana hubungan antara orang-orang yang berada di pasar (Sosiologi), bagaimana kebiasaan-kebiasaan orang menjual atau membeli di pasar (Antropologi) dan berapa atau jenis-jenis barang yang diperjualbelikan (Ekonomi).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan penyederhanaan bidang studi yang mengkaji hubungan manusia dengan persoalan

sosial dalam lingkungan fisik dan sosialnya.

### **2.1.9 Karakteristik Siswa SD**

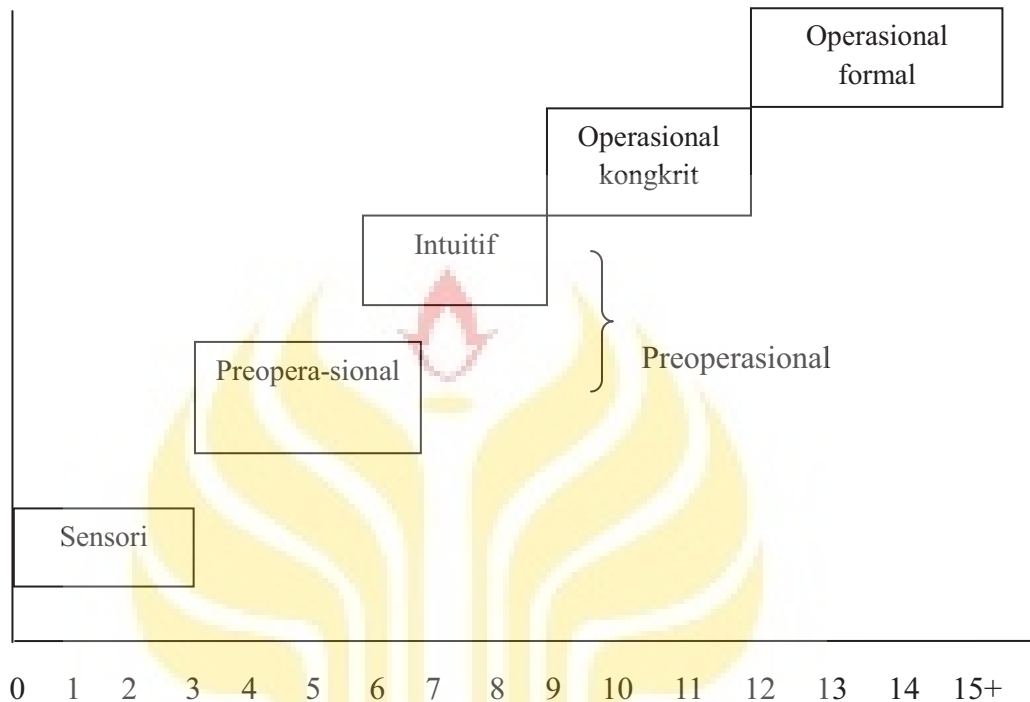
Karakteristik siswa sangat berhubungan dengan aspek-aspek yang melekat pada diri siswa, seperti motivasi, bakat, minat, kemampuan awal, gaya belajar, kepribadian dan sebagainya (Wena, 2010: 15). Karakteristik siswa ini yang dijadikan pijakan dasar dalam menentukan strategi pembelajaran yang digunakan untuk proses kegiatan belajar, maka penerapan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa akan meningkatkan hasil belajar secara maksimal.

Masa usia sekolah dasar adalah masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam hingga kira-kira usia sebelas atau dua belas tahun. Sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar, dan mudah terpengaruh oleh lingkungan, dan gemar membentuk kelompok sebaya. Untuk itu, guru perlu memerhatikan beberapa prinsip pembelajaran yang diperlukan agar tercipta suasana yang kondusif dan menyenangkan tersebut, yaitu: prinsip motivasi, latar belakang, pemusatan perhatian, keterpaduan, pemecahan masalah, menemukan, belajar sambil bekerja, belajar sambil bermain, perbedaan individu, dan hubungan sosial (Susanto, 2013: 86). Setiap anak usia SD mempunyai kemampuan yang berbeda-beda, seperti kemampuan berkomunikasi, bersosialisasi, atau kemampuan kognitif.

