

TESIS

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE NHT (*NUMBER HEAD TOGETHER*) BERBANTUAN KOMPUTER
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL
DAN HASIL BELAJAR SISWA
(Studi Pada Mata Pelajaran IPA SDN 03 Curup Timur)**



Disusun Oleh :

**EDI AMRI, S.Pd
NPM.A2M012016**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
PROGRAM STUDI PASCASARJANA (S2) TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2014

RINGKASAN

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NHT (*NUMBER HEAD TOGETHER*) BERBANTUAN KOMPUTER UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL DAN HASIL BELAJAR SISWA (Studi Pada Mata Pelajaran IPA SDN 03 Curup Timur)

Pembelajaran memegang peranan penting di dalam kehidupan, khususnya pendidikan. Melalui proses pembelajaran tidak hanya mengubah hasil belajar saja, tetapi juga dapat mengubah perilaku manusia menjadi lebih baik dari sebelumnya. Dalam dunia pendidikan peran guru sangat penting. Untuk itu, selain harus memiliki kompetensi dalam bidang studi, guru juga seharusnya memahami hal pendukung lainnya, seperti misalnya model pembelajaran dan media pembelajaran. Pemilihan model dan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik peserta didik yang diajar sehingga pengetahuan yang disampaikan dapat benar-benar diterima oleh peserta didik.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan komputer menawarkan pembelajaran berkelompok yang dapat mengaktifkan siswa di dalam kelas. Model kooperatif tipe NHT berbantuan komputer ini sangat tepat digunakan karena mampu meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa melalui kerja kelompok.

Rumusan dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan komputer yang tepat sehingga dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa pada mata pelajaran IPA, (2) Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, (3) Bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA?

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan: (1) penerapan model NHT yang dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa pada mata pelajaran IPA, (2) penerapan model NHT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mendeskripsikan, (3) efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik yang bersifat teoritis dan praktis, adapun manfaat secara teoritis adalah mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat menjadi acuan teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran IPA. Serta menambah khasanah bagi dunia pendidikan.

Sedangkan manfaat secara paktis, bagi guru, siswa dan sekolah. adapun bagi guru adalah dapat meningkatkan keterampilan sosial dalam melaksanakan pembelajaran IPA di sekolah dan mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran yang ada pada kurikulum sekolah dasar pada umumnya pada mata pelajaran IPA pada khususnya. Sedangkan bagi siswa adalah dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas pada saat pembelajaran IPA sehingga tercipta interaksi yang baik antara anggota kelas maupun terhadap guru dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA serta dengan media berbantuan komputer diharapkan dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa yang di tampilkan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dan manfaat praktis bagi sekolah, adalah dapat meningkatkan kerjasama antara guru dengan peserta didik dan dapat memberikan konstribusi yang baik dalam perbaikan pembelajaran, sehingga mutu sekolah dapat meningkat.

Lokasi penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri 03 Curup Timur dengan subjek penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 30 orang. Alasan peneliti mengambil lokasi penelitian ini karena siswa Sekolah Dasar Negeri 03 Curup Timur kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPA.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan komputer dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa, (2) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan (3) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan: (1) Penerapan model pembelajaran tipe NHT berbantuan komputer untuk meningkatkan kemampuan sosial siswa pada mata pelajaran IPA diterapkan melalui sintak NHT, didapatkan hasil penelitian bahwa sebagian besar keterampilan sosial siswa meningkat melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan komputer. Pada siklus I skor keterampilan sosial dengan kategori cukup, siklus II dengan kategori baik, dan siklus III dengan kategori amat baik, (2) Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan komputer pada mata pelajaran IPA pada siswa kelas IV SDN 03 Curup Timur dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat pada peningkatan tiap siklus, yang mana siklus I rata-rata nilai siswa 67 dengan ketuntasan belajar klasikal 56,7%, kemudian meningkat pada siklus II dengan rata-rata 76,7 dan ketuntasan belajar klasikal 73,3%. Pada siklus III hasil belajar siswa kembali meningkat, yaitu rata-rata nilai siswa 81 dengan ketuntasan belajar klasikal 83,3%, dan (3) Penerapan model kooperatif tipe NHT berbantuan komputer efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hal tersebut dibuktikan dengan uji t, yang mana terhitung lebih besar dibandingkan dengan t table, yaitu $118,23 > 2,048$ (H_1 diterima). Artinya penerapan model kooperatif tipe NHT

berbantuan komputer pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN03 Curup Timur dinyatakan efektif.

Merujuk pada kesimpulan tersebut membawa implikasi sebagai berikut: penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan komputer, dirasakan sangat tepat dan efektif diterapkan pada pembelajaran IPA di kelas IV SDN 03 Curup Timur. Siswa antusias dengan pembelajaran dengan menggunakan media *power point* dan belajar dalam kelompok. Penggunaan *power point* dengan menggunakan gambar dan juga animasi sangat menarik perhatian siswa sehingga materi menjadi lebih mudah untuk dipelajari Hal ini berimbas pada meningkatnya keterampilan sosial siswa dan juga hasil belajarnya. Oleh sebab itu, bagi sekolah yang mampu untuk mengembangkan pembelajaran menggunakan komputer dapat mengoptimalkan jumlah komputer di laboratoriumnya agar tiap anak dapat mengoperasikan satu komputer untuk satu anak sehingga hasil belajarnya menjadi lebih optimal. Namun apabila sekolah hanya memiliki komputer yang terbatas, maka akan lebih baik jika guru benar-benar memanfaatkan penggunaan media tersebut dengan maksimal.

Adapun saran penelitian ini adalah: Guru menyiapkan dengan maksimal media berbantuan komputer yang digunakan agar siswa fokus dengan pembelajaran, guru dengan jelas menyampaikan petunjuk proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe NHT ini, dan guru memilih secara acak kelompok kerja siswa agar keterampilan sosial siswa berkembang secara merata dengan teman sekelasnya.

**THE APPLICATION OF COMPUTER-ASSISTED LEARNING NHT
(NUMBER HEAD TOGETHER) MODEL TO IMPROVE SOCIAL SKILLS
AND STUDENT LEARNING OUTCOMES**

(Study At The Fourth Grade SDN 03 Curup Timur).

Abstract

The objective of this research is to improve social skills and student learning outcomes in teaching science in the fourth grade at SDN 03 Curup Timur by applying computer-assisted learning NHT model. The study was conducted as a class action 3 cycles. The instrument used by observation sheet, questionnaire and achievement test. Observation data were analyzed with average scores and assessment criteria, questionnaires were analyzed using a proportional technique, tests were analyzed using the formula of the average value and the percentage of completeness and effectiveness of the classical study using the t test. The results of this research are : (1) the first cycle of the social skills of students obtained a score of 8.5 in the category of "enough", cycles II to 15.5 with the "good" category, third cycle students' social skills score increased to 18.5 by category "very good". (2) In the first cycle obtained an average value of 67 students with learning classical completeness 56.7%, the second cycle to 76.7 with 73.3% completeness classical learning, the third cycle the average value increased to 81 students with mastery learning classical 83.3%. (3) The results of the t test showed that t is greater than t table, namely $118.23 > 2.048$ (H_1 accepted). It can be concluded that the application of computer-assisted learning NHT model effective and can improve social skills and student learning outcomes at the fourth grade SDN 03 Curup Timur.

Keyword : learning NHT model, Computer Assisted, Social Skill, Outcome Learning

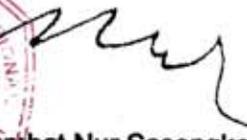
**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE NHT (*NUMBER HEAD TOGETHER*) BERBANTUAN KOMPUTER
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL
DAN HASIL BELAJAR SISWA
(Studi Pada Mata Pelajaran IPA SDN 03 Curup Timur)**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SDN 03 Curup Timur dengan menerapkan model pembelajaran NHT berbantuan komputer. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak 3 siklus. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, angket serta tes hasil belajar. Data observasi dianalisis dengan rata-rata skor dan kriteria penilaian, angket dianalisis menggunakan teknik proporsional, tes dianalisis menggunakan rumus rata-rata nilai dan presentase ketuntasan belajar klasikal dan efektivitas menggunakan uji t. Hasil penelitian ini yaitu: (1) siklus I diperoleh skor keterampilan sosial siswa 8,5 dengan kategori “cukup”, siklus II menjadi 15,5 dengan kategori “ baik”, siklus III skor keterampilan sosial siswa meningkat menjadi 18,5 dengan kategori “amat baik”. (2) Pada siklus I diperoleh rata-rata nilai siswa 67 dengan ketuntasan belajar klasikal 56,7%, siklus II menjadi 76,7 dengan ketuntasan belajar klasikal 73,3%, siklus III rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 81 dengan ketuntasan belajar klasikal 83,3%. (3) Hasil uji t menunjukkan bahwa t hitung lebih besar dibandingkan dengan t table, yaitu $118,23 > 2,048$ (H_1 diterima). Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran NHT berbantuan komputer efektif dan dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 03 Curup Timur.

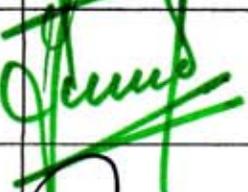
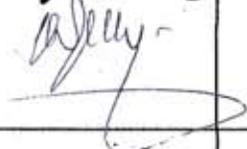
Kata Kunci: Model Pembelajaran NHT, Berbantuan Komputer, Keterampilan Sosial, Hasil Belajar

HALAMAN PERSETUJUAN

PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	
Pembimbing I  <u>Prof. Dr. H. Johannes Sapri, M.Pd</u> NIP. 19601212 198503 1 003 Tanggal:	Pembimbing II  <u>Dr. Alexon M. Pd</u> NIP. 19601221 198603 1 002 Tanggal:
PERSETUJUAN PANITIA UJIAN TESIS	
Ketua Program  <u>Prof. Dr. H. Johannes Sapri, M.Pd</u> NIP. 19601212 198503 1 003 Tanggal:	Dekan   <u>Prof. Dr. H. Rambat Nur Sasongko, M.Pd</u> NIP. 19611207 198601 1 001 Tanggal:
Nama	: Edi Amri S. Pd
NPM	: A2M012016
Tanggal Lulus	:

BUKTI PENGESAHAN TESIS

Nama : **Edi Amri, S.Pd**
NIM : **A2M012016**
No. Registrasi : **-**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Prof.Dr.H.Johanes Sapri, M.Pd NIP.19601212 198503 1 003 (Ketua Program)		18/6-014
2.	Prof.Dr.H.Johanes Sapri, M.Pd NIP.19601212 198503 1 003 Pembimbing I		18/6-014
3.	Dr. Alexon M.Pd NIP. 19601221 198603 1 002 Pembimbing II		
4.	Prof.Dr. Bambang Sahono, M.Pd NIP. 19591915 198503 1 016 Penguji I		
5.	Dr.Turjai, M.Pd NIP. 19550905 198503 1 001 Penguji II		

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar magister dari Program Studi Pasca sarjana (S2) Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu. Seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain, telah ditulis sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bengkulu, Mei 2014
Penulis,

Edi Amri

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Hasil Belajar Siswa (Studi Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 03 Curup Timur). Salawat dan salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah memberi pencerahan bagu umat-Nya menuju kehidupan yang bermartabat. Tesis ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister dari Program Studi Pascasarjana (S2) Teknologi Pendidikan Universitas Bengkulu.

Tesis ini berisi tentang penerapan model NHT yang dalam meningkatkan kemampuan sosial dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dan mendeskripsikan efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan komputer dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN 03 Curup Timur. Dalam penyusunan tesis ini, penulis sadar dan mengakui masih banyak terdapat kelemahan dan kekurangan, oleh sebab itu penulis berharap kelemahan dan kekurangan yang ada dapat menjadi tolak ukur penelitian selanjutnya.

Semoga tesis ini bermanfaat bagi kita. Penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun agar tesis ini dapat menjadi lebih baik. Ammin Ya Robbal Alamin.

Bengkulu, Mei 2014

Penulis

Edi Amri, S.Pd

MOTTO

Berbahagialah orang yang dapat menjadi tuan untuk dirinya, menjadi pemandu untuk nafsunya dan menjadi kapten untuk bahtera hidupnya ~
Saidina Ali

Ciri orang yang beradab ialah dia sangat rajin dan suka belajar, dia tidak malu belajar daripada orang yang berkedudukan lebih rendah darinya ~
Confucius

Dalam kerendahan hati ada ketinggian budi. Dalam kemiskinan harta ada kekayaan jiwa. Dalam kesempitan hidup ada kekuasaan ilmu. ~

Didiklah anak-anakmu itu berlainan dengan keadaan kamu sekarang kerana mereka telah dijadikan Tuhan untuk zaman yang bukan zaman engkau ~

Saidina Umar Al-Khattab

PERSEMBAHAN

Tesis ini kupersembahkan untuk dua orang wanita
spesial dalam kesuskesan hidup saya :
Untuk ibunda tercinta Buyung Karmelia (Alm)
semoga kearifan dan kebaikan selalu
menempatkanmu di Syurga Firdaus oleh Allah SWT,
ammin
Untuk kekasih hidupku dalam setiap suka dan duka,
Junaini, S.Pd, semoga kasih dan semangatmu selalu
untuk kita

UCAPAN TERIMA KASIH

Selama perkuliahan dan proses penyusunan tesis ini penulis banyak mendapatkan bantuan, saran, motivasi dan informasi yang penulis butuhkan. Sehingga penulisan tesis ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Untuk itu penulis mengucapkan penghargaan dan terimakasih yang setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Dr. Ridwan Nurazi, SE, M.Sc sebagai Rektor Universitas Bengkulu yang telah memberikan fasilitas sarana dan prasarana Program Pascasarjana Teknologi Pendidikan
2. Bapak Prof.Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu
3. Bapak Prof.Dr.H.Johanes Sapri, M.Pd sebagai Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Bengkulu sekaligus sebagai Pembimbing I.
4. Bapak Dr.Alexon, M.Pd sebagai Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktunya untuk membimbing dan memotivasi dalam menyelesaikan tesis ini.
5. Bapak Prof.Dr. Bambang Sahono, M.Pd dan Bapak Dr.Turdjai, M.Pd sebagai dosen pembimbing yang telah banyak memberikan nasehat dan saran selama proses penyelesaian tesis ini.
6. Bapak/Ibu staf pengajar program studi Pascasarjana Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Bengkulu yang telah memberikan

berbagai ilmu kepada penulis. sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan meraih gelas Magister Teknologi Pendidikan.

7. Segenap staf Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Univesita Bengkulu yang tidak dapat disebutkan satupersatu.
8. Bapak Kepala Sekolah SDN 03 Curup Timur yang telah memberikan izin kepada penulis dalam melakukan penelitian.
9. Bapak Nungcik Arrahman, S.Pd, Ibu Mursiti, S.Pd dan Bapak Auri, S.Pd serta segenap dewan guru SDN 03 Curup Timur yang bersedia menjadi pengamatan selama penulis melakukan penelitian.
10. Isteri tercinta, Junaini, S.Pd yang selalu menjadi motivator terbaik bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan meraih gelas Magister Teknologi Pendidikan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
RINGKASAN	ii
<i>ABSTRACT</i>	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
BUKTI PENGESAHAN PERBAIKAN TESIS	viii
LEMBAR PERNYATAAN	ix
KATA PENGANTAR	x
MOTTO	xii
UCAPAN TERIMAKASIH	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR BAGAN	xviii
DAFTAR GRAFIK	xvix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6

F. Kegunaan Penelitian	6
BAB II KERANGKA TEORITIK	
A. Pembelajaran IPA di SD	9
B. Model Pembelajaran Kooperatif	14
C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT	15
D. Pembelajaran Berbantuan Komputer	18
E. Keterampilan Sosial	25
F. Hasil Belajar	29
G. Hakikat IPA	33
H. Hasil Penelitian Yang Relevan	35
I. Kerangka Berpikir	37
J. Hipotesis	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	36
B. Subjek Penelitian	37
C. Lokasi Penelitian	37
D. Instrumen Penelitian	37
E. Teknik Pengumpulan Data	38
F. Teknik Analisis Data	39
G. Kriteria Keberhasilan Tindakan	42
H. Prosedur Penelitian	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	44

B. Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Komputer	73
C. Pembahasan Hasil Penelitian	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	80
B. Implikasi	81
C. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
ARTIKEL ILMIAH	85
LAMPIRAN	96
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	143

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Skor Pengamatan Setiap Aspek yang Diamati pada Lembar Observasi Guru	40
Tabel 4.1. Langkah-langkah Pembelajaran Siklus I	46
Tabel 4.2. Data Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siswa Siklus I	49
Tabel 4.3. Hasil Analisis Keterampilan Sosial Siswa Siklus I....	50
Tabel 4.4. Langkah-langkah Pembelajaran Siklus II	55
Tabel 4.5. Data Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siswa Siklus II.....	59
Tabel 4.6. Hasil Analisis Keterampilan Sosial Siswa Siklus II...	60
Tabel 4.7. Langkah-langkah Pembelajaran Siklus III.....	65
Tabel 4.8. Data Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siswa Siklus III.....	69
Tabel 4.9. Hasil Analisis Keterampilan Sosial Siswa Siklus III..	70

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 3.1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	43

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 4.1. Rata-rata Hasil Belajar Siswa Siklus I, Siklus II dan Siklus III.....	74
Grafik 4.2. Kondisi Keterampilan Sosial Siswa Siklus I, Siklus II, dan Siklus III	75

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Daftar Nama Kelompok	96
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	97
Lampiran 3. Soal Evaluasi Siklus I	100
Lampiran 4. Kunci Jawaban Evaluasi Siklus I	103
Lampiran 5. Pedoman Penerapan Indikator Keterampilan Sosial Siswa	104
Lampiran 6. Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa Pengamat I	106
Lampiran 7. Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa Pengamat II	108
Lampiran 8. Analisis Hasil Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa Siklus I	110
Lampiran 9. Rekapitulasi Nilai Evaluasi Siswa Siklus I	112
Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	113
Lampiran 11. Soal Evaluasi Siklus II	116
Lampiran 12. Kunci Jawaban Evaluasi Siklus II	118
Lampiran 13. Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa Pengamat II	119
Lampiran 14. Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa Pengamat II	121

Lampiran 15.	Analisis Hasil Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa Siklus II	123
Lampiran 16.	Rekapitulasi Nilai Evaluasi Siswa Siklus II	125
Lampiran 17.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III.....	126
Lampiran 18.	Soal Evaluasi Siklus III	129
Lampiran 19.	Kunci Jawaban Evaluasi Siklus III	132
Lampiran 20.	Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa Pengamat III	133
Lampiran 21.	Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa Pengamat III	135
Lampiran 22.	Analisis Hasil Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa Siklus III	137
Lampiran 23.	Rekapitulasi Nilai Evaluasi Siswa Siklus III	139
Lampiran 24	Foto Pembelajaran IPA Menggunakan Model Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Komputer	140

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan Depdiknas (2007:16) hasil penelitian sains pada tingkat internasional yang di selenggarakan oleh *organization of economic co-operation and development* (OECD) untuk anak usia 15 tahun, yang telah dua periode di selenggarakan, Indonesia ikut berpartisipasi dalam ke dua penelitian tersebut. Pertama tahun 2000 dan di ikuti oleh 41 negara, Indonesia berada pada urutan ke-38 pada kemampuan sains. Kedua pada tahun 2003 dan di ikuti 40 negara, Indonesia berada pada urutan ke-38 pada kemampuan sains. Dari uraian di atas menunjukkan bahwa kurikulum IPA yang berlaku di sekolah harus terus di kaji dan dikembangkan sehingga menghasilkan pembelajaran yang betul-betul tepat dengan tuntutan dan perkembangan zaman, serta dapat dipahami oleh pelaku pendidikan untuk di terapkan pada situasi sesungguhnya.

Permasalahan tersebut adalah gambaran nyata tentang pembelajaran IPA yang belum sesuai dengan KTSP. Permasalahan pembelajaran tersebut juga peneliti temui di SDN 03 Curup Timur. Berdasarkan hasil observasi peneliti yang di laksanakan di SDN 03 Curup Timur, ditemukan beberapa kendala pada pembelajaran IPA, yaitu: 1) proses pembelajaran berpusat pada guru; 2) model pembelajaran yang digunakan guru belum variatif dan cenderung

monoton; 3) guru belum mengajar siswa secara berkelompok; 4) siswa tidak melakukan aktivitas kelompok dan cenderung gaduh pada saat pembelajaran berlangsung; 5) guru kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran sehingga perhatian siswa mudah berpaling dari pembelajaran yang sedang berlangsung.

Keadaan tersebut, berimbas pada hasil perolehan nilai mata pelajaran IPA siswa kelas IV SDN 03 Curup Timur yang menunjukkan hasil yang kurang memuaskan dalam tes formatif, yaitu terdapat 20 siswa dari 30 siswa atau (66,7%) yang belum mencapai nilai batas tuntas yaitu 70. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SDN 03 Curup Timur perlu diperbaiki. Peningkatan kualitas pembelajaran IPA tersebut dapat dimulai dengan peningkatan keterampilan sosial yang dapat memotivasi siswa dalam belajar, dengan menerapkan model-model pembelajaran inovatif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat meminimalisir masalah tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan komputer pada pembelajaran IPA. Pembelajaran kooperatif tipe NHT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan

akademik. Tipe ini dikembangkan oleh Kagen dalam Ibrahim (2007: 28) dengan melibatkan para siswa dalam menelaah bahan yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut.

Ibrahim (2007:29) mengemukakan tiga tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran kooperatif dengan tipe NHT yaitu : 1) Hasil belajar akademik struktural, yaitu untