

# PENGARUH MODEL KOOPERATIF *NUMBERED HEAD TOGETHER* (NHT) BERBANTUAN MEDIA VIDEO TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII SMP ISLAM AL-HIDAYAH KALIWATES JEMBER

Luluk Mauli Diana, Sulton, Sulthoni  
Universitas Negeri Malang  
E-mail: [Lu2kdiana@gmail.com](mailto:Lu2kdiana@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan (1) menganalisis apakah terdapat pengaruh model kooperatif *numbered head together* (NHT) berbantuan media video terhadap keterampilan sosial pada mata pelajaran IPS (Siswa Kelas VIII SMP Islam Al-Hidayah Kaliwates Jember), dan (2) menganalisis apakah terdapat pengaruh model kooperatif *numbered head together* (NHT) berbantuan media video terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS (Siswa Kelas VIII SMP Islam Al-Hidayah Kaliwates Jember). Metode penelitian ini adalah quasi eksperimen dimana peneliti memberikan perlakuan pada subjek penelitian. Prosedur eksperimen quasi ini dilakukan dengan mengacu pada desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri dari 40 siswa yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas A sebagai kelas eksperimen dan kelas B sebagai kelas kontrol. Pengumpulan data untuk hasil belajar dilakukan dengan melaksanakan tes hasil belajar, dan data keterampilan sosial melalui angket keterampilan sosial. Uji prasyarat analisis data normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov Test dan untuk homogenitas menggunakan uji Test of Homogeneity of Variance. Analisis data hipotesis menggunakan *Multivariate Analysis of Variances* (MANOVA) pada taraf signifikansi 0,05 dan dengan bantuan program software statistical package for social science (SPSS) versi 19.0 for windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) ada pengaruh model *numbered head together* berbantuan media video terhadap keterampilan sosial dengan  $F$  hitung 69,03 dengan  $p$ -value (0,000) dan (2) ada pengaruh model *numbered head together* berbantuan media video terhadap hasil belajar dengan  $F$  hitung 32,72 dengan  $p$ -value (0,000).

**Kata Kunci:** Model Kooperatif *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media video, keterampilan sosial, hasil belajar

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pengembangan kepribadian seseorang secara menyeluruh. L. Broom dan P. Selznick memaparkan fungsi pendidikan yaitu: a) transmisi kebudayaan, b) integrasi sosial, c) inovasi, d) seleksi dan alokasi, dan e) mengembangkan kepribadian anak (Vembriarto St, 1993). Sedangkan menurut UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, menyebutkan bahwa

pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Masalah rendahnya mutu hasil pendidikan dan keterampilan sosial merupakan masalah yang kompleks karena penyebabnya terdiri dari banyak faktor. Untuk menghadapi masalah

tersebut, perlu dicari berbagai kemungkinan penyebabnya yang berkaitan dengan berbagai faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial dan keberhasilan belajar siswa dalam suatu bidang studi tertentu misalnya mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS).

Proses pembelajaran IPS di sekolah menghadapi sejumlah masalah. Hasil observasi di Sekolah Menengah Pertama Islam (SMPI) Al-Hidayah Mangli Kaliwates Jember menunjukkan bahwa, (1) aktivitas siswa terbatas pada mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru sehingga menyebabkan siswa menjadi jenuh; (2) kemampuan siswa dalam memahami pelajaran masih kurang, sehingga siswa hanya berada pada tingkat pengetahuan saja belum sampai pada tingkat pemahaman atau memahami; (3) siswa kurang aktif ketika disuruh untuk menelaah materi yang akan dipelajari, hal ini terbukti dengan adanya siswa yang melakukan aktifitas diluar apa yang ditugaskan oleh guru; (4) pembelajaran bersifat abstrak, dimana dalam menjelaskan materi pembelajaran, guru hanya menggunakan penjelasan di papan tulis, menjelaskan dengan sistem ceramah tanpa dikombinasikan dengan berbagai media pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media yang berbasis teknologi.