Menurut teori Piaget sebagaimana dikutip Rifa'i dan Anni (2012: 32-36) menyatakan bahwa tahap-tahap perkembangan kognitif dalam teori Piaget mencakup tahap sensorimotor, preoperasional, dan operasional. Dilihat pada

bagan berikut:

Bagan 2.1 Perkembangan Kognitif Piaget



### 1. Tahap Sensorimotorik (0-2 tahun)

Pada tahap ini, bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengordinasi pengalaman indera (sensori) mereka seperti melihat dan mendengar dengan gerakan motorik (otot) mereka. Selama tahap ini, pengetahuan bayi tentang dunia terbatas pada persepsi yang diperoleh dari pengindraannya dan kegiatan motoriknya.

### 2. Preoperasional (2-7 tahun)

Tahap pemikiran ini lebih bersifat simbolis, egoisentris dan intuitif, sehingga tidak melibatkan pemikiran operasional.

### 3. Tahap Operasional kongkrit (7-11 tahun)

Pada tahap ini, anak mengoperasikan berbagai logika, namun masih

dalam bentuk benda kongkrit.

#### 4. Tahap Operasional Formal (7-15 tahun)

Pada tahap ini, anak sudah mampu berfikir abstrak, idealis, dan logis. Pemikiran operasional formal tampak lebih jelas dalam pemecahan problem verbal. Disamping itu, anak sudah mampu menyusun rencana untuk memecahkan masalah dan secara sistematis menguji solusinya.

Terkait dengan teori perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran di kelas pengajar perlu memerhatikan penyusunan pembelajaran, antara lain Piaget beranggapan bahwa anak bukan merupakan botol kosong yang siap untuk diisi, melainkan anak secara aktif akan membangun pengetahuannya sendiri. Baik dalam melakukan kegiatan berfikir secara individu maupun kelompok dalam belajar.

Berdasarkan tahap-tahap perkembangan yang diungkapkan oleh Piaget, maka siswa yang berada duduk di bangku SD berada pada tahap operasional konkret (7-12 tahun). Pada tahap operasional konkret anak-anak mampu berpikir operasional. Mereka dapat mempergunakan berbagai simbol, melakukan berbagai bentuk operasional, yaitu kemampuan aktivitas mental sebagai kebalikan dari aktivitas jasmani yang merupakan dasar untuk mulai berpikir dalam aktivitasnya. Perkembangan mental pada anak SD, yang paling menonjol meliputi perkembangan intelektual, bahasa, sosial, emosi, dan moral keagamaan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas, seorang pengajar perlu memahami mengenai karakteristik siswa sekolah dasar untuk mendukung situasi pembelajaran yang kondusif dan

efektif. Guru atau pengajar perlu memahami bahwa anak SD sedang berada pada masa perkembangan yang ditandai dengan adanya sejumlah tugas-tugas perkembangan yang harus dicapai. Mengingat setiap siswa memiliki karakter yang berbeda-beda. Maka dibutuhkan peranan guru sebagai fasilitator, berkewajiban memenuhi kebutuhan siswa sesuai dengan prinsip perbedaan individu. Oleh karena itu, dalam pembelajaran guru perlu menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD, antara lain yaitu melalui model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash*.

#### **2.1.10 Karakteristik Materi Perkembangan Teknologi**

Piaget dalam Rifa'i dan Anni (2012: 34) mengemukakan bahwa usia siswa sekolah dasar (7-11 tahun) ada pada tahap operasional kongkrit. Pada tahap ini anak mampu mengoperasionalkan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda kongkrit. Penalaran logika menggunakan penalaran intuitif, namun hanya pada situasi kongkrit dan kemampuan untuk menggolong-golongkan yang sudah ada namun belum bisa memecahkan masalah abstrak. Siswa sekolah dasar selalu ingin berbuat sesuatu, mereka ingin aktif, belajar, dan berbuat. Materi pelajaran IPS tentang Perkembangan Teknologi menuntut siswa untuk mencatat, menghafal, dan mengingat fakta dan konsep. Materi perkembangan teknologi terdiri dari pengertian teknologi, teknologi produksi tradisional dan modern, dan diagram alur proses produksi, dan jenis-jenis barang produksi. Materi perkembangan teknologi merupakan materi yang bersifat kontekstual, yaitu materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu model yang dapat diterapkan dalam materi tersebut yaitu *Numbered Head Together* yang memungkinkan siswa untuk

memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Penerapan model ini membuat siswa mendapatkan pengalaman sosial melalui diskusi dalam kelompok dan setiap siswa mempunyai tanggung jawab untuk mengetahui semua jawaban dari soal atau permasalahan yang didiskusikan dalam kelompoknya. Model pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik materi perkembangan teknologi dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Model pembelajaran *Numbered Head Together* merupakan model pembelajaran yang mampu membuat siswa berani berbicara di depan kelas dan mengemukakan pendapatnya di depan umum serta melatih siswa mandiri dalam bersosialisasi dengan teman sebayanya untuk menghadapi masalah yang dihadapinya dalam pembelajaran. Selain itu juga penambahan *Macromedia Flash* yang diharapkan mampu menarik minat siswa dalam meningkatkan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas.

Model pembelajaran *Numbered Head Together* merupakan tipe model pembelajaran yang menuntut siswa untuk menguasai seluruh materi dalam proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan nomor kepala yang dipakai siswa dalam pembelajaran sebagai ciri khas dari model pembelajaran *Numbered Head Together*. Nomor kepala ini berfungsi sebagai alat bagi guru dalam menunjuk siswa untuk menjawab pertanyaan. Jadi, seluruh siswa dituntut untuk selalu siap menjawab semua pertanyaan atau soal dari guru.

## 2.2 Penelitian Yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan model pembelajaran *NHT* efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil



penelitian tersebut diantaranya sebagai berikut:

- (1) Gustaviana, dkk (2013) dari Universitas Pendidikan Indonesia dalam Jurnal PGSD UPI yang berjudul “*Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT terhadap Hasil Belajar Siswapada Konsep Energi dan Perubahannya*” Tahun Ajaran 2012/2013. Lokasi penelitian eksperimen ini adalah SD kelas IV di Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. Dari hasil penelitian, menunjukan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* dibandingkan dengan siswa yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional. Hal tersebut terlihat dari hasil uji kesamaan dua rerata yang menunjukkan angka signifikansi sebesar  $0,012 < \frac{1}{2} \alpha$ . Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Numbered Head Together* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- (2) Karyadi (2012) dari Universitas Negeri Semarang dalam Jurnal Pendidikan Ekonomi Indonesia yang berjudul “*Keefektifan Metode Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Fungsi Konsumsi dan Fungsi Tabungan*”. Lokasi penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah SMA Negeri 1 Juwana Kabupaten Pati. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X.1 yang berjumlah 35 siswa. Faktor-faktor yang diteliti dalam penelitian ini yaitu: Proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan model *Numbered Head Together* dilaksanakan dengan mengembangkan kemampuan intelektual

berupa penggalian potensi dan pengembangan emosional yang dimiliki siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Dari hasil penelitian, menunjukkan bahwa nilai rata-rata dan ketuntasan klasikal meningkat secara signifikan. Hal ini terjadi karena pembelajaran dilakukan dengan mengajak siswa ikut aktif melakukan kegiatan pembelajaran sehingga siswa terlibat pada materi yang sedang dipelajari. Pada aspek materi “Fungsi Konsumsi dan Fungsi Tabungan” nilai ketercapaian siklus I sebesar 74,74% meningkat menjadi 82,60% pada siklus II. Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Numbered Head Together* efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

