



**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF DENGAN MODEL *NUMBERED HEADS  
TOGETHER (NHT)* PADA MUATAN IPS KELAS VB  
SDN PETOMPON 02 SEMARANG**

**SKRIPSI**

**disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh  
Sriwijayanti Dhewi Sariastuti  
1401415294**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2019**

## PERETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif dengan Model *Numbered Heads Together* (NHT) pada Muatan IPS Kelas VB SDN Petompon 02 Semarang” karya,

nama : Sriwijayanti Dhewi Sariastuti

NIM : 1401415294

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Ujian Skripsi.

Semarang, 2 Mei ..... 2019

Mengetahui,  
Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Negeri Semarang



Drs. Isa Ansori, M.Pd.  
NIP. 196008201987031003

Disetujui oleh,  
Pembimbing,

Dra. Arini Estiastuti, M.Pd  
NIP. 195806191987032001

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif dengan Model *Numbered Heads Together* (NHT) pada Muatan IPS Kelas VB SDN Petompon 02 Semarang” karya,

nama : Sriwijayanti Dhewi Sariastuti

NIM : 1401415294

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, pada hari Rabu , tanggal 22 Mei 2019

Semarang, 22 Mei 2019

### Panitia Ujian Skripsi



Ketua  
Dr. Achmad Rifa'I R.C., M.Pd.  
NIP. 195908211984031001

Sekretaris,

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom, Ph.D.  
NIP 197701262008121003

Penguji I,

Harriyanto, S.Pd., M.Pd.  
NIP 195407251980111001

Penguji II,

Dra. Munisah, M.Pd.  
NIP 195506141988032001

Penguji III,

Dra. Arini Estiastuti, M.Pd  
NIP. 195806191987022001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Sriwijayanti Dhewi Sariastuti

NIM : 1401415294

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

judul : Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif dengan Model *Numbered Heads Together* (NHT) pada Muatan IPS Kelas VB SDN Petompon 02 Semarang

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 2 Mei 2019

Peneliti,



Sriwijayanti Dhewi Sariastuti

NIM. 1401415294

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

1. Barang siapa menelusuri jalan untuk mencari ilmu padanya, Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga (HR. Muslim).
2. Pendidikan mempunyai akar yang pahit, tapi buahnya manis (Aristoteles).
3. Kurikulum berubah, tidak otomatis kualitas pendidikan meningkat. Namun, jika kualitas guru meningkat, kualitas pendidikan pasti meningkat. Itu kuncinya (Anies Baswedan).

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua (Bapak Sariyo, S.Pd. dan Ibu Tri Samiastuti, S.Pd.) yang dengan penuh kasih sayang dan kesabaran telah mendidik dan membesarkan, serta senantiasa memberikan doa dan dukungan kepada peneliti.

## ABSTRAK

**Sariastuti, Sriwijayanti Dhewi.** 2019. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif dengan Model Numbered Heads Together (NHT) pada Muatan IPS Kelas VB SDN Petompon 02 Semarang.* Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Arini Estiastuti, M.Pd. 175 halaman.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media dan model pembelajaran yang inovatif pada muatan pelajaran IPS di kelas VB SDN Petompon 02 Semarang. Hal tersebut berakibat pada kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS sehingga hasil belajar siswa pada muatan IPS rendah dan belum optimal. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengembangkan media video pembelajaran interaktif dengan model *Numbered Heads Together (NHT)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain media, menguji kelayakan dan keefektifan media video pembelajaran interaktif dengan model *Numbered Heads Together (NHT)* pada muatan IPS kelas VB SDN Petompon 02 Semarang.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Prosedur penelitian ini yaitu analisis potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan produk akhir. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V-B SD N Petompon 02 Semarang sebanyak 36 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, wawancara, dokumen dan tes. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji t dan uji *n-gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran interaktif dengan model NHT layak digunakan dengan dengan persentase skor penilaian komponen kelayakan isi materi 91,4% dan kelayakan penyajian media 94%. Pada uji t diketahui Sig (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya adanya perbedaan rata-rata pada hasil *pretest* dan *posttest*. Pada uji *N-gain* diketahui terdapat peningkatan rata-rata (*gain*) pada hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 0,54 dengan kriteria sedang. Sehingga media video pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar.

Simpulan dari penelitian ini adalah media video pembelajaran interaktif dengan model *Numbered Heads Together (NHT)* layak dan efektif digunakan pada pembelajaran IPS di kelas VB SDN Petompon 02 Semarang. Saran bagi pihak sekolah yaitu sebaiknya pihak sekolah mendukung adanya penerapan media pembelajaran inovatif. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran yang inovatif serta dapat menambah wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

**Kata kunci:** Media Video Pembelajaran Interaktif; Model *Numbered Heads Together (NHT)*; Hasil Belajar IPS

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif dengan Model *Numbered Heads Together* (NHT) pada Muatan IPS Kelas VB SDN Petompon 02 Semarang.”. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan saran dari segala pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
4. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., dosen pembimbing sekaligus dosen penguji III;
5. Harmanto, S.Pd.,M.Pd., dosen penguji I;
6. Dra. Munisah, M.Pd., dosen penguji II;
7. Drs. Sukarjo, S.Pd.,M.Pd., validator materi;
8. Dr. Kustiono, M.Pd., validator desain media;
9. Purwiyati, S.Pd.SD., Kepala SDN Petompon 02 Semarang;
10. Ade Febriyanto Wigar, S.Pd., guru kelas VB SDN Petompon 02 Semarang;

Semoga segala kebaikan dan keikhlasan yang telah diberikan senantiasa mendapat balasan yang terbaik dari Allah S.W.T, di kehidupan sekarang maupun yang akan datang.

Semarang, 2 Mei . . . . . 2019

Peneliti



Sriwijayanti Dhewi Sariastuti  
NIM 1401415294

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>PRAKATA</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Pembatasan Masalah .....	7
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	9
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	9
1.6.2 Manfaat Praktis .....	9
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	10
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b> .....	11
2.1 Kajian Teoritis.....	11
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran .....	11
2.1.2 Media Video Pembelajaran Interaktif .....	17
2.1.3 Model Pembelajaran <i>Numbered Heads Together</i> (NHT) .....	25
2.1.4 Hakikat Belajar.....	29
2.1.5 Hakikat Pembelajaran .....	33
2.1.6 Hakikat IPS di SD .....	35

2.1.7 Hakikat Hasil Belajar .....	40
2.2 Kajian Empiris .....	44
2.3 Kerangka Berpikir .....	51
2.4 Hipotesis.....	53
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b> .....	<b>54</b>
3.1 Desain Penelitian .....	54
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	59
3.3 Data, Sumber Data dan Subyek Penelitian .....	59
3.4 Variabel Penelitian .....	60
3.5 Definisi Operasional Variabel .....	60
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	61
3.7 Uji Kelayakan, Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	65
3.8 Teknik Analisis Data.....	72
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>75</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	75
4.1.1 Perancangan Produk .....	75
4.1.2 Hasil Pengembangan Produk .....	80
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk .....	85
4.1.4 Analisis Data .....	95
4.2 Pembahasan.....	98
4.3 Implikasi Hasil Penelitian .....	102
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>105</b>
5.1 Simpulan .....	105
5.2 Saran .....	107
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>108</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>114</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Rancangan Media Video Pembelajaran Interaktif .....	18
Tabel 2.2 Kriteria Penilaian Validasi Materi .....	20
Tabel 2.3 Kriteria penilaian validasi media .....	23
Tabel 2.4 Kemampuan Berfikir.....	41
Tabel 2.5 Tingkatan Sikap .....	41
Tabel 2.6 Kemampuan Belajar Psikomotor .....	42
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel.....	60
Tabel 3.2 Deskripsi Skor Penilaian .....	64
Tabel 3.3 Instrumen Pengumpulan Data.....	64
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Validasi Ahli .....	65
Tabel 3.5 Kriteria Hasil Persentase Tanggapan Guru dan Siswa .....	66
Tabel 3.6 Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba.....	67
Tabel 3.7 Kriteria Koefisien Reliabilitas Instrumen .....	69
Tabel 3.8 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	69
Tabel 3.9 Hasil Analisis Kesukaran Butir Soal.....	70
Tabel 3.10 Klasifikasi Daya Pembeda .....	70
Tabel 3.11 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal.....	71
Tabel 3.12 Soal evaluasi yang digunakan .....	71
Tabel 3.13 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar .....	74
Tabel 4.1 Hasil angket kebutuhan guru terhadap media video pembelajaran interaktif dengan model NHT .....	76
Tabel 4.2 Hasil angket kebutuhan siswa terhadap media video pembelajaran interaktif dengan model NHT .....	77
Tabel 4.3 Desain Media Video Pembelajaran Ineraktif.....	79
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi dalam Media Video Pembelajaran Interaktif oleh Ahli Materi.....	85
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Video Pembelajaran Interaktif oleh Ahli Media.....	87
Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa pada Uji Coba Skala Kecil .....	89

Tabel 4.7 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa pada Uji Kelompok Kecil ..	89
Tabel 4.8 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru pada Uji Kelompok Kecil....	90
Tabel 4.9 Hasil Belajar Siswa pada Uji Kelompok Besar .....	92
Tabel 4.10 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa pada Uji Kelompok Besar .....	92
Tabel 4.11 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru pada Uji Kelompok Besar .....	93
Tabel 4.12 Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa di Kelas Penelitian .....	95
Tabel 4.13 Uji <i>T-test</i> Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa di Kelas Penelitian.....	96
Tabel 4.14 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar .....	97
Tabel 4.15 Uji <i>N-Gain</i> Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa di Kelas Penelitian ...	97

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	12
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir .....	52
Gambar 3.1 Langkah-Langkah R&D.....	55
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian.....	56
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Awal .....	80
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Judul .....	81
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama .....	81
Gambar 4.4 Tampilan Menu Materi.....	81
Gambar 4.5 Contoh Isi Sub Menu Materi.....	82
Gambar 4.6 Tampilan Menu Kompetensi.....	82
Gambar 4.7 Tampilan Menu Info.....	83
Gambar 4.8 Tampilan Menu Kuis .....	83
Gambar 4.9 Tampilan Isi Kuis .....	83
Gambar 4.10 Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa di Kelas Penelitian.....	98