Untuk menjawab permasalahan mengenai keterampilan sosial, rendahnya hasil belajar dan pembelajaran yang bersifat abstrak tersebut, guru harus memilih berbagai kemampuan dalam proses pembelajaran. Kemampuan yang seharusnya dimiliki guru adalah kemampuan dalam memilih model pembelajaran, media dan mengetahui karakteristik siswanya. Model pembelajaran adalah seperangkat

langkah-langkah yang di tempuh oleh guru dalam proses belajar siswa mereka dengan tujuan supaya siswa dapat menguasai materi pembelajaran (Akbar, 2010).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan solusi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas sehingga diperoleh hasil belajar yang optimal. Hal ini menuntut peran aktif guru sebagai perancang pembelajaran di kelas. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Kokom (2011), untuk melaksanakan tugas secara profesional, seorang guru dituntut dapat memahami dan memiliki keterampilan yang memadai dalam mengembangkan berbagai model pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan. Pembelajaran dengan teknik yang tepat akan menciptakan pembelajaran berlangsung menjadi efektif dan efisien. Salah satu model pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif dalam mata pelajaran IPS adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Head Together* (NHT).

Model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) dikembangkan oleh Kagan dan kawan-kawan pada tahun 1993. Kagan (2009) menyatakan *Numbered Heads Together* merupakan salah satu struktur pembelajaran kooperatif untuk menyampaikan gagasan setiap siswa yang memiliki nomor dan semua siswa di tim atau kelompok menyampaikan apa yang mereka pikirkan untuk memperoleh jawaban terbaik.

Secara teoritis, model pembelajaran *Numbered Head Together* dapat membuat siswa terlatih untuk menyampaikan jawaban, berdiskusi kelompok, dan saling menghargai dalam menyampaikan ide-ide pada suatu kelompok sampai mereka menemukan jawaban terbaik. Akan

tetapi, hal ini belum cukup membantu perbaikan kualitas pembelajaran IPS, khususnya pada materi yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk memahami konsep yang sedang dipelajari.

Media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada siswa, apakah itu orang, alat, atau bahan. Sekurangnya ada lima cara dalam mengklasifikasi media pembelajaran untuk keperluan mempreskripsikan strategi penyampaian yaitu: (a) tingkat kecermatan representasi, (b) tingkat interaktif yang mampu ditimbulkannya, (c) tingkat kemampuan khusus yang dimilikinya, (d) tingkat motivasi yang mampu ditimbulkannya, dan (e) tingkat biaya yang diperlukan (Degeng, 2013).

Bila mengacu pada pendapat Degeng (2013), maka media video sangat cocok dengan karakteristik siswa dan materi mata pelajaran IPS. Media video akan menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Selain itu, video dapat diputar berulang-ulang sehingga siswa dapat lebih memahami apa yang disampaikan oleh guru. Media video juga mampu menghadirkan peristiwa-peristiwa masa lalu bahkan peristiwa yang berbahaya sekalipun seperti gunung meletus dan banjir.

Video termasuk dalam kategori bahan ajar audiovisual yang mengombinasikan dua materi, yaitu materi visual dan materi auditif. Materi visual ditujukan untuk merangsang indera penglihatan, sedangkan materi auditif untuk merangsang indera pendengaran. Dengan kombinasi dua materi ini, guru dapat menciptakan

proses pembelajaran yang lebih berkualitas, karena komunikasi berlangsung lebih efektif (Prastowo, 2014).

Berdasarkan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah-masalah yang perlu diteliti lebih lanjut adalah: (1) Apakah ada pengaruh kemampuan keterampilan sosial antara kelas yang diajar dengan model kooperatif *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan video dengan model kooperatif *Numbered Head Together* (NHT) dan (2) Apakah ada pengaruh kemampuan keterampilan hasil belajar antara kelas yang diajar dengan model kooperatif *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan video dengan model kooperatif *Numbered Head Together* (NHT).

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **Model Kooperatif *Number Head Together* (NHT)**

Pembelajaran *numbered head together* pertama kali dikenalkan oleh Russ Frank yang kemudian dikembangkan oleh Kagan Spencer pada tahun 1993. Pembelajaran kooperatif ini menekankan pada komunikasi sehingga siswa dapat saling berbagi kemampuan, lebih berfikir kritis, bertanggung jawab, saling menyampaikan pendapat dan saling memberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk menyampaikan pendapat mereka dalam menelaah materi yang diberikan, pembelajaran NHT juga menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola atau pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik.

Menurut Arends (2000), struktur yang dikembangkan oleh Kagan ini menghendaki para siswa untuk saling bekerjasama dan saling membantu

dalam kelompok kecil yang merupakan kelompok kooperatif. Struktur pembelajaran NHT ini memiliki tujuan dalam pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi dan memperoleh hasil akademik yang ingin dicapai. Pembelajaran NHT mendorong terjadinya keberhasilan kelompok. Hal ini karena semua anggota kelompok perlu mengetahui jawaban dari hasil kelompoknya. Ketika siswa membantu anggota kelompoknya yang berkemampuan rendah, maka secara tidak langsung siswa tersebut membantu dirinya dan kelompoknya.

Sebagai sebuah model pembelajaran, model pembelajaran kooperatif struktur *numbered head together* memiliki kelebihan dan keterbatasan (Lie, 2008). Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif NHT diantaranya: 1) masing-masing anggota memiliki banyak kesempatan untuk berkontribusi; 2) interaksi lebih mudah; 3) banyak ide yang muncul; 4) lebih banyak tugas yang dilaksanakan; dan 5) guru mudah memonitor kontribusi. Sedangkan keterbatasan model pembelajaran kooperatif NHT diantaranya: 1) membutuhkan lebih banyak waktu; 2) membutuhkan sosialisasi yang lebih baik; 3) kurangnya kesempatan untuk kontribusi individu; dan 4) siswa lebih mudah melepaskan diri dari keterlibatan dan tidak memperhatikan.

Arief (2003) menyatakan bahwa alasan digunakan NHT pembelajaran karena dapat memperdalam pemahaman, mengaktifkan serta menyenangkan siswa dalam belajar, dan mempengaruhi hasil belajar. Berdasarkan alasan tersebut dapat dikemukakan bahwa model pembelajaran NHT dapat memahami siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, siswa juga aktif bekerjasama dalam kelompok

dengan menyumbangkan ide atau pendapat untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang diberikan. Dengan adanya kerjasama dan saling bertukar pendapat ini membuat siswa merasa senang dalam belajar. Hal ini dikarenakan akan muncul ide-ide baru yang semakin membuat siswa dapat memahami dan berpengaruh terhadap hasil belajar mereka.

Ada beberapa manfaat model *Number Head* yaitu : 1) rasa percaya diri menjadi lebih tinggi; 2) memperbaiki kehadiran; 3) penerimaan terhadap individu lebih besar; 4) konflik antar pribadi berkurang; 5) pemahaman yang lebih mendalam; meningkatkan kebaikan, kepekaan, dan toleransi; 6) hasil belajar tinggi; 7) nilai-nilai kerja sama antar siswa teruji; dan 8) kreatifitas siswa termotivasi dan wawasan siswa berkembang, karena mereka harus mencari informasi dari berbagai sumber.

Model NHT memberikan kesempatan siswa untuk melakukan sendiri, mengikuti suatu proses, mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan dan menarik kesimpulan tentang suatu objek pada suatu mata pelajaran tertentu. Struktur NHT sering disebut berfikir secara kelompok. NHT digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran.

### **Media Video**

Media pembelajaran merupakan segala sumber yang dapat digunakan oleh siswa secara sendiri maupun bersama-sama, biasanya di dalam cara untuk mendapatkan informasi, untuk membantu proses pembelajaran (Suharjo, 2006). Ada berbagai macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Semuanya tergantung pada kebutuhan atau peran dari media tersebut dalam menyampaikan isi pesan

yang sesuai dengan materi dan karakteristik siswa.

Media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, agar materi lebih mudah disampaikan dan mudah dipahami siswa. Media pembelajaran dapat memperjelas materi yang disampaikan oleh guru, sehingga dalam proses pembelajaran perlu menggunakan media pembelajaran yaitu video.

Video ini sebagai media bantu dalam model pembelajaran *Numbered Head Together* agar siswa mengerti bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran dan sebagai alat bantu bagi para guru, karena sifatnya hanya sekedar membantu, maka dalam pemanfaatannya memerlukan bantuan metode atau media lain, sehingga pengalaman dan pengetahuan siap dimiliki oleh siswa yang akan membantu keberhasilan. Media video akan menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran dan pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

### **Tahap-Tahap Pembelajaran Model Kooperatif *Numbered Head Together* Berbantuan Media Video.**

Tahap-tahap pembelajaran kooperatif *Numbered Head Together* sebagai berikut:

- 1) Guru menayangkan video sebagai media untuk menyampaikan materi yang diambil dari *youtube*.
- 2) *Numbered*  
Guru mengarahkan siswa untuk membentuk kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4 orang

anggota secara acak. Kemudian masing-masing siswa dalam kelompok diberi nomor 1 sampai 4

#### 3) *Questioning*

Guru membagikan lembar kerja untuk didiskusikan dengan kelompok masing-masing guru membagi siswa ke dalam kelompok

#### 4) *Heads together*

Guru membimbing siswa untuk mendiskusikan jawaban yang benar dengan kelompoknya dan memastikan setiap anggota kelompok dapat mengerjakan atau mengetahui jawabannya