- (3) Agustin, dkk (2013) dari Universitas Jember dalam *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Indonesia* yang berjudul “*The Effect of Using Numbered Head Together Technique on The Eighth Grade Students’ Reading Comprehension Achievement at SMPN 2 Tanggul Jember*”. Lokasi penelitian eksperimen ini adalah SMPN 3 Tanggul Jember. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 35 siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa teknik pembelajaran menggunakan *Numbered Head Together* dapat meningkatkan pemahaman siswa membaca dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Oleh karena itu teknik *Numbered Head Together* efektif meningkatkan hasil belajar siswa.
- (4) Panggabean, dkk (2014) dari Universitas Negeri Medan dalam *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together (NHT)* Berbantu Macromedia Flash terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Optika Geometri Kelas X

Semester II SMA N 18 Medan T.P. 2013/2014”. Lokasi penelitian eksperimen ini adalah SMA N 18 Medan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X yang berjumlah 34 siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa teknik pembelajaran menggunakan (1) Hasil belajar siswa kelas X semester I SMA N 18 Medan T.P. 2013/2014 pada materi Optika Geometri dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *NHT* berbantu macromedia flash sebelum diberikan perlakuan rata-rata pretes sebesar 38,9 dan setelah diberikan perlakuan rata-rata postes sebesar 70,1. (2) Hasil belajar siswa kelas X semester II SMA N 18 Medan T.P. 2013/2014 pada materi Optika Geometri dengan menggunakan pembelajaran konvensional sebelum diberikan perlakuan rata-rata pretes sebesar 37,2 dan setelah diberikan perlakuan rata-rata postes sebesar 55,2. (3) Berdasarkan hasil perhitungan uji t,  $H_a$  diterima yang berarti ada perbedaan akibat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *NHT* berbantu macromedia flash terhadap hasil belajar siswa pada materi Optika Geometri kelas X semester II SMA Negeri 18 Medan T.P. 2013/2014. (4) Aktivitas belajar siswa kelas X semester II SMA Negeri 18 Medan pada materi Optika Geometri dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *NHT* berbantu macromedia flash dari pertemuan I dan II diperoleh rata-rata skor aktivitas siswa mencapai 69,6 dengan kategori cukup aktif. Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Numbered Head Together* efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

- (5) Janah, dkk (2013) dari Universitas Negeri Surabaya dalam Jurnal Pendidikan Matematika yang berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Head Together) pada Materi Bilang Bulat*”. Tahun Ajaran

2012/2013. Lokasi penelitian eksperimen ini adalah MTs AL HUDA kelas VII. Penelitian ini menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung diperoleh bahwa dari 39 siswa yang mengikuti tes semua siswa berhasil mendapatkan skor minimal yang telah ditetapkan sekolah yaitu 65 (nilai KKM untuk) mata pelajaran matematika di MTs AL-HUDA Kepuhbener), ini menunjukkan bahwa semua siswa tuntas pada tes hasil belajar pada materi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan bulat dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *NHT* karena seluruh siswa pada pemberian soal tes hasil belajar mendapat skor  $\geq 65$ . Berdasarkan analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Numbered Head Together* efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

- (6) Junintari, dkk (2014) dari Universitas Pendidikan Ganesha Jurnal PGSD FIP yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *NHT* berbantuan Multimedia terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus III Kecamatan Gianyar”. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 33 siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *NHT* berbantuan multimedia berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Gugus III Kecamatan Gianyar tahun ajaran 2013/2014.
- (7) Aristyadharma, dkk (2014) dari Universitas Pendidikan Ganesha Jurnal PGSD FIP yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *NHT* Berbantuan Media Kongkret terhadap Hasil Belajar IPA Siswa kelas V Gugus I Kuta, Badung Tahun Ajaran 2013/2014”. Lokasi penelitian eksperimen ini adalah

SD Gugus I Kuta. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model pembelajaran *NHT* berbantuan media kongkret dapat menjadikan proses pembelajaran IPA menjadi menarik dan menyenangkan dengan belajar secara kelompok dan didukung oleh media nyata yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar IPA.

- (8) Hadiyanti, dkk (2012) dari Universitas Negeri Semarang Jurnal Matematika FMIPA yang berjudul “Keefektifan Pembelajaran Kooperatif *Numbered Head Together* terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep”. Lokasi penelitian eksperimen ini adalah SMA Kesatrian 2 Semarang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X yang berjumlah 303 siswa. Berdasarkan hasil penelitian mengenai keefektifan model pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)* terhadap pemahaman konsep peserta didik pada materi dimensi tiga, diperoleh simpulan sebagai berikut; (1) kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada materi dimensi tiga yang menerima pembelajaran dengan model *NHT* dapat mencapai kualifikasi keefektifan yang ditentukan; dan (2) kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada materi dimensi tiga yang menerima pembelajaran dengan model pembelajaran *NHT* lebih baik dari pada kemampuan pemahaman konsep peserta didik pada materi dimensi tiga yang menerima pembelajaran dengan model pembelajaran ekspositori.
- (9) Rahmawati, dkk (2014) dari Universitas Negeri Semarang Jurnal Fisika FMIPA yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Berbasis Eksperimen untuk Meningkatkan

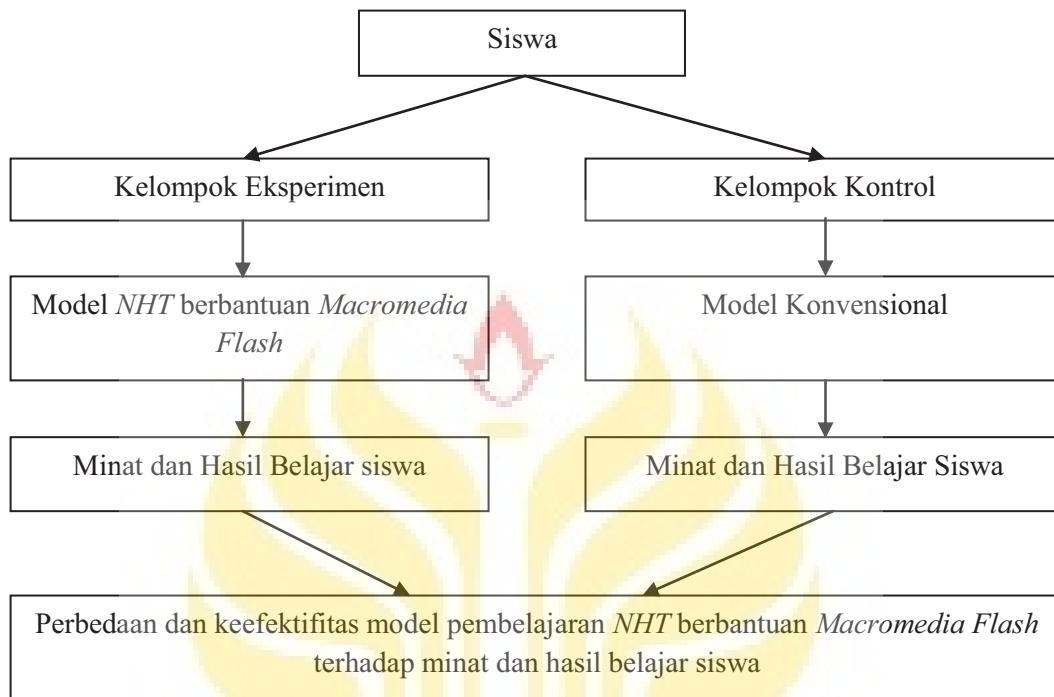
Ketrampilan Proses Sains Siswa SMP”. Lokasi penelitian eksperimen ini adalah SMP Negeri 2 Batang. Model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* berbasis eksperimen dapat meningkatkan keterampilan proses sains siswa dalam kategori sedang. Ditunjukkan dengan faktor Hake (gain) yang didapatkan dari hasil evaluasi (*posttest*) yakni sebesar 0,66 untuk kelas kelompok atas dan 0,45 untuk kelas kelompok bawah pada. Hasil factor Hake (gain) pada lembar observasi keterampilan proses sains dari percobaan I dan III diperoleh hasil 0,65 untuk kelas kelompok atas dan 0,45 untuk kelas kelompok bawah. Hasil faktor Hake (gain) masuk dalam kriteria sedang dan terlihat bahwa pembelajaran lebih efektif digunakan dikelas kelompok atas pengayaan.

- (10) Novitasari (2013) dari Surabaya State University Jurnal English FBS yang berjudul “The Implementation of *Numbered Heads Together* in Teaching Reading Narrative Text to the Tenth Graders”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Numbered Head Together* efektif digunakan dalam proses pembelajaran membaca narasi teks untuk kelas X. Hasil yang lebih baik dibandingkan pertemuan pertama dengan pertemuan kedua, dan ketiga. Oleh karena itu, teknik ini baik digunakan untuk pengajaran membaca teks narasi untuk kelas X.

Berbeda dengan penelitian yang sudah pernah dilakukan, maka peneliti melakukan penelitian eksperimen dengan menerapkan model *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash* pada pembelajara IPS pada materi Perkembangan Teknologi pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Bojong Purbalingga. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu alternatif peningkatan kualitas

pembelajaran khusus pada pembelajaran IPS lainnya.

### 2.3 Kerangka Berpikir



Bagan 2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPS yang terpenting bukanlah pengajaran atau pengalihan pengetahuan, melainkan lebih mengutamakan pengalaman siswa untuk membangun ide dan konsep yang ditemuinya dalam kehidupan sehari-hari. Kenyataannya guru cenderung pasif dan hanya melaksanakan pembelajaran secara konvensional tanpa disertai dengan tindakan nyata dari siswa. Hal ini menjadi tidak efektif dan menjadikan minat belajar siswa menurun serta hasil belajar siswa kurang optimal.

Pembelajaran IPS harus disertai dengan tindakan nyata atau perwujudan konkret materi pembelajaran di dalam proses pembelajaran di SD. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa terhadap materi pembelajaran. Salah satu hal yang dapat dilakukan agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna yaitu dengan menggunakan *Numbered Head Together*. Dengan



menggunakan model *Numbered Head Together* akan memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja sendiri dan bekerjasama dengan orang lain dalam diskusi kelompok.

Peneliti menguji keefektifan model *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash* pada kelas eksperimen dan model konvensional pada kelas kontrol. Peneliti membandingkan minat dan hasil belajar di antara kedua kelas yang diberi perlakuan berbeda tersebut. Dengan adanya perbedaan minat dan hasil belajar yang ditunjukkan itu diharapkan dapat memberi masukan bagi guru sebagai bahan pertimbangan dalam melaksanakan proses pembelajaran IPS.

## 2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut :

a.  $H_{01}$  : Tidak terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas IV pada materi perkembangan teknologi yang proses belajarnya menerapkan model *NHT* berbantuan *Macromedia Flash* dengan siswa kelas IV yang menerapkan model konvensional.

$H_0: \mu_1 = \mu_2$  (tidakbeda)

$H_{a1}$  : Terdapat perbedaan minat belajar siswa kelas IV pada materi perkembangan teknologi yang proses belajarnya menerapkan model *NHT* berbantuan *Macromedia Flash* dengan siswa kelas IV yang menerapkan model konvensional.

$H_a: \mu_1 \neq \mu_2$  (berbeda)

b.  $H_{02}$  : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV pada materi perkembangan teknologi yang proses belajar menerapkan model *NHT*



berbantuan *Macromedia Flash* dengan siswa kelas IV yang menerapkan model konvensional.

Ho:  $\mu_1 = \mu_2$  (tidakbeda)

Ha<sub>2</sub> : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas IV pada materi perkembangan teknologi yang proses belajarnya menerapkan model *NHT* berbantuan *Macromedia Flash* dengan siswa kelas IV yang menerapkan model konvensional.

Ha:  $\mu_1 \neq \mu_2$  (berbeda)

c. Ho<sub>3</sub> : Penerapan model *NHT* berbantuan *Macromedia Flash* tidak lebih efektif terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi perkembangan teknologi dari pada model konvensional.

Ho:  $\mu_1 \leq \mu_2$

Ha<sub>3</sub> : Penerapan model *NHT* berbantuan *Macromedia Flash* lebih efektif terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi perkembangan teknologi dari pada model konvensional.

Ha:  $\mu_1 > \mu_2$

d. Ho<sub>4</sub> : Penerapan model *NHT* berbantuan *Macromedia Flash* tidak lebih efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi perkembangan teknologi dari pada model konvensional.

Ho:  $\mu_1 \leq \mu_2$

Ha<sub>4</sub> : Penerapan model *NHT* berbantuan *Macromedia Flash* lebih efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi perkembangan teknologi dari pada model konvensional.

Ha:  $\mu_1 > \mu_2$

## BAB 5

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan dan pembahasan pada pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *NHT* berbantuan *Macromedia Flash* pada siswa kelas IV A SD Negeri 1 Bojong, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut:

- (1) Terdapat perbedaan minat belajar IPS siswa kelas IV pada materi Perkembangan Teknologi antara siswa yang mendapat pembelajaran dengan model *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash* dengan siswa yang mendapat pembelajaran model konvensional.
- (2) Minat belajar siswa yang mendapat pembelajaran dengan model *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash* lebih tinggi dibandingkan dengan minat belajar siswa yang mendapat pembelajaran model konvensional.
- (3) Terdapat perbedaan hasil belajar IPS kelas IV materi Perkembangan Teknologi antara siswa yang mendapat pembelajaran dengan model *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash* dengan siswa yang mendapat pembelajaran model pembelajaran konvensional.

- (4) Hasil belajar siswa yang mendapat pembelajaran dengan model *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash* lebih tinggi dibandingkan dengan minat belajar siswa yang mendapat pembelajaran model konvensional.
- (5) Penerapan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash* efektif terhadap minat dan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 1 Bojong pada materi Perkembangan Teknologi.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen yang telah dilaksanakan dan pembahasan pada pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *NHT* berbantuan *Macromedia Flash* pada siswa kelas IVA SD Negeri 1 Bojong, peneliti menyampaikan saran sebagai berikut:

- (1) Sekolah hendaknya melengkapi fasilitas dan sarana prasarana yang mendukung model pembelajaran, serta memberikan keleluasaan kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- (2) Dalam pembelajaran guru hendaknya menciptakan suasana yang kondusif sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat memberikan hasil yang maksimal. Untuk itu guru perlu menguasai keterampilan dasar mengajar.
- (3) Guru hendaknya lebih mengutamakan model pembelajaran kooperatif agar siswa terbiasa untuk berinteraksi dengan temannya. Hal tersebut akan melatih siswa untuk memiliki jiwa sosial yang dapat diterima dalam

masyarakat. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan adalah model *Numbered Head Together*. Model tersebut efektif dalam pembelajaran IPS materi Perkembangan Teknologi.

- (4) Guru hendaknya menggunakan media yang dapat mendukung proses pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan *Macromedia Flash*. Media tersebut mampu membuat siswa lebih berminat untuk menerima materi.
- (5) Guru dapat menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together* berbantuan *Macromedia Flash* untuk materi pokok yang lain.
- (6) Siswa harus memperhatikan materi yang disampaikan guru dan melaksanakan tugas sesuai arahan dan bimbingan guru. Dalam proses diskusi kelompok, siswa hendaknya lebih aktif dan dapat menerima pendapat dari teman satu kelompoknya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Setya, dkk. 2013. *The Effect of Using Numbered Head Together Technique on the Eighth Grade Students' Reading Comprehension Achievement at SMPN 2 Tanggul Jember*. Vol. 2, No 3. Online <http://jurnal.unej.ac.id/index.php/pancaran/article/view/715/533>. (Diakses pada 15 Januari 2016).
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_.2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Aristyadharma, GM Putra, dkk. 2014. *Pengaruh Pembelajaran NHT Berbantuan Media Kongkret terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Gugus I Kuta, Badung Tahun Ajaran 2013/2014*. Vol. 2, No 1. Online <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewFile/4418/3406>. (Diakses pada 5 April 2016).
- Anni, Cathrina. dkk. 2006. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK Unnes
- Ferdinand, Augusty. 2006. *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang: Universitas Diponegoro
- Gustaviana, Tiara Dewi, dkk. 2013. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT terhadap Hasil Belajar Siswapada Konsep Energi dan Perubahannya*, Vol. 1, No 2. Online <http://kd-cibiru.upi.edu/jurnal/index.php/antologipgsd/article/viewFile/181/146>. (Diakses pada 5 April 2016).
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hadiyanti, Rini ,dkk. 2012. *Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Numbered Head Together Kemampuan Pemahaman Konsep*. Vol.1, No 1. Online [http://journal.unnes.ac.id/artikel\\_sju/pdf/ujme/262/312](http://journal.unnes.ac.id/artikel_sju/pdf/ujme/262/312). (Diakses pada 5 April 2016).
- Janah, Fitriantul, dkk. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT (Numbered Head Together) pada Materi Bilang Bulat*. Vol. 1, No 1. Online <http://ejournal.unesa.ac.id/article/4711/30/article.pdf> (Diakses pada 5 April 2016).
- Juniantari, Agung Vera, dkk. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Multimedia terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus III Kecamatan Gianyar*. Vol. 2, No. 1. Online

- <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/.../2599>.  
(Diakses pada 5 April 2016).
- Karyadi, dkk. 2012. *Keefektifan Metode Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Fungsi Konsumsi dan Fungsi Tabungan*. Vol. 1, No 1. Online [http://journal.unnes.ac.id/artikel\\_sju/eeaj/532](http://journal.unnes.ac.id/artikel_sju/eeaj/532). (Diakses pada 15 Januari 2016).
- Kustandi, C dan Bambang, S. 2011. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Novitasari, Rosi, dkk. 2013. *The Implementation of "Numbered Heads Together" in Teaching Reading Narrative Text to the Tenth Graders*. Vol. 1, No 1. Online <http://ejournal.unesa.ac.id/article/6160/58/article.pdf>. (Diakses pada 5 April 2016)
- Panggabean, Jonny H dan Rocanda Parhusip. 2014. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together(NHT) Berbantu macromedia flash terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi optika Geometri Kelas X Semester II SMA N 18 Medan T.P. 2013/2014*. Vol. 2, No. 3. Online <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/inpafi/article/view/1991/1669>. (Diakses pada 15 Januari 2016).
- Poerwanti, E. dkk. 2006. *Asessmen Pembelajaran*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Depdiknas.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisa Statistik Data dengan SPSS: Plus! Tata Cara dan Tips Menyusun Skripsi dalam Waktu Singkat!*. Yogyakarta: Penerbit Media Kom.
- Rahmawati, dkk. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Berbasis Eksperimen untuk Meningkatkan Ketrampilan Poses Sains Siswa SMP*. Vol. 3, No 1. Online [http://journal.unnes.ac.id/artikel\\_sju/pdf/upej/3109/2878](http://journal.unnes.ac.id/artikel_sju/pdf/upej/3109/2878). (Diakses pada 5 April 2016).
- Ramadianto, Anggra Yudha. 2008. *Membuat Gambar Vektor dan Animasi Alternatif dengan Flash Professional 8*. Bandung: Penerbit YRAMA WIDYA.
- Riduwan. 2010. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Univesitas Negeri Semarang.

- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. 2015. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2009. *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumanto. 2014. *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian: Psikologi, Pendidikan, Ekonomi Bisnis, dan Sosial*. Yogyakarta: CAPS(Center of Academic Publishing Service).
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Soewarso. 2013. *Pendidikan IPS (Pembelajaran IPS)*. Salatiga: Widya Sari.
- Trihendradi. C. 2013. *STEP BY STEP IBM SPSS 21: Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Online  
<http://sdm.data.kemdikbud.go.id/SNP/dokumen/undang-undang-no-20-tentang-sisdiknas.pdf>. (Diakses pada 22 Desember 2015).
- Wena, Made. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yonny, A. dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.



**KEGIATAN PEMBELAJARAN KELAS KONTROL**

1. Guru menjelaskan materi



2. Siswa mencatat



3. Kegiatan tanya jawab



4. Siswa menjawab pertanyaan guru



5. Penugasan individual