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara dengan Guru Kelas VB .....	115
Lampiran 2 Nilai Hasil Ulangan Tengah Semester 2.....	117
Lampiran 3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	120
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian kelayakan Materi.....	121
Lampiran 5 Instrumen Validasi Kelayakan Materi .....	122
Lampiran 6 Hasil Penilaian Ahli Materi .....	124
Lampiran 7 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian kelayakan Media .....	125
Lampiran 8 Instrumen Validasi Kelayakan Media .....	127
Lampiran 9 Hasil Penilaian Ahli Media .....	130
Lampiran 10 Instrumen Angket Kebutuhan Guru .....	131
Lampiran 11 Hasil Angket Kebutuhan Guru .....	133
Lampiran 12 Instrumen Angket Kebutuhan Siswa .....	134
Lampiran 13 Contoh Hasil Angket Kebutuhan Siswa .....	136
Lampiran 14 Kisi-Kisi Soal Uji Coba.....	137
Lampiran 15 Lembar Soal Uji Coba .....	138
Lampiran 16 Contoh Hasil Soal Uji Coba .....	141
Lampiran 17 Kunci Jawaban dan Pedoman Penilaian Soal Uji Coba .....	142
Lampiran 18 Hasil Uji Validitas .....	143
Lampiran 19 Hasil Uji Reliabilitas .....	144
Lampiran 20 Hasil Uji Taraf Kesukaran .....	145
Lampiran 21 Hasil Uji Daya Beda .....	146
Lampiran 22 Lembar Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	147
Lampiran 23 Contoh Hasil <i>Pretest</i> .....	150
Lampiran 24 Contoh Hasil <i>Posttest</i> .....	151
Lampiran 25 Kunci Jawaban dan Pedoman Penilaian Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	152
Lampiran 26 Rekap Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPS .....	153
Lampiran 27 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru.....	155
Lampiran 28 Angket Tanggapan Guru .....	156

Lampiran 29 Hasil Angket Tanggapan Guru .....	158
Lampiran 30 Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa .....	159
Lampiran 31 Angket Tanggapan Siswa .....	160
Lampiran 32 Contoh Hasil Angket Tanggapan Siswa.....	162
Lampiran 33 Silabus .....	163
Lampiran 34 RPP .....	167
Lampiran 35 Surat Bukti Penelitian.....	207
Lampiran 36 Dokumentasi.....	210

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat (1) menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, yaitu memiliki kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Perwujudan nyata untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut yaitu dengan penerapan suatu kurikulum yang diperlukan dalam pendidikan di Indonesia. Menurut Peraturan Pemerintah No.13 tahun 2015 Pasal 1 Ayat (16), kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar menggunakan pembelajaran tematik terpadu yang dilaksanakan sesuai perkembangan peserta didik. Diputra (2016:126) menjelaskan pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.

Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi menyatakan ruang lingkup materi yang diterapkan dalam pembelajaran SD/MI meliputi: (1) Pendidikan Agama; (2) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn); (3) Bahasa Indonesia; (4) Matematika; (5) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA); (6) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS); dan (7) Seni Budaya dan Prakarya (SBdP); (8) Muatan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Berdasarkan permendikbud tersebut, maka muatan pelajaran IPS wajib diberikan di Sekolah Dasar di seluruh Indonesia.

IPS merupakan muatan pelajaran yang memfasilitasi anak dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukannya untuk mampu berpartisipasi secara aktif di masyarakat (Ristekdikti, 2018:4). Tujuan pembelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar yaitu “agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari”, Depdiknas (Alannasir, 2016:82).

Pelaksanaan proses pembelajaran di Indonesia, diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Pasal 19 Ayat (1) tentang Standar Nasional Pendidikan yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang yang cukup bagi kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Perkembangan teknologi saat ini memberikan pengaruh dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan. Pendidikan dengan memanfaatkan teknologi akan mempermudah proses pembelajaran. Dalam hal ini guru berperan sebagai fasilitator dimana guru mengarahkan siswa ketika pembelajaran berlangsung

menggunakan suatu media (Kurniawan, 2018:119). Selain itu, guru perlu membangun interaksi siswa dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang memberikan kesempatan seluas-luasnya pada siswa untuk berinteraksi agar proses pembelajaran berjalan lancar, menuntun siswa untuk menemukan berbagai potensinya dan membantu siswa dalam proses belajar. Hal ini, dimaksudkan agar proses pembelajaran dapat membantu siswa untuk menguasai kompetensi yang diharapkan (Maulidiawati dan Soeprodjo,2014:164).

Berdasarkan penelitian awal yang peneliti lakukan melalui kegiatan observasi, wawancara dan data dokumen di kelas VB SDN Petompon 02 Semarang, dalam muatan pelajaran IPS peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu proses pembelajaran yang berlangsung di kelas masih berpusat pada guru, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang menarik, serta model pembelajaran yang kurang inovatif. Untuk penyediaan media pembelajaran IPS, guru memiliki keterbatasan waktu untuk mencari dan membuat media, sehingga media yang sering digunakan hanya sebatas gambar yang ada pada buku tematik. Buku tematik juga merupakan sumber belajar utama yang digunakan. Siswa kurang tertarik mengikuti pelajaran IPS karena kurangnya penggunaan media dan model pembelajaran yang inovatif sehingga menyebabkan hasil belajar IPS kelas VB rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis nilai UTS semester 2 kelas VB tahun ajaran 2017/2018 SDN Petompon 02. Dari jumlah siswa sebanyak 36 anak, pada muatan pelajaran IPS dengan KKM 70, hanya 17 siswa (47%) yang sudah mencapai KKM, sedangkan 19 siswa (53%) lainnya belum mencapai KKM.

Menurut Maharani (2015:32), salah satu perkembangan zaman yang paling berpengaruh terhadap dunia pendidikan adalah perkembangan teknologi, yang

tampak jelas dalam upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran diantaranya yaitu media pembelajaran berbasis teknologi. Menurut Wardani (2014:74), keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Dengan adanya media dan model pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan rangsangan siswa dalam menangkap materi pembelajaran serta meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka penggunaan suatu media pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik dapat dijadikan sebagai solusi penyelesaian masalah pada proses pembelajaran muatan IPS di kelas VB SDN Petompon 02 Semarang yang belum optimal. Dengan demikian peneliti ingin mengembangkan media video pembelajaran interaktif dengan model *Numbered Heads Together* (NHT) pada muatan pelajaran IPS materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia.

Menurut Arsyad (2017:162) multimedia adalah kombinasi antara grafik, teks, suara, video, dan animasi yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, dan isi pelajaran. Dalam penelitian ini multimedia yang dimaksud adalah video pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan media video pembelajaran interaktif pada muatan IPS materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia, diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan isi materi, serta mempermudah siswa memahami materi yang akan disampaikan. Dalam video pembelajaran interaktif ini juga dilengkapi dengan animasi yang dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti pelajaran dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Kegiatan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran interaktif ini ditunjang dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif yaitu *Numbered Heads Together (NHT)*. Menurut Minarni (2016:39), dalam pembelajaran menggunakan model NHT peserta didik menempati posisi sangat dominan dalam proses pembelajaran, terjadi kerja sama dalam kelompok, dan pembelajaran yang terjadi dapat lebih bermakna dan memberi kesan yang kuat kepada peserta didik.

Penelitian yang relevan sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Wanda Ramansyah dalam Jurnal Ilmiah *Edutic* Vol.1 No.1 tahun 2014 dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS3* pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan”. Kesimpulan dari penelitian tersebut yaitu multimedia pembelajaran interaktif berhasil diuji tingkat efektifitas, daya tarik dan efisiensi dalam kategori “layak”. Pengembangan tersebut dapat digunakan sebagai sumber dalam meningkatkan strategi penyampaian pesan dan strategi mengajar guru agar lebih inovatif dan bermutu.

Penelitian lain yang relevan sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media ini adalah penelitian yang dilakukan oleh F. Aulia dalam jurnal *Chemistry in Education* Vol.3 No.2 tahun 2014 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Kesimpulan dari penelitian tersebut yaitu media pembelajaran interaktif telah teruji layak dalam segi media, materi dan bahasa untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan hasil belajar siswa serta mendapatkan respon baik dari siswa setelah digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang relevan sebagai pendukung model pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Erwin Putera Permana dalam Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara Vol 1, No. 2 tahun 2016 dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif *Numbered Heads Together* (NHT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPS SD”. Kesimpulan dari penelitian tersebut yaitu penerapan model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) pada muatan IPS SD telah berhasil diterapkan dengan baik, yang ditunjukkan dengan peningkatan ketercapaian hasil tindakan dalam siklus I dan II. Penerapan model NHT juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil belajar siswa mengalami peningkatan baik dari nilai rata-rata kelas maupun ketuntasan belajar siswa.

Berdasarkan penelitian yang telah dijelaskan diatas dapat diketahui bahwa media video pembelajaran interaktif dengan model *Numbered Head Together* (NHT) memiliki potensi yang baik untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran yang inovatif khususnya dalam pembelajaran muatan IPS materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif dengan Model *Numbered Heads Together* (NHT) pada Muatan IPS Kelas VB SDN Petompon 02 Semarang”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah yang ditemukan antara lain:

- 1.2.1 Penggunaan media dalam pembelajaran IPS masih terbatas.
- 1.2.2 Media pembelajaran IPS yang tersedia kurang menarik minat siswa.
- 1.2.3 Model pembelajaran yang digunakan kurang inovatif.
- 1.2.4 Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa aktif.
- 1.2.5 Sumber belajar yang digunakan siswa masih sebatas buku tematik.
- 1.2.6 Sekolah belum memaksimalkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.
- 1.2.7 Masih rendahnya hasil belajar siswa pada muatan pelajaran IPS.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran yang menarik disertai penggunaan model pembelajaran yang inovatif pada muatan IPS kelas VB SDN Petompon 02 Semarang. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berupa media Video Pembelajaran Interaktif yang disajikan dalam bentuk gambar, teks, audio, dan animasi yang menarik dan didukung dengan model pembelajaran yang inovatif yaitu *Numbered Heads Together (NHT)* yang akan diterapkan pada muatan IPS kelas V, KD 3.3 dan 4.3, Tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita), Subtema 1 (Manusia dan Lingkungan), pembelajaran 4, materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

- 1.4.1 Bagaimanakah pengembangan media video pembelajaran interaktif dengan model *Numbered Heads Together (NHT)* pada muatan IPS kelas VB SDN Petompon 02 Semarang?
- 1.4.2 Apakah media video pembelajaran interaktif dengan model *Numbered Heads Together (NHT)* layak digunakan pada muatan IPS kelas VB SDN Petompon 02 Semarang?
- 1.4.3 Apakah media video pembelajaran interaktif dengan model *Numbered Heads Together (NHT)* efektif digunakan pada muatan IPS kelas VB SDN Petompon 02 Semarang?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Mengembangkan media video pembelajaran interaktif dengan model *Number Head Together (NHT)* pada muatan IPS kelas VB SDN Petompon 02 Semarang.
- 1.5.2 Menguji kelayakan media video pembelajaran interaktif dengan model *Number Head Together (NHT)* pada muatan IPS kelas VB SDN Petompon 02 Semarang.

1.5.3 Menguji keefektifan media video pembelajaran interaktif dengan model *Number Head Together (NHT)* pada muatan IPS kelas VB SDN Petompon 02 Semarang.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, pengembangan media video pembelajaran interaktif dengan model *Numbered Heads Together (NHT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VB SDN Petompon 02 dan menambah inovasi media pembelajaran dalam muatan IPS, serta dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1.6.2.1 Bagi Siswa**

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu memudahkan siswa dalam memahami materi, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena media dan model pembelajaran yang diterapkan menarik dan inovatif. Materi pembelajaran menjadi lebih mudah diserap oleh siswa karena siswa lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran.

#### **1.6.2.2 Bagi Guru**

Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu memberikan alternatif kepada guru untuk menciptakan suasana kelas yang aktif, menggunakan media dan model pembelajaran yang inovatif, menarik dan menyenangkan.

### **1.6.2.3 Bagi Sekolah**

Penelitian pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh penelitian diharapkan dapat menambah referensi sekolah dalam penggunaan media dan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

### **1.6.2.4 Bagi Peneliti**

Menambah bekal ilmu dan pengalaman bagi peneliti sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan.

## **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan adalah media pembelajaran yang berupa:

- 1.7.1 Media Video Pembelajaran Interaktif diterapkan dengan model *Numberes Heads Together* (NHT) pada muatan pelajaran IPS kelas VB SDN Petompon 02 Semarang dengan materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia.
- 1.7.2 Media Video Pembelajaran Interaktif merupakan media pembelajaran yang didesain dengan kombinasi beberapa media berupa teks, gambar, animasi, dan audio menggunakan aplikasi *Adobe Flash* agar dapat menarik perhatian serta meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran muatan IPS.
- 1.7.3 Media Video Pembelajaran Interaktif dilengkapi dengan berbagai pilihan menu seperti menu informasi, kompetensi, materi dan kuis yang dibuat menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoretis**

##### **2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Aqib (2014:50) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Hamalik (Farid Ahmadi, 2017:72) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, fikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan perantara yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Komunikasi antara guru dan siswa tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan media (Dewi, 2015:3). Asyhar (2012:8) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan suatu pesan atau materi secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana siswa dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

Edgar Dale (Arsyad, 2017:13-14) mengemukakan landasan teori penggunaan media dalam proses belajar yaitu *Dale's Cone of Experience* atau yang lebih dikenal dengan Kerucut Pengalaman Dale yang digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2.1** Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman tersebut menunjukkan hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Dalam kerucut pengalaman, media memiliki tingkatan yang berbeda, sesuai tahap perkembangan siswa. Berdasarkan kerucut pengalaman Dale, maka media yang dikembangkan dalam penelitian ini berada di tingkat ketiga dari atas, yaitu berupa lambang kata, lambang visual, gambar diam, dan rekaman audio yang berupa Video Pembelajaran Interaktif.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu memperjelas penyampaian materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran agar dapat dipahami oleh siswa, serta dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Berkaitan dengan penelitian ini, video pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia pada muatan IPS Kelas VB SDN Petompon 02.

### **2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Viandhika Ditama, dkk (2015:24) menjelaskan bahwa media pembelajaran mempunyai fungsi meningkatkan daya tarik materi pelajaran dan perhatian siswa. Arsyad (2017:19) menyebutkan salah satu fungsi media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru.

Daryanto (2013:5) menjabarkan enam fungsi pokok dari media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar, yaitu: (1) memperjelas pesan; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera; (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar; (4) memungkinkan siswa belajar mandiri; (5) mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama; (6) merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran diantaranya yaitu mempengaruhi iklim belajar, merangsang perhatian dan minat siswa dalam kegiatan belajar, membantu penyampaian pesan dan isi pelajaran, membantu meningkatkan pemahaman siswa, menarik perhatian siswa, serta mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Berkaitan dengan penelitian ini, media video pembelajaran interaktif pada muatan IPS materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia berfungsi memperjelas penyampaian materi tersebut dan memperjelas pemahaman siswa serta menarik perhatian siswa kelas VB SDN Petompon 02 terhadap materi tersebut.

### **2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Arsyad (2017:29) menjelaskan manfaat penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar yaitu: (1) memperjelas penyampaian materi pelajaran, mempermudah daya serap peserta didik serta meningkatkan proses dan hasil belajar; (2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar; (3) mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; (4) memberikan pengalaman yang sama kepada peserta didik mengenai peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka.

Aqib (2014:51) menyebutkan delapan manfaat umum media pembelajaran, yaitu: (1) menyeragamkan penyampaian materi; (2) pembelajaran lebih jelas dan menarik; (3) proses pembelajaran lebih interaksi; (4) efisiensi waktu dan tenaga; (5) meningkatkan kualitas hasil belajar; (6) belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja; (7) menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar; (8) meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran diantaranya yaitu memperjelas penyampaian materi pelajaran, menyeragamkan penyampaian materi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, meningkatkan kualitas hasil belajar, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar, meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta menarik perhatian siswa.

#### 2.1.1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Aqib (2014:52) mengelompokan media kedalam tiga jenis, yaitu: (1) media grafis (simbol-simbol komunikasi visual, misalnya gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik/*graphs*, kartun, poster, peta/*globe*, papan flannel, dan papan buletin); (2) media audio (dikaitkan dengan indra pendengaran, misalnya radio dan alat perekam pita magnetik); (3) multimedia (dibantu proyektor LCD, misalnya file program komputer multimedia).

Asyhar (2012:45) menjelaskan media dapat dikelompokan menjadi empat jenis media yaitu: (1) Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indrera penglihatan semata-mata dari peserta didik, media visual memiliki ketersediaan dan akseibilitas yang mudah; (2) Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik; (3) Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan; (4) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan pesan dalam pembelajaran diantaranya yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media video pembelajaran interaktif yang termasuk dalam jenis

multimedia karena pada media tersebut terdapat media gambar, teks, animasi, video dan audio yang terangkum dalam satu media.

#### **2.1.1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Asyhar (2012:81), menjelaskan kriteria pemilihan media pembelajaran sebagai berikut: (1) jelas dan rapi, artinya jelas dan rapi penyajiannya mencakup layout atau pengaturan format penyajian; (2) bersih dan menarik, bersih dalam artian tidak ada gangguan yang tak perlu pada teks, gambar, suara, dan video; (3) cocok dengan sasaran, tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok kecil, kelompok sedang, serta perorangan; (4) relevan dengan topik yang diajarkan; (5) sesuai dengan tujuan pembelajaran; (6) praktis, luwes, dan tahan; (7) berkualitas baik; (8) ukuran sesuai dengan lingkungan belajar.

Daryanto (2016:18) menyebutkan bahwa pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran, karena akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa kriteria pemilihan media pembelajaran diantaranya yaitu media harus disesuaikan dengan tujuan dan materi pelajaran, media bisa menarik minat dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, serta guru terampil menggunakannya.

### **2.1.2 Media Video Pembelajaran Interaktif**

Daryanto (2013:8) menjelaskan video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu menyampaikan materi dan membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Menurut Choi & Jhonson dalam Endah Puspita, dkk (2018:49) pembelajaran menggunakan video menghasilkan pesan yang lebih mudah diingat, dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri.

Menurut Vaughan (2006) dalam Rahmadiano SA dan Melany (2018:132) multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, video dan interaksi lain yang dikemas menjadi file digital. Sehingga dalam penelitian ini, media video pembelajaran interaktif termasuk dalam jenis multimedia, karena media video pembelajaran interaktif ini terdiri dari media gambar, teks, animasi, video dan audio yang terangkum dalam satu media yang berisi informasi tentang muatan IPS kelas V materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia.

Adelita Arinata dan T. Arie Setiawan (2017:366) menyebutkan bahwa multimedia interaktif memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya. Ramansyah (2014:10), menjelaskan multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai sumber dalam meningkatkan strategi penyampaian pesan atau strategi mengajar guru agar lebih inovatif dan bermutu.

Menurut Izzudin, dkk (2013:2) video pembelajaran interaktif merupakan sebuah media pembelajaran yang berfungsi sebagai pemicu atau rangsangan belajar

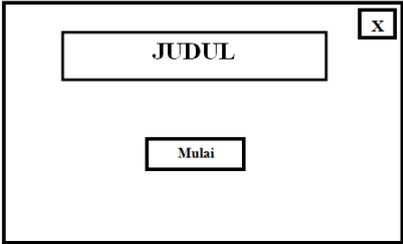
siswa agar tertarik dan tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran, serta mempermudah guru dalam penyampaian materi pelajaran. Menurut Luh Made Indria Dewi dan Ni Luh Rimpiati (2016:4) penggunaan media pembelajaran berupa video interaktif dapat merangsang perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

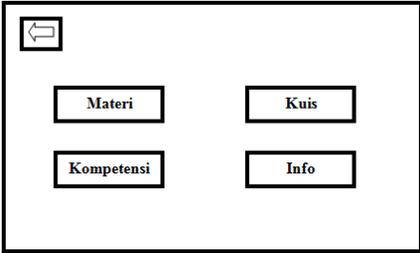
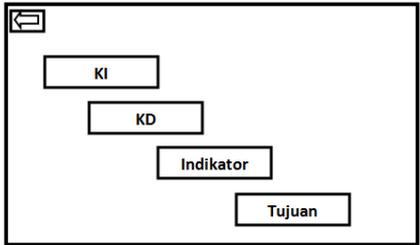
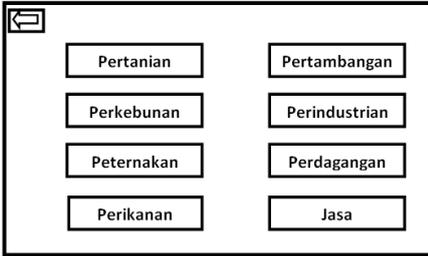
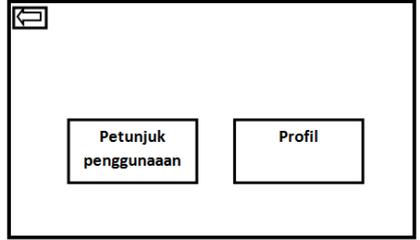
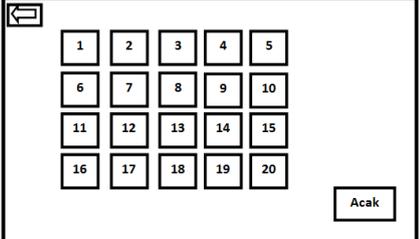
Kelebihan video interaktif menurut Kumala (Niswa, 2012:3) antara lain lebih praktis dalam pelaksanaan, menyenangkan siswa, tidak klasik dan membosankan. Dengan tampilan video pembelajaran interaktif yang dilengkapi gambar, teks, animasi, video dan audio yang mendukung isi materi, maka dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam mengikuti pelajaran, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, serta pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan.

### 2.1.2.1 Rancangan Media Video Pembelajaran Interaktif

Media video pembelajaran interaktif ini dibuat menggunakan aplikasi *Adobe Flash Cs6*. Berikut rancangan media yang dimaksud:

**Tabel 2.1** Rancangan Media Video Pembelajaran Interaktif

Desain	Keterangan
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tampilan pembuka yaitu dengan judul materi yaitu “Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia”</li> <li>• Menu mulai digunakan untuk memulai penggunaan media</li> <li>• Menu dengan tanda X untuk keluar dari program</li> </ul>

	<p>Menu utama terdiri dari menu-menu yang dapat dipilih dalam penggunaan media yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kompetensi, untuk membuka KI, KD, Indikator dan tujuan</li> <li>2. Materi, untuk membuka materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia</li> <li>3. Kuis, untuk mengerjakan soal</li> <li>4. Info, untuk membuka petunjuk penggunaan media dan profil pengembang</li> <li>5. Menu dengan tanda panah untuk kembali ke tampilan sebelumnya</li> </ol>
	<p>Menu kompetensi terdiri dari menu KI, KD, Indikator dan tujuan pembelajaran. Menu dengan tanda panah untuk kembali ke tampilan sebelumnya.</p>
	<p>Tampilan menu materi, terdapat pilihan sub materi yang akan dipelajari mengenai Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia. Menu dengan tanda panah untuk kembali ke tampilan sebelumnya.</p>
	<p>Menu info terdiri dari menu petunjuk penggunaan media dan profil pengembang media.</p>
	<p>Menu kuis terdiri dari soal-soal yang harus dijawab oleh siswa. Terdapat tombol Acak yang berfungsi untuk mengacak nomor kepala yang harus menjawab. Menu dengan tanda panah untuk kembali ke tampilan sebelumnya.</p>

### 2.1.2.2 Aspek Penilaian Media Video Pembelajaran Interaktif

Pengembangan media video pembelajaran interaktif pada muatan IPS kelas V materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia yang akan digunakan dalam proses pembelajaran harus memenuhi aspek penilaian. Dalam penelitian ini menggunakan sumber buku untuk penilaian kevalidan media. Berikut ini merupakan aspek penilaian media yaitu (1) aspek kompetensi; (2) aspek kesesuaian; (3) aspek bahasa; (4) aspek tampilan; (5) aspek pemakaian / penggunaan; (6) aspek keunggulan. Aspek tersebut dinilai dengan cara memberikan skor pada tiap indikator dari masing-masing aspek. Pemberian skor sebagai berikut (Sugiyono, 2015:135):

1. Skor 1 = Sangat Tidak Setuju
2. Skor 2 = Tidak Setuju
3. Skor 3 = Ragu-Ragu
4. Skor 4 = Setuju
5. Skor 5 = Sangat Setuju

Indikator masing-masing aspek dijabarkan sebagai berikut:

- a. Kriteria penilaian validasi materi

**Tabel 2.2** Kriteria Penilaian Validasi Materi

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian
<b>Aspek Kompetensi Materi</b>		
Media sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai (Hamdani, 2011:257)	Materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	Materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia dalam media video pembelajaran interaktif sesuai dengan KI dan KD Kurikulum 2013
Media sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad, 2017:74)		Materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia dalam media video pembelajaran
Media sesuai dengan tujuan		

<p>pembelajaran, Media relevan dengan topik yang diajarkan (Asyhar, 2012:81)</p>		<p>interaktif sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi</p> <p>Materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia dalam media video pembelajaran interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran</p> <p>Materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia dalam media video pembelajaran interaktif yang disampaikan dapat mengembangkan ranah afektif</p> <p>Materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia dalam media video pembelajaran interaktif yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif</p> <p>Materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia dalam media video pembelajaran interaktif yang disampaikan dapat mengembangkan ranah psikomotorik</p>
<b>Aspek Kesesuaian Materi</b>		
<p>Media relevan dengan topik yang diajarkan (Asyhar 2012:81)</p> <p>Bersih dan menarik bersih dalam artian tidak ada gangguan yang tak perlu pada teks, gambar, audio, dan video (Asyhar, 2012:81)</p> <p>Media jelas dan rapi, artinya jelas dan rapi penyajiannya mencakup layout dan format penyajiannya (Asyhar, 2012:81)</p>	<p>Media sesuai dengan materi</p>	<p>Gambar yang disajikan dalam media video pembelajaran interaktif sesuai dengan materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia.</p> <p>Audio dan video yang disajikan dalam media video pembelajaran interaktif memperjelas isi materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia.</p> <p>Materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia dalam media video pembelajaran interaktif mudah dipahami</p>

		Media video pembelajaran interaktif menumbuhkan rasa ingin tahu siswa pada materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia
Media harus disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran, karena akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran (Daryanto, 2013:18)	Materi sesuai dengan evaluasi pembelajaran	Kuis dalam media video pembelajaran interaktif sudah mencakup seluruh indikator pencapaian kompetensi.  Kuis dalam media video pembelajaran interaktif sudah sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi.
<b>Aspek Bahasa</b>		
Menggunakan bahasa yang jelas dan komunikatif (Asyhar, 2012:22)  Interaktif yaitu mampu menghadirkan komunikasi dua arah (Hamdani, 2011:257)  Interactivity artinya mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktivitas (Sanjaya dalam Hamdani 2011:257)  Kalimat harus jelas, singkat, dan informatif (Daryanto, 2013:106)	Bahasa jelas dan komunikatif	Penggunaan bahasa dalam media video pembelajaran interaktif mudah dipahami  Bahasa yang digunakan dalam media video pembelajaran interaktif sederhana  Bahasa pada rekaman audio/narasi dalam media video pembelajaran interaktif jelas, singkat dan informative  Bahasa pada rekaman audio/narasi dalam media video pembelajaran interaktif dapat memperjelas gambar  Kalimat yang digunakan dalam media video pembelajaran interaktif dapat memperjelas gambar yang disajikan  Penggunaan bahasa dalam media video pembelajaran interaktif sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar

b. Kriteria penilaian kelayakan Media

**Tabel 2.3** Kriteria penilaian validasi media

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Deskriptor Penilaian</b>
<b>Aspek Kesesuaian media</b>		
<p>Media sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai (Hamdani, 2011:257)</p> <p>Media sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad, 2017:74)</p> <p>Media relevan dengan topik yang diajarkan (Asyhar, 2012:81)</p>	<p>Media sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai</p>	<p>Media video pembelajaran interaktif menampilkan KI dan KD</p> <p>Media video pembelajaran interaktif menampilkan indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai</p> <p>Kombinasi teks, gambar dan suara dalam media video pembelajaran interaktif saling terpadu dan berkaitan dengan materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia</p>
<b>Aspek Tampilan Media</b>		
<p>Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan (Arsyad, 2017:76)</p> <p>Bersih dan menarik bersih dalam artian tidak ada gangguan yang tak perlu pada teks, gambar, audio, dan video (Asyhar, 2012:81)</p> <p>Interesting atau menarik (Aqib, 2014:52)</p>	<p>Desain tampilan menarik</p>	<p>Desain tampilan media video pembelajaran interaktif menarik minat belajar siswa</p> <p>Ukuran teks dalam media video pembelajaran interaktif dapat terlihat jelas</p> <p>Ukuran gambar dalam media video pembelajaran interaktif dapat terlihat Jelas</p> <p>Penyajian media video pembelajaran interaktif dilengkapi gambar yang sesuai dengan materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia</p>

		Tampilan background dan penempatan gambar dalam media video pembelajaran interaktif tidak mengganggu isi materi
Media harus jelas dan rapi penyajiannya yang mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan, dan ilustrasi gambar, dan berkualitas baik (Asyhar, 2012:81)	Kualitas tampilan media	Ukuran teks, gambar, dan video dalam media video pembelajaran interaktif dapat terlihat jelas  Media video pembelajaran interaktif menyimpan teks, gambar, audio, video, dan disertai animasi yang baik dan menarik  Tata letak menu dalam media video pembelajaran interaktif sudah tepat
<b>Aspek Pemakaian Media</b>		
Praktis, luwes, dan tahan (Asyhar, 2012:81)  <i>Acces</i> artinya kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam pemilihan (Sanjaya dalam Hamdani,2011:257)  Guru terampil menggunakannya (Arsyad, 2017:75)	Media mudah digunakan oleh guru dan siswa	Media video pembelajaran interaktif mudah digunakan dalam proses pembelajaran.  Petunjuk penggunaan dalam media video pembelajaran interaktif jelas dan lengkap  Media video pembelajaran interaktif sesuai dengan tingkat perkembangan dan karakter siswa
<b>Aspek Keunggulan Media</b>		
<i>Interactivity</i> artinya mampu menghadirkan komunikasi dua arah atau interaktivitas (Hamdani, 2011:257)	Media komunikatif dengan pengguna	Media video pembelajaran interaktif mampu memancing antusias siswa dalam proses pembelajaran

<p>Kalimat harus jelas, singkat, dan informatif (Daryanto, 2013:106)</p> <p>Interaktivitas (Asyhar 2012:84)</p>		<p>Media video pembelajaran interaktif mempunyai kapasitas tinggi dalam menyimpan informasi</p> <p>Media video pembelajaran interaktif dapat digunakan secara individu atau secara kelompok</p> <p>Informasi atau materi dalam media video pembelajaran interaktif dapat diterima dengan mudah dan cepat</p> <p>Narasi dengan rekaman audio dalam media video pembelajaran interaktif terdengar jelas</p>
---	--	---

### 2.1.3 Model Pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)*

#### 2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)*

Menurut Huda (2014:203) model pembelajaran *Number Head Together (NHT)* merupakan varian dari diskusi kelompok. Shoimin (2017:108) menjelaskan bahwa *Numbered Heads Together (NHT)* termasuk model pembelajaran berkelompok yang setiap anggotanya bertanggung jawab mengerjakan tugas kelompoknya. Model pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* dikembangkan untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah atau memahami materi dan guru dapat memantau pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut dengan cara mengajukan pertanyaan kepada seluruh kelas.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Numbered Heads Together (NHT)* merupakan model pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara diskusi kelompok, yang setiap anggotanya bertanggung jawab mengerjakan tugas kelompoknya. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model *Numbered Heads Together (NHT)* untuk menunjang proses pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran interaktif.

### **2.1.3.2 Tujuan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)***

Menurut Trianto (2007:62) model *Number Head Together (NHT)* bertujuan untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam memahami materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Huda (2014:203) menjelaskan tujuan dari model pembelajaran *Number Head Together (NHT)* adalah memberi kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi gagasan dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat, meningkatkan kerja sama siswa, serta dapat mengajarkan siswa dalam hal keterampilan sosial baik secara langsung dalam pembelajaran maupun setelah pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari model pembelajaran *Number Head Together (NHT)* diantaranya yaitu untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran, mengecek pemahaman siswa terhadap isi pelajaran, memberi kesempatan kepada siswa untuk saling berbagi gagasan dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat, meningkatkan kerja sama siswa, serta mengajarkan siswa dalam hal keterampilan sosial.

### 2.1.3.3 Sintak Model Pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)*

Terdapat enam langkah model pembelajaran *NHT* (Aqib, 2013: 19) yaitu:

1. ***Pembentukan Kelompok.*** Pada tahap ini, siswa dikelompokkan menjadi beberapa kelompok belajar. Dalam kelompok ini siswa mendapat nomor kepala.
2. ***Penugasan.*** Pada tahap ini, siswa akan mendapatkan tugas atau masalah mengenai materi yang telah dipelajari yaitu materi kegiatan ekonomi di Indonesia
3. ***Diskusi Kelompok.*** Pada tahap ini, setiap kelompok berdiskusi untuk mendapatkan jawaban yang benar dan semua anggota kelompok memastikan setiap anggota kelompoknya dapat mengerjakan dan mengetahui jawaban dari tugas atau masalah yang diberikan.
4. ***Memanggil Nomor Anggota.*** Pada tahap ini, guru memanggil salah satu nomor kelompok siswa. Nomor yang dipanggil oleh guru kemudian keluar dari kelompoknya dan melaporkan atau menjelaskan hasil diskusi kelompok mereka.
5. ***Tanggapan Kelompok Lain.*** Pada tahap ini, siswa yang nomornya belum dipanggil oleh guru kemudian diinstruksikan untuk memberikan tanggapan atas jawaban yang sudah disampaikan dari kelompok lain.
6. ***Simpulan.*** Pada tahap ini, guru dan siswa secara bersama menyimpulkan hasil akhir jawaban yang benar dari tugas atau masalah yang sudah diberikan oleh guru.

#### **2.1.3.4 Kelebihan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)***

Septiadi, dkk (2016:85) menjelaskan kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together (NHT)* adalah pembelajarannya sangat menarik, selain itu dengan model pembelajaran ini siswa juga dapat belajar secara bersama, kreatif dan aktif dalam menganalisis suatu permasalahan serta mampu menemukan pemecahan masalahnya secara bersama pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Kelebihan model pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)* menurut Huda (2011:138) dalam Wijanarko, dkk (2014:26) yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling sharing ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat, meningkatkan semangat kerja sama siswa, serta dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan tingkatan kelas.

Sohimin (2017:108-109) menyebutkan kelebihan dari model pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* diantaranya yaitu : (1) Setiap murid menjadi siap; (2) Dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh; (3) Murid yang pandai dapat mengajari murid yang kurang pandai; (4) Terjadi interaksi secara intens antar siswa dalam menjawab soal; (5) Tidak ada murid yang mendominasi dalam kelompok karena ada nomor yang membatasi.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* dapat menggali keaktifan siswa, kesiapan siswa menjawab pertanyaan, menumbuhkan jiwa kreatif dan kritis siswa dalam diskusi kelompok, serta meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran.

## **2.1.4 Hakikat Belajar**

### **2.1.4.1 Teori Belajar**

Menurut Suyono dan Hariyanto (2014:55) teori belajar adalah induk dalam bidang psikologi pendidikan maupun bidang filsafat pendidikan. Teori belajar memiliki 3 aliran, yaitu :

#### **a. Behaviorisme**

Behaviorisme merupakan aliran psikologi yang memandang individu dari sisi jasmaniah, menekankan pada perilaku yang dapat diamati, dan mengabaikan aspek-aspek mental seperti kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam kegiatan belajar (Suyono dan Hariyanto, 2014:58).

Suyono dan Hariyanto (2014:70) menjelaskan bahwa pembelajaran yang dirancang berdasarkan teori behaviorisme memandang pengetahuan bersifat objektif, tetap, pasti, dan tidak berubah. Dalam proses belajar mengajar siswa dianggap sebagai objek pasif yang selalu membutuhkan motivasi dan penguatan dari guru.

#### **b. Kognitivisme**

Menurut Suyono dan Hariyanto (2014:82) proses berpikir anak merupakan aktivitas yang sistematis, yaitu tahap demi tahap dari fungsi intelektual konkret menuju abstrak. Piaget dalam Rifa'i dan Anni (2015:31-34) membagi tahap-tahap perkembangan kognitif sebagai berikut.

- a. Tahap sensorimotorik (0-2 tahun). Pada tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indera (sensori) mereka (seperti melihat dan mendengar) dengan gerakan motorik (otot) mereka (menggapai, menyentuh).

- b. Pra operasional (2-7 tahun). Terbagi dalam dua sub-tahap, yaitu sub tahap simbolis (2-4 tahun) anak secara mental sudah mampu mempresentasikan obyek yang tidak nampak dan penggunaan bahasa mulai berkembang ditunjukkan dengan sikap bermain. Sub-tahap intuitif (4-7 tahun) anak memiliki rasa ingin tahu jawaban dari semua pertanyaan. Mereka mengetahui tetapi tanpa menggunakan pemikiran rasional.
- c. Tahap operasional konkrit (7-11 tahun). Anak mampu mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkrit. Pada situasi konkrit anak sudah mampu menggolongkan sesuatu namun belum bisa memecahkan masalah secara abstrak.
- d. Tahap operasional formal (7-15 tahun). Anak sudah mampu berpikir abstrak, idealis, dan logis. Anak sudah mampu menyusun rencana untuk memecahkan masalah dan secara sistematis menguji solusinya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa teori belajar kognitif menekankan pada aktivitas belajar siswa berupa proses berpikir dalam memahami pengetahuan yang dia dapat sesuai dengan tahap perkembangannya.

#### c. Konstruktivisme

Teori konstruktivisme adalah upaya untuk membangun pemahaman atau persepsi atas dasar pengalaman yang dialami siswa. Belajar menurut pandangan ini merupakan proses untuk memberikan pengalaman nyata bagi siswa. Ada tiga potensi yang harus diubah melalui belajar, yaitu potensi intelektual (kognitif), potensi moral kepribadian (afektif) dan keterampilan mekanik/otot (psikomotorik) (Aqib 2014:66). Menurut pandangan ini belajar merupakan proses

untuk memberikan pengalaman nyata bagi siswa. Dalam hal ini guru berperan sebagai mediator dan fasilitator untuk membantu proses belajar siswa.

#### **2.1.4.2 Pengertian Belajar**

Slameto (2010:2) menyebutkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Whiterington (1952) dalam Suyono dan Hariyanto (2014:11) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan.

Susanto (2016:4) menjelaskan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas yang sengaja dilakukan dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Berdasarkan uraian dari beberapa ahli tersebut, disimpulkan bahwa belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mencapai perubahan dalam kepribadiannya dan memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

### **2.1.4.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Rifa'i dan Anni (2015:78) menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu kondisi internal dan eksternal peserta didik. Slameto (2010:54) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu: (1) Faktor Intern, merupakan faktor dari dalam diri individu yang belajar yang meliputi faktor jasmanian, faktor psikologis dan faktor kelelahan.; (2) Faktor Ekstern, yaitu faktor yang ada di luar individu yang belajar, antara lain: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi faktor intern yaitu yang berasal dari dalam diri dan faktor ektern yaitu faktor yang berasal dari luar. Faktor intern meliputi jasmanian, psikologis, inteligensi, bakat dan minat, dan cara belajar. Faktor ektern meliputi keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

### **2.1.4.4 Prinsip-Prinsip Belajar**

Prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran menurut Hamdani (2011:22) terdiri dari: (1) kesiapan belajar; (2) perhatian; (3) motivasi; (4) keaktifan peserta didik; (5) mengalami sendiri; (6) pengulangan; (7) materi pelajaran yang menantang; (8) balikan dan penguatan; dan (9) perbedaan individual.

Slameto (2010:27-28) membedakan prinsip belajar dalam 4 kategori, yaitu: (1) siswa diusahakan untuk dapat berpartisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing siswa supaya tercapainya tujuan intruksional belajar; (2) sesuai dengan hakikat belajar; (3) sesuai materi atau bahan yang harus dipelajari; (4) sarana yang cukup.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran yaitu kesiapan belajar, sarana, perhatian, motivasi, keaktifan peserta didik, sesuai materi yang dipelajari, pengulangan, balikan dan penguatan, serta perbedaan individual.

## **2.1.5 Hakikat Pembelajaran**

### **2.1.5.1 Pengertian Pembelajaran**

Menurut Hamdani (2011:71) pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan guru sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Asyhar (2012:7) menjelaskan pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Susanto (2016:19) juga menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu bentuk bantuan dari guru kepada peserta didik berupa proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, pembentukan sikap, serta terciptanya keyakinan pada diri peserta didik.

Berdasarkan pernyataan beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa yang berupa upaya guru memberikan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik agar terjadi interaksi optimal antara guru dan peserta didik, serta antar peserta didik.

### **2.1.5.2 Komponen Pembelajaran**

Rifa'i dan Anni (2012:159-161) berpendapat terdapat enam komponen pembelajaran yaitu: (1) tujuan merupakan sesuatu yang ingin dicapai dalam pembelajaran; (2) subyek belajar; (3) materi pelajaran; (4) strategi pembelajaran yang digunakan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif; (5) media pembelajaran; (6) penunjang yang merupakan fasilitas yang menunjang pembelajaran.

Memurut Hamdani (2011:48), komponen-komponen pembelajaran yang saling terkait satu sama lain, yaitu: (1) tujuan, biasanya berupa pengetahuan dan keterampilan atau sikap yang dirumuskan secara eksplisit; (2) subjek belajar; (3) materi pelajaran; (4) strategi pembelajaran, merupakan pola umum mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan pembelajaran; (5) media pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran; dan (6) penunjang, dalam sistem pembelajaran adalah fasilitas belajar, sumber belajar, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan semacamnya.

Berdasarkan pernyataan beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa komponen dalam pembelajaran terdiri dari subjek belajar yaitu siswa, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, materi pelajaran, kegiatan pembelajaran meliputi penggunaan metode dan model pembelajaran, alat bantu pembelajaran yaitu media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang penyampaian materi sehingga pembelajaran lebih menarik dan lebih bermakna.

## **2.1.6 Hakikat IPS di SD**

### **2.1.6.1 Pengertian IPS di SD**

Menurut Taneo (2008:6) IPS bagi pendidikan dasar merupakan hasil perpaduan dari mata pelajaran geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, dan sosiologi. Perpaduan ini disebabkan mata pelajaran tersebut memiliki objek material kajian yang sama yaitu manusia.

Sumantri dalam Sapriya (2017:11) menyatakan IPS merupakan seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Buchari Alma dalam Susanto (2016:141) menjelaskan bahwa pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial, seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, Sosiologi, politik dan psikologi.

Berdasarkan pernyataan beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengertian IPS adalah suatu program pendidikan yang mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu, kegiatan manusia dan lingkungan sosial yang dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap serta nilai-nilai untuk menjadi masyarakat yang bertanggung jawab kepada bangsa dan negara.

### **2.1.6.2 Tujuan Pembelajaran IPS di SD**

Tujuan pembelajaran IPS menurut Sapriya (2017:194) yaitu: (1) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan; (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis; (3) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional maupun global.

Sukadi (2005) dalam F.S Utama (2016:144) menjelaskan adanya mata pelajaran IPS di SD diharapkan dapat membentuk kemampuan siswa dalam memahami kondisi lingkungannya, mulai dari bergaul, menyikapi permasalahan, sampai menyelesaikannya.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS di SD yaitu untuk memberikan bekal pengetahuan, sikap, dan keterampilan sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi kepada peserta didik untuk kelak menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

### **2.1.6.3 Ruang Lingkup IPS di SD**

Ruang lingkup materi IPS untuk Sekolah Dasar yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2016 yaitu: (1) karakteristik keruangan dalam lingkup nasional dan regional, (2) keragaman sosial, interaksi sosial dan perubahan sosial, (3) kegiatan ekonomi penduduk, dan (4) perubahan masyarakat Indonesia sejak jaman Hindu Buddha sampai sekarang (PPG Ristekdikti, 2018:14).

Sesuai dengan kurikulum 2013, ruang lingkup pengetahuan IPS di Sekolah Dasar mengacu pada Kompetensi Inti 3, yaitu Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain (Permendikbud, 2016:24).

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pada materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia, yang termasuk dalam Kompetensi Dasar 3.3 yaitu Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

#### **2.1.6.4 Karakteristik Pembelajaran IPS di SD**

Berikut karakteristik IPS dilihat dari materi dan strategi penyampaiannya (Hidayati, 2008:26-27).

a) Materi IPS, digali dari segala aspek kehidupan praktis sehari-hari di masyarakat.

Ada 5 macam sumber materi IPS antara lain:

- Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.
- Kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
- Lingkungan geografi dan budaya.
- Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah, tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.

- Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.
- b) Strategi penyampaian pengajaran IPS, materi disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpilkam bahwa karakteristik pembelajaran IPS di SD yaitu materi disusun dalam urutan anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, negara, dan dunia. Sumber materi yang digunakan diantaranya lingkungan sekitar terdekat, kegiatan manusia, lingkungan geografi dan budaya, serta kehidupan masa lampau.

#### **2.1.6.5 Keterampilan Dasar IPS**

Keterampilan dasar IPS menurut Taneo (2008:149-158) yaitu.

- a) *Keterampilan Mental*, meliputi sistem nilai atau pandangan hidup dan sikap. Sikap mental yang mendorong keterampilan IPS yaitu memandang bahwa hidup ini dapat diperbaiki, menghargai usaha manusia dalam mencapai hasil yang lebih baik, mempunyai kesadaran waktu yang tinggi, mampu menyatakan dan menghargai pendapat orang lain.
- b) *Keterampilan Personal*, karena biologik maupun kondisi kehidupan yang dimiliki tiap orang berbeda, maka dapat dikatakan tidak ada dua orang yang memiliki kepribadian yang sama. Dengan berbekal pengetahuan IPS, akan memberi ciri/karakter tertentu dalam pembentukan kepribadian.
- c) *Keterampilan Sosial*, dengan berbekal pengetahuan IPS, seseorang akan berperan aktif melibatkan diri dengan anggota masyarakat lainnya untuk

meningkatkan taraf hidup dan membantu mencari jalan pemecahan permasalahan-permasalahan yang ada di masyarakat.

- d) *Keterampilan Motorik*, keterampilan ini dapat dikembangkan dengan berlatih dan koordinasi indera serta anggota badan. Proses pembelajaran IPS yang menggali kenyataan hidup dengan menggunakan berbagai media pengajaran, merupakan sarana yang baik untuk melatih keterampilan motorik siswa
- e) *Keterampilan Intelektual*, dikembangkan dalam pengajaran IPS bertujuan untuk melatih siswa berpikir logis dan sistematis dalam memecahkan persoalan dalam kehidupan di masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan dasar yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran IPS meliputi keterampilan mental, personal, sosial, motorik dan intelektual.

## **2.1.7 Hakikat Hasil Belajar**

### **2.1.7.1 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur kemampuan peserta didik setelah menerima materi pembelajaran yang dapat menjadi sebuah pengalaman belajar serta mengukur kemampuan yang dimiliki peserta didik (Pratiwi Indah Sari, 2016:88).

Rifa'i dan Anni (2015:67) mendefinisikan hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses belajar. Menurut Susanto (2016:5), hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran, yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur kemampuan peserta didik setelah menerima materi pelajaran.

### 2.1.7.2 Klasifikasi Hasil Belajar

Klasifikasi hasil belajar dalam Kurikulum 2013 terdiri dari aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Deni Hadiana, 2015:17). Dalam Rifa'i dan Anni (2015:68-72), tiga ranah taksonomi Bloom mengenai klasifikasi hasil belajar dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a) Ranah Kognitif, mengembangkan perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Pengembangan ranah kognitif Bloom dijabarkan dalam tabel berikut (Permendikbud, 2014:6).

**Tabel 2.4** Kemampuan Berfikir

<b>Kemampuan Berpikir</b>	<b>Deskripsi</b>
Mengingat	Mengemukakan kembali apa yang sudah dipelajari dari guru, buku, sumber lainnya sesuai aslinya, tanpa melakukan perubahan.
Memahami	Adanya proses pengolahan dari bentuk aslinya tetapi arti dari kata, istilah, tulisan, grafik, tabel, gambar, foto tidak berubah.
Menerapkan	Menggunakan informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori yang sudah dipelajari untuk sesuatu yang baru/belum dipelajari.
Menganalisis	Menggunakan keterampilan yang telah dipelajarinya terhadap suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi, menentukan keterhubungan antara satu kelompok/ informasi dengan kelompok/ informasi lainnya, antara fakta dengan konsep, antara argumentasi dengan kesimpulan, benang merah pemikiran antara satu karya dengan karya lainnya.

Mengevaluasi	Menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan suatu criteria.
Mencipta	Membuat sesuatu yang baru dari apa yang sudah ada sehingga hasil tersebut merupakan satu kesatuan utuh dan berbeda dari komponen yang digunakan untuk membentuknya

- b) Ranah Afektif, berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Ranah afektif dalam kurikulum 2013 termasuk dalam lingkup sikap spiritual dan sikap sosial dijabarkan dalam tabel berikut (Permendikbud, 2014:6).

**Tabel 2.5** Tingkatan Sikap

<b>Tingkatan Sikap</b>	<b>Deskripsi</b>
Menerima nilai	Kesediaan menerima suatu nilai dan memberikan perhatian terhadap nilai tersebut
Menanggapi nilai	Kesediaan menjawab suatu nilai dan ada rasa puas dalam membicarakan nilai tersebut
Menghargai nilai	Menganggap nilai tersebut baik; menyukai nilai tersebut; dan komitmen terhadap nilai tersebut
Menghayati nilai	Memasukkan nilai tersebut sebagai bagian dari sistem nilai dirinya
Mengamalkan nilai	Mengembangkan nilai tersebut sebagai ciri dirinya dalam berpikir, berkata, berkomunikasi, dan bertindak (karakter)

- c) Ranah Psikomotor, berkaitan dengan kemampuan fisik seperti keterampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Ranah psikomotor dalam kurikulum 2013 dijabarkan dalam tabel berikut (Permendikbud, 2014:6).

**Tabel 2.6** Kemampuan Belajar Psikomotor

<b>Kemampuan Belajar</b>	<b>Deskripsi</b>
Mengamati	Perhatian pada waktu mengamati suatu objek/membaca suatu tulisan/mendengar suatu penjelasan, catatan yang dibuat tentang yang diamati, kesabaran, waktu (on task) yang digunakan untuk mengamati.

Menanya	Jenis, kualitas, dan jumlah pertanyaan yang diajukan siswa (pertanyaan faktual, konseptual, prosedural, dan hipotetik)
Mengumpulkan informasi/mencoba	Jumlah dan kualitas sumber yang dikaji/digunakan, kelengkapan informasi, validitas informasi yang dikumpulkan, dan instrumen/alat yang digunakan untuk mengumpulkan data.
Menalar/mengasosiasi	Mengembangkan interpretasi, argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan informasi dari dua fakta/konsep, interpretasi argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan lebih dari dua fakta/konsep/teori, mensintesis dan argumentasi serta kesimpulan keterkaitan antarberbagai jenis fakta/konsep/teori/ pendapat; mengembangkan interpretasi, struktur baru, argumentasi, dan kesimpulan yang menunjukkan hubungan fakta/konsep/teori dari dua sumber atau lebih yang tidak bertentangan; mengembangkan interpretasi, struktur baru, argumentasi dan kesimpulan dari konsep/teori/pendapat yang berbeda dari berbagai jenis sumber.
Mengomunikasikan	Menyajikan hasil kajian (dari mengamati sampai menalar) dalam bentuk tulisan, grafis, media elektronik, multi media dan lain-lain.

Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada ranah kognitif yaitu dibatasi pada KD 3.3 muatan IPS. Hasil belajar pada ranah kognitif diukur dengan memberikan soal tes terkait dengan materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia.

### 2.1.7.3 Penilaian Hasil Belajar

Kunandar (2007) dalam I Wayan Subagia dan I G. L. Wiratma (2016:43) menyebutkan hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar. Purwanto (2016:57) menjelaskan penilaian hasil belajar siswa dapat diketahui dengan memberikan skor atas jawaban yang telah diberikan masing-masing siswa yang bertujuan untuk

mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru dan dipelajari oleh siswa.

Berdasarkan bentuk pertanyaannya, penilaian/tes hasil belajar dapat berbentuk objektif dan esai. Tes esai adalah bentuk tes yang terdiri dari pertanyaan atau suruhan yang menghendaki jawaban berupa uraian. Semua bentuk pertanyaan tersebut bertujuan agar siswa dapat menunjukkan pengertian mereka terhadap materi yang dipelajari melalui kata dan kalimat yang mereka susun sendiri untuk merumuskan jawabannya. Keunggulan dari tes esai yaitu memberi kesempatan pada siswa untuk menyusun jawaban sesuai dengan jalan pikirannya sendiri.

Sedangkan tes objektif adalah tes yang keseluruhan informasi yang diperlukan untuk menjawab tes telah tersedia. Butir soal tersebut telah mengandung kemungkinan jawaban yang harus dipilih oleh siswa. Beberapa keunggulan tes objektif yaitu: 1) Penilaiannya sangat objektif, karena sebuah jawaban hanya mempunyai dua kemungkinan yaitu benar atau salah. Keunggulan ini membuat soal objektif memiliki reliabilitas yang tinggi karena siapapun yang menilai dan kapanpun dinilai, hasilnya akan tetap sama; 2) Dapat ditulis butir soal dalam jumlah banyak yang memungkinkan mencakup semua komponen yang hendak diukur (Purwanto, 2016:70-75).

## **2.2 Kajian Empiris**

Penelitian terdahulu yang relevan sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media Video Pembelajaran Interaktif dengan *Model Numbered Heads Together (NHT)* pada muatan IPS diantaranya sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Ni Wayan Desi Darmayanti, I Dewa Kade Tastra, dan I Kadek Suartama (2014) dalam *e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Vol.2 No.1* yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS di SD No 3 Darmasaba”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mampu menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat menyerap isi materi pembelajaran secara maksimal, serta dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh D. Rahmawati, S. E. Nugroho, dan N. M. D. Putra (2014) dalam *Unnes Physics Education Journal Vol.3 No.1* yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Berbasis Eksperimen untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan model NHT dapat meningkatkan keterampilan proses sains siswa serta pembelajaran menjadi lebih efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh Luh Putu Spyana Wati dan Kadek Yogi Parta Lesmana (2016) dalam *Jurnal Pendidikan Indonesia Vol. 5 No.1* yang berjudul “Pengaruh Model dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Dasar Senam Lantai pada Mahasiswa Jurusan Penjaskesrek Undiksha”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa terdapat pengaruh interaktif yang signifikan antara model dan media pembelajaran terhadap hasil belajar, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model dan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Diliza Afrila dan Ayu Yarmayani (2018) dalam *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi Vol.18 No.3* yang berjudul

“Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Dengan *Software Adobe Flash* pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi di Universitas Batanghari Jambi”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman terhadap isi materi serta meningkatkan motivasi belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Noviardani Kartika Prameswari (2017) dalam *Jurnal PINUS* Vol. 2 No. 2 yang berjudul “Pengembangan Media Animasi Berbasis Kooperatif Tipe STAD Untuk Pembelajaran Tematik pada Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa pengembangan media animasi dalam pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Fellisia Stefani Adyria, Tatyantoro dan Andrasto (2017) dalam *Edu Komputika Journal* Vol.4 No.2 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Terhadap Hasil Belajar TIK Kelas Vii di SMP Mataram Semarang”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran NHT memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang berupa peningkatan hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Marta Dwi Pangestu dan Achmad Ali Wafa (2018) dalam *Jurnal Pendidikan Ekonomi* Vol.11 No.1 yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Singosari”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa multimedia interaktif

dapat menjadikan proses pembelajaran yang interaktif serta dapat memberikan umpan balik.

Penelitian yang dilakukan oleh Singgih Subiyantoro dan Sri Mulyani (2017) dalam *Jurnal Edudikara* Vol.2 No.2 yang berjudul “Kegunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif secara tepat mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan multimedia interaktif yang tepat artinya disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik bidang studi, karakteristik siswa, serta tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Penelitian yang dilakukan oleh Fidha Yusti Retnani, J.S. Sukardjo dan Suryadi Budi Utomo (2014) dalam *Jurnal Pendidikan Kimia* Vol. 3 No. 3 yang berjudul “Penerapan Metode *Numbered Heads Together* (NHT) Disertai *Macromedia Flash* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Materi Struktur Atom, Sistem Periodik, dan Ikatan Kimia Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran NHT dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Dongsong Zhang, Lina Zhou, Robert O. Briggs, Jay F. Nunamaker Jr. (2006) dalam jurnal *Information & Management* yang berjudul “*Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness*”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa dalam pembelajaran menggunakan media video interaktif, siswa mencapai kinerja pembelajaran yang jauh lebih baik dan tingkat kepuasan siswa lebih tinggi dibandingkan dengan tanpa menggunakan media tersebut. Selain itu, hasil

pembelajaran juga menunjukkan hasil yang lebih baik dan kepuasan belajar siswa lebih tinggi. Ini menunjukkan bahwa video interaktif dapat menjadi media yang baik untuk meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Yugo Bhukti Utomo, Herlawati, dan Erene G Sihombing (2015) dalam *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI* Vol.1 No.1 yang berjudul “Animasi Interaktif Pengenalan Pakaian Adat Tradisional pada SMP PGRI 1 Bekasi”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa dengan menggunakan media animasi interaktif siswa dapat memahami sendiri materi pelajaran yang diajarkan, menambah minat belajar siswa, dan dapat menarik rasa ingin belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh A Heriyanto, S Haryani, dan SMR Sedyawat (2014) dalam jurnal *Chemistry in Education* Vol.3 No.1 yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Education Game Sebagai Media Pembelajaran Kimia”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat, aktivitas belajar dan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Noviar Ardinastiti dan Apik Budi Santoso (2016) dalam jurnal *Edu Geography* Vol.4 No.1 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Macromedia Flash* Materi Hidrosfer Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* Kelas VII SMP N 1 Secang Kabupaten Magelang”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa Media pembelajaran IPS berbasis *Macromedia Flash* dengan model NHT layak digunakan sebagai media pembelajaran, mampu menumbuhkan

aktivitas belajar dan meningkatkan hasil belajar, serta menumbuhkan ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh B. Sutipnyo dan Mosik (2018) dalam *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* Vol.14 No.1 yang berjudul “*The Use Of Numbered Heads Together (NHT) Learning Model With Science, Environment, Technology, Society (SETS) Approach To Improve Student Learning Motivation Of Senior High School*”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran NHT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Lusita Retno Yuliani, R. Susanti, dan Siti Harnina Bintari (2018) dalam *Journal of Biology Education* Vol.7 No.2 yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model NHT dapat meningkatkan tanggung jawab yang dimiliki siswa baik tanggung jawab kelompok maupun individu, meningkatkan rasa ingin tahu siswa sehingga siswa aktif bertanya maupun memberikan pendapat dalam diskusi, dan menjadikan siswa memiliki pemahaman lebih terhadap materi yang dipelajari sehingga berdampak pada optimalnya hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Merti Triyanti (2015) dalam *Jurnal BIOEDUKATIKA* Vol. 3 No. 2 yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Sistem Saraf untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA Kelas XI”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Azriah (2018) dalam *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol.2 No.4 yang berjudul “Peranan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Berbantuan *Macromedia Flash* Sebagai Sumber Belajar Mandiri Untuk Meningkatkan Daya Ingat dan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Jarak Dalam Ruang Untuk SMA Kelas XII”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat menumbuhkan semangat dan minat belajar siswa serta dapat mengembangkan daya ingat siswa dengan lebih optimal.

Penelitian yang dilakukan oleh Darmawaty Tarigan dan Sahat Siagian (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Ekonomi”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan pembelajaran menjadi lebih efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh N. W. Dyah Endrayanti , D. P. Parmiti, L.P. P. Mahadewi (2014) dalam *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan* Vol.2 No.2 yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Model 4-D Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif efektif digunakan pada proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Hesty Prayekti, Haryadi dan Udi Utomo (2019) dalam *Journal of Primary Education* Vol.8 No.2 yang berjudul “*The Effect of Numbered Heads Together (NHT) Model Assisted with Audio Visual Media On The Learning Outcomes of Identifying Story Elements of Students Grade V*”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa penerapan model NHT dan penggunaan media audio visual memiliki efek pada hasil belajar siswa berupa peningkatan hasil belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Muh Khalifah Mustami dan Dian Safitri (2018) dalam *International Journal of Instruction* Vol.11 No.3 yang berjudul “*The Effects of Numbered Heads Together-Assurance Relevance Interest Assessment Satisfaction on Students’ Motivation*”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa penerapan model NHT efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Isah Cahyani, Andoyo Sastromiharjo, dan Daris Hadianto D (2017) dalam *International Journal of Active Learning* Vol.2 No.1 yang berjudul “*Using of Experiential Learning Model Based on Multimedia to Increase the Ability of Literation Writing Indonesian Poem in Elementary School*”. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Pelaksanaan pembelajaran muatan IPS pada kelas VB SD Negeri Petompon 02 masih belum optimal. Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan peneliti melalui kegiatan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi diketahui masalah utama

terdapat pada penggunaan media yang kurang menarik serta model pembelajaran yang digunakan kurang inovatif.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media video pembelajaran interaktif yang diterapkan dengan model *Numbered Heads Together* (NHT) pada tema 8, subtema 1, pembelajaran 4, muatan IPS materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia.

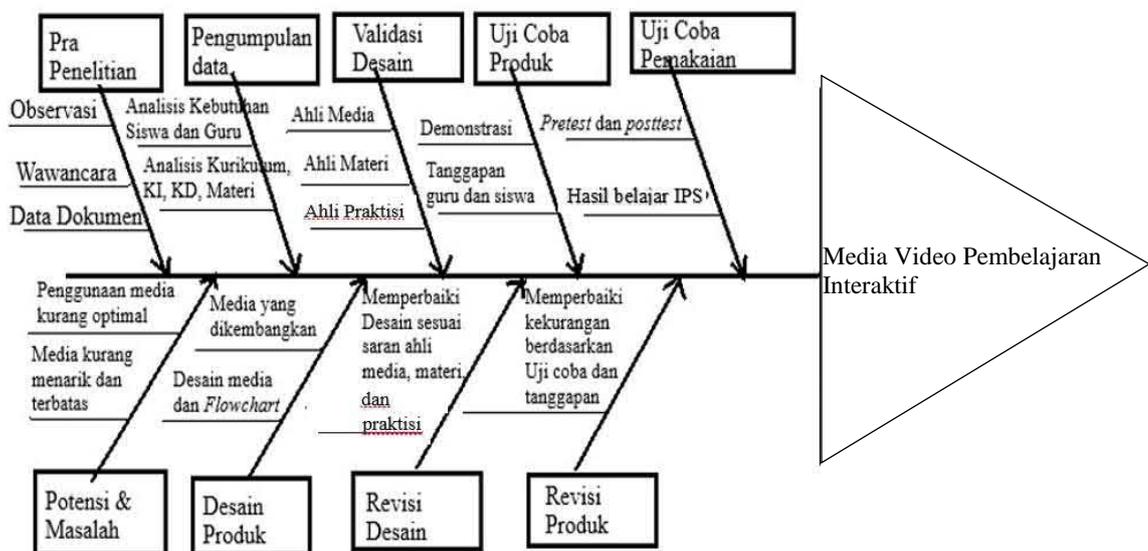
Tahap selanjutnya, peneliti merancang desain media video pembelajaran interaktif, mulai dari penyusunan materi dan pembuatan desain media (*prototype*). Peneliti memilih software *Adobe Flash Cs6* sebagai aplikasi untuk mengembangkan media video pembelajaran interaktif tersebut.

Setelah produk media video pembelajaran interaktif selesai diproduksi, kemudian dilakukan uji validasi atau menilai kelayakan rancangan produk. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Apabila terdapat kekurangan pada media maka dilakukan revisi produk. Setelah dilakukan revisi, media dikonsultasikan kembali kepada para ahli sampai media tersebut dinyatakan siap untuk diuji cobakan.

Setelah dinyatakan layak, media dapat diuji coba dalam kelompok kecil, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media dalam uji skala kecil serta untuk mendapatkan tanggapan dan masukan mengenai keefektifan media serta respon siswa dan guru terhadap video pembelajaran interaktif. Tahap pengujian lapangan dilakukan dalam uji kelompok besar. Uji kelompok besar dilaksanakan pada seluruh siswa kelas VB SDN Petompon 02 dengan jumlah 36 siswa. Dalam penelitian terdapat *pretest* dan *posttest* serta angket tanggapan guru dan siswa.

Langkah-langkah tersebut dilaksanakan secara bertahap agar media yang telah dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran khususnya pada muatan IPS materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia kelas VB SDN Petompon 02 Semarang.

Untuk mengembangkan media Video Pembelajaran Interaktif dengan model NHT ini, peneliti menggunakan langkah-langkah metode *Research and Development* (R&D) menurut *Borg and Gall* (dalam Sugiyono 2015: 409) yaitu meliputi (1) Potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi masal. Untuk merumuskannya digunakan kerangka *fishbone* pada gambar berikut.



**Gambar 2.2** Kerangka Berpikir

## 2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2015:96).

Adapun hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ho : Penggunaan media Video Pembelajaran Interaktif dengan model *Numbered Heads Together* (NHT) tidak efektif terhadap hasil belajar muatan IPS kelas VB SDN Petompon 02 Semarang.

Ha : Penggunaan media Video Pembelajaran Interaktif dengan model *Numbered Heads Together* (NHT) efektif terhadap hasil belajar muatan IPS kelas VB SDN Petompon 02 Semarang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

5.1.1 Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video pembelajaran interaktif dengan model *Numbered Heads Together (NHT)* pada muatan IPS kelas V materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian pengembangan *Borg and Gall*.

5.1.2 Tingkat kelayakan media video pembelajaran interaktif dengan model NHT diketahui berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media, serta tanggapan dari guru dan siswa. Hasil penilaian dari ahli materi meliputi aspek kompetensi, materi, evaluasi dan bahasa, menunjukkan persentase sebesar 91,4% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil penilaian dari ahli media meliputi aspek kompetensi, tampilan, pemakaian dan interaktifitas menunjukkan persentase sebesar 94% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video pembelajaran interaktif dengan model NHT dinyatakan sangat layak diujicobakan dan tanpa revisi. Hasil tanggapan dari guru dan siswa setelah menggunakan media tersebut mendapat persentase sebesar 91,6% dan 93% dengan kriteria “sangat layak” yang berarti media tersebut dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

5.1.3 Media video pembelajaran interaktif dengan model NHT dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi Jenis-Jenis Usaha Masyarakat Indonesia kelas VB SDN Petompon 02 dengan peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 24,4% dan peningkatan persentase ketuntasan sebesar 63,9%. Pada uji normalitas, nilai signifikan *pretest* dan *posttest* sebesar 0,211 dan 0,099, sehingga nilai  $\text{sig} > 0,05$  yang berarti berdistribusi normal. Pada uji *t* diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil belajar IPS sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran interaktif dengan model NHT. Pada uji *N-gain*, peningkatan rata-rata data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,54 dengan kriteria sedang. Sehingga disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran interaktif dengan model NHT efektif dalam meningkatkan hasil belajar muatan IPS siswa kelas VB SDN Petompon 02 Semarang.

## 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran pemanfaatan dan pengembangan media video pembelajaran interaktif dengan model NHT sebagai berikut.

- 5.2.1 Siswa disarankan agar selalu meningkatkan motivasi dan minat belajar, terutama dari dalam dirinya, sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 5.2.2 Guru sebaiknya menyediakan media pembelajaran yang menarik serta menggunakan model pembelajaran yang inovatif sebagai pendukung penyampaian materi pelajaran kepada siswa, agar siswa termotivasi dan mampu memahami materi yang disampaikan dengan baik sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih optimal.
- 5.2.3 Pihak sekolah sebaiknya mendukung peningkatan sumber daya manusia bagi guru-guru untuk mengikuti kegiatan seperti *workshop* atau seminar dengan mendatangkan narasumber berkompeten bidang media mengenai teknologi dalam proses pembelajaran supaya lebih inovatif memanfaatkan teknologi sebagai pendukung kegiatan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adyria, Fellisia Stefani., & Tatyantoro Andrasto. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Terhadap Hasil Belajar Tik Kelas VII di SMP Mataram Semarang. *Edu Komputika Journal*. Vol. 4 (2).
- Afrila, Diliza., & Ayu Yarmayani. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Dengan *Software Adobe Flash* pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi di Universitas Batanghari Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*. Vol.18 (3).
- Ahmadi, Farid. 2017. *Guru SD di Era Digital (Pendekatan, media, inovasi)*. Semarang: CV.Pilar Nusantara.
- Alannasir, Wahyullah. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of EST*. Vol. 2 (2).
- Aqib, Zaenal. 2014. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Ardinastiti, Noviar., & Apik Budi Santoso. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis *Macromedia Flash* Materi Hidrosfer Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* Kelas VII SMP N 1 Secang Kabupaten Magelang. *Edu Geography*. Vol. 4 (1).
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Prosedur Penelitian*. Yogyakarta: PT Rineka Cipta.
- Arinata, Adelita., & T. Arie Setiawan. 2017. Perancangan Video Infografis Animasi Interaktif tentang Prosedur Pemberangkatan Tenaga Kerja Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*. Vol. 3 (2).
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Aulia, F. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Chemistry in Education*. Vol. 3 (2).

- Azriah. 2018. Peranan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Berbantuan *Macromedia Flash* Sebagai Sumber Belajar Mandiri Untuk Meningkatkan Daya Ingat Dan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Jarak Dalam Ruang Untuk SMA Kelas XII. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol.2 (4).
- Cahyani, Isah., dkk. 2017. *Using of Experiential Learning Model Based on Multimedia to Increase the Ability of Literation Writing Indonesian Poem in Elementary School*. *International Journal of Active Learning*. Vol. 2 (1).
- Darmayanti, Ni Wayan Desi., dkk. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Di SD No 3 Darmasaba. *e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 2 (1).
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Luh Made Indria., & Ni Luh Rimpiati. 2016. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Dengan Seting Diskusi Kelompok Kecil Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Universitas Dhyana Pura*. Vol. 1 (1).
- Dewi, Tiara Anggia. 2015. Implementasi Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Ekonomi Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. Vol. 3 (2).
- Diputra, K.S. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 5 (2).
- Ditama, Viandhika., dkk. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Program *Adobe Flash* Untuk Pembelajaran Kimia Materi Hidrolisis Garam SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Kimia*. Vol. 4 No. 2.
- Endrayanti, N. W. Dyah., dkk. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Model 4-D Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol.2 (1).
- Hadiana, Deni. 2015. Penilaian Hasil Belajar untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol. 21 (1).
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setya.
- Heriyanto, A., dkk. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Education Game* Sebagai Media Pembelajaran Kimia. *Chemistry in Education*. Vol. 3 (1).
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Hutama, F.S. 2016. Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Nilai Budaya Using Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 5 (2).
- Izzudin, Ahmad Maulana, dkk. 2014. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik *Service Engine* dan Komponen-Komponennya. *Automotive Science and Education Journal*. Vol. 2 No. 2.
- Kurniawan, Dicky Candra., dkk. 2018. Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *JINOTEP*. Vol 4 No 2.
- Lestari, Karunia Eka dan Mokhammad Ridwan Yudhanegara. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Maharani, Yuli Sintya. 2015. Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. Vol. 3 (1).
- Maulidiawati., & Soeprodjo. 2014. Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Dengan *Process Oriented Guided Inquiry Learning* pada Hasil Belajar. *Chemistry in Education*. Vol. 3 (2).
- Minarni. 2016. Penerapan Pembelajaran *Numbered Head Together* Pada Materi Kolonialisme Dan Imperialisme Barat Di Indonesia Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Ngunut Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal PINUS*. Vol. 2 No. 1.
- Mustami, Muh Khalifah., & Dian Safitri. 2018. *The Effects of Numbered Heads Together-Assurance Relevance Interest Assessment Satisfaction on Students' Motivation*. *International Journal of Instruction*. Vol.11, No.3.
- Pangestu, Marta Dwi., & Achmad Ali Wafa. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter Untuk Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol.11, No.1.
- Pendidikan Profesi Guru. 2018. *Hakikat Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Ristekdikti.
- Peraturan Pemerintah. Nomor 13 tahun 2015. Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Nomor 22 Tahun 2016. Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permana, Erwin Putera. 2016. Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif *Numbered Heads Together* (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan

- Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPS SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. Vol. 1 (2).
- Prameswari, Noviardani Kartika. 2017. Pengembangan Media Animasi Berbasis Kooperatif Tipe STAD Untuk Pembelajaran Tematik Pada Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PINUS*. Vol. 2 No. 2.
- Prayekti, Hesty., dkk. 2019. *The Effect Of Numbered Heads Together (NHT) Model Assisted With Audio Visual Media On The Learning Outcomes Of Identifying Story Elements Of Students Grade V*. *Journal of Primary Education*. Vol. 8 (2).
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Puspita, Endah., dkk. 2018. Pengembangan Video Mengenai Mangrove Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Menengah Atas (SMA) Dan Masyarakat Di Pesisir Jambi. *JURNAL BIOEDUKATIKA*. Vol. 6 No. 2.
- Rahmadiano, Sultan Arif., & Melany. 2018. Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan DKV Ma Chung Sebagai Upaya Meningkatkan *Brand Equity*. *Andharupa*. Vol.4 No.2.
- Rahmawati, D., dkk. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Berbasis Eksperimen Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP. *Unnes Physics Education Journal*. Vol. 3 (1).
- Ramansyah, Wanda. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash Cs3* pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Edutic*. Vol.1, No.1.
- Retnani, Fidha Yusti., dkk. 2014. Penerapan Metode *Numbered Heads Together* (NHT) Disertai *Macromedia Flash* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Materi Struktur Atom, Sistem Periodik, Dan Ikatan Kimia Kelas XI IPA 4 SMA Negeri 2 Boyolali Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*. Vol. 3 No. 3.
- Rifa'I, Achmad & Catharina Tri Anni. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sari, Pratiwi Indah. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Tipe *Number Head Together* Dan Metode Ceramah Terhadap Hasil Belajar Kelas XI Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di SMA Negeri 6 Kota Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*. Vol.16 No.3.

- Septiadi, Wahyu., dkk. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Berbasis Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 04 Nanga Pinoh. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol.4 (1).
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and development*. Bandung: Alfabeta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor – faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sohimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Subagia, I Wayan., & I G. L. Wiratma. 2016. Profil Penilaian Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 5 (1).
- Subiyantoro, Singgih., & Sri Mulyani. 2017. Kegunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Edudikara*. Vol 2 (2).
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*: Bandung: Tarsito.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. Jakarta: Kencana.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Sutipnyo, B., & Mosik. 2018. *The Use Of Numbered Heads Together (NHT) Learning Model With Science, Environment, Technology, Society (SETS) Approach To Improve Student Learning Motivation Of Senior High School*. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. Vol. 14 (1).
- Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Taneo S.P. 2008. *Kajian IPS*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional.
- Tarigan, Darmawaty., & Sahat Siagian. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. Vol. 2, No. 2.
- Triatno. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktik*. Surabaya : Prestasi Pustaka Publisier.

- Triyanti, Merti. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Sistem Saraf untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA Kelas XI. *Jurnal BIOEDUKATIKA*. Vol. 3 No. 2.
- Undang – Undang Republik Indonesia. Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Utomo, Yugo Bhekti., dkk. 2015. Animasi Interaktif Pengenalan Pakaian Adat Tradisional Pada SMP PGRI 1 Bekasi. *Jurnal Teknik Komputer Amik BSI*. Vol. 1 (1).
- Wardani, Arum Kusuma., dkk. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Dengan Java JDK1.7. *Prosiding Seminar Ilmiah Nasional Komputer dan Sistem Intelijen*. Vol. 8.
- Wati, Luh Putu Spyana., & Kadek Yogi Parta Lesmana. 2016. Pengaruh Model Dan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Dasar Senam Lantai Pada Mahasiswa Jurusan Penjaskesrek Undiksha. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 5 (1).
- Widayat, Widi., dkk. 2014. Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu Pada Tema Sistem Gerak Pada Manusia. *Unnes Science Education Journal*. Vol. 3 (2).
- Wijanarko, Pulung Dhian., dkk. 2014. *Numbered Head Together* Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pkn. *Joyful Learning Journal*. Vol. 3 (1).
- Yuliani, Lusia Retno., dkk. 2018. Penerapan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi. *Journal of Biology Education*. Vol. 7 (2).
- Zhang, Dongsong., dkk. 2006. *Instructional video in e-learning: Assessing the impact of interactive video on learning effectiveness*. *Information & Management*. Vol.43 :15–27.