5) Guru memanggil salah satu nomor siswa dan nomor yang dipanggil untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok

6) Guru memanggil nomor lain dan siswa nomor yang dipanggil untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok soal yang berbeda

7) Guru dan siswa mengambil kesimpulan berdasarkan hasil diskusi yang diperoleh

### **Keterampilan Sosial**

Keterampilan sosial adalah perilaku-perilaku yang mendukung kesuksesan hubungan sosial dan memungkinkan individu untuk bekerja dengan orang lain secara efektif. Keterampilan-keterampilan yang jarang ditemukan pada anak bahkan remaja adalah keterampilan berbagi, keterampilan berpartisipasi dan keterampilan komunikasi (Arend, 2004). Keterampilan sosial adalah keterampilan yang berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh hubungan baik dalam berinteraksi dengan orang lain contoh: membantu orang lain, kerjasama, mengambil keputusan, berkomunikasi, melakukan penyelamatan lingkungan, wirausaha, dan partisipasi.

Hal yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan sosial adalah mendiskusikan sesama guru atau orang tua tentang keterampilan sosial apa yang harus menjadi prioritas, memilih salah satu keterampilan sosial, memaparkan pentingnya keterampilan sosial, mempraktikkan, merefleksi dan akhirnya mereview dan mempraktikannya kembali setelah diperbaiki, merefleksi dan seterusnya sampai betul-betul dikuasai oleh siswa.

Pada penelitian ini peneliti cenderung menggunakan unsur-unsur keterampilan sosial yang dirancang untuk mengevaluasi frekuensi dan pentingnya keterampilan-keterampilan sosial di lima bidang. Bidang-bidang tersebut antara lain: (1) kerjasama (*cooperation*) meliputi: perilaku seperti membantu orang lain, berbagi materi, dan mengikuti aturan dan petunjuk yang diberikan; (2) ketegasan (*assertion*): menunjukkan perilaku seperti meminta informasi kepada orang lain, memperkenalkan dirinya sendiri, dan memberikan respon tentang tindakan orang lain, misalnya tekanan atau hinaan dari temannya; (3) tanggung jawab (*responsibility*): perilaku yang menunjukkan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang dewasa dan menghargai milik atau pekerjaan orang lain; (4) empati (*empathy*): perilaku yang menunjukkan perhatian dan keprihatinan perasaan dan sudut pandang orang lain; dan (5) pengendalian diri (*self-control*) perilaku yang muncul di dalam situasi perselisihan, misalnya memberikan respon yang tepat untuk membujuk, merayu, dan di dalam situasi non konflik yang membutuhkan giliran dan kesepakatan.

## **Hasil Belajar**

Hasil belajar didefinisikan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudjana, 2009). Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif. Kusnandar (2007) menyatakan bahwa “hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi”.

Tes hasil belajar dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran NHT berbantuan media video terhadap hasil belajar. Hasil belajar pemahaman dan konsep akan memberikan informasi apakah model pembelajaran NHT berbantuan media video dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. NHT dapat mempengaruhi hasil belajar karena dalam model ini secara tidak langsung melatih siswa untuk saling berbagi informasi, mendengar dengan cermat, lebih banyak waktu berfikir, menjawab dan saling membantu satu sama lain sehingga dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang dipelajari dan pada akhirnya berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Hasil belajar ranah kognitif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kognitif pemahaman (C2). Dengan penerapan model *Numbered Head Together* pada mata pelajaran IPS diharapkan dapat memperbaiki serta meningkatkan hasil belajar Siswa kelas VIII SMPI Al-hidayah kaliwates Jember.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah *quasi eksperimen* dimana peneliti memberikan perlakuan pada subjek penelitian. Prosedur eksperimen *quasi* ini dilakukan dengan mengacu pada desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran secara nyata mengenai pengaruh media video dalam pembelajaran model kooperatif *Numbered Heads Together (NHT)* terhadap keterampilan sosial dan hasil belajar mata pelajaran IPS subjek penelitian ini ada 2, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol menggunakan model kooperatif *Numbered Head Together (NHT)*. Kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan model kooperatif *Numbered Head Together (NHT)* berbantuan media video.

Penelitian ini dilakukan di Populasi SMP Islam Al-Hidayah Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember pada semester genap tahun ajaran 2016/2017 seluruh siswa kelas VIII di yang tersebar pada dua kelas paralel yaitu kelas VIIIA dan kelas VIIIB. Peneliti menetapkan kelas VIIIA sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIIB sebagai kelas kontrol karena hanya ada dua kelas yang ada di SMP Islam Al-Hidayah Mangli Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

Teknik analisis data yang digunakan untuk penelitian ini adalah uji *Multivariate Analysis of Variances (MANOVA)* dengan bantuan *SPSS 19.0 for Windows*, dengan taraf signifikansi 5% atau  $\alpha = 0,05$ . Terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas varian menggunakan uji Levene (*Levene's test*).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil perhitungan uji normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* diperoleh keterampilan sosial kelas kontrol pretes 0,678, postes 0,945 dan kelas eksperimen pretes 0,720, postes 0,995. Sedangkan hasil belajar diperoleh sosial kelas kontrol pretes 0,601, postes 0,466 dan kelas eksperimen pretes 0,694, postes 0,678.

Setelah semua data analisis uji prasyarat dilakukan kemudian dilakukan adalah uji *Multivariate Analysis of Variances (MANOVA)*. Uji manova dilakukan dengan menggunakan dengan bantuan *SPSS 19.0 for Windows*, dengan taraf signifikansi 5% atau  $\alpha = 0,05$ . Hasil menggunakan *SPSS 19.0 for Windows* keterampilan sosial diperoleh F hitung 69,03 dengan p-value (0,000) yang artinya dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  di tolak yang berarti ada pengaruh keterampilan sosial yang signifikansi antara kelas eksperimen (VIIIA) dan kelas kontrol (VIIIB) sehingga hipotesis dinyatakan terbukti berpengaruh. Hasil belajar diperoleh F hitung 32,72 dengan p-value (0,000) yang artinya dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  di tolak yang berarti ada pengaruh hasil belajar yang signifikansi antara kelas eksperimen (VIIIA) dan kelas kontrol (VIIIB) sehingga hipotesis dinyatakan terbukti berpengaruh.

Berdasarkan hasil penelitian keterampilan sosial diperoleh F hitung 69,03 dengan p-value (0,000) yang artinya dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  di tolak yang berarti ada pengaruh keterampilan sosial yang signifikansi dan hasil belajar diperoleh F hitung 32,72 dengan p-value (0,000) yang artinya dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  di tolak yang berarti ada pengaruh hasil belajar yang signifikansi.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan paparan diatas, maka dapat disimpulkan hasil penelitian ini adalah model kooperatif *numbered head together* berbantuan media video berpengaruh terhadap keterampilan sosial. Dan model kooperatif *numbered head together* berbantuan media video berpengaruh terhadap hasil belajar.

Untuk penelitian lanjutan, disarankan pada mata pelajaran IPS dengan tujuan untuk mengubah persepsi siswa, guru dan masyarakat umum tentang pembelajaran IPS yang dianggap hanya sekedar bercerita serta menghafalkan tanggal, tempat dan tokoh, tetapi dengan melibatkan variabel-variabel lain seperti keaktifan belajar, sikap, efikasi diri, kreativitas dan lain-lain untuk melihat efektivitas model pembelajaran *numbered head together* berbantuan media video ini. Namun, disarankan juga untuk menerapkan model ini pada mata pelajaran lain baik IPS, IPA, atau bahasa. Disarankan pula pada jenjang pendidikan yang lain seperti MTS, SMA atau perguruan tinggi untuk mengetahui kemudian membandingkan apakah dengan kelas, tempat, jenjang atau mata pelajaran berbeda akan diperoleh hasil yang sama.

## DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. 2010. *Filosofi, Metodologi dan Implementasinya (Edisi Revisi)*. Yogyakarta : Cipta Media Aksara.
- Arends, R.I. 2000. *Learning To Teach, Belajar Untuk Mengajar Edisi ketujuh Jilid 1, Buku Satu*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Arends, R.I. 2004. *Learning to Teach (sixth Edition) Belajar untuk*

*Mengajar*. Ibrahim, Muhsin dkk. (2000). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press.

Degeng, I Nyoman Sudana. 2013. *Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Bandung: Kalam Hidup.

Sadiman, A.S. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Kagan, S. dan Kagan, M. 2009. *Kagan Cooperative Learning*. California: Kagan Publishing

Komalasari, K. 2011. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.

Kunandar. (2007). *Guru Profesional Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Prastowo, A. 2014. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta. Diva Press.

Sudjana. 2005. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.

Suharjo. 2006. *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar, Teori dan Praktek*. Jakarta: Depdiknas dikti Direktorat Ketenagaan.

Vembriarto, St. 1993. *Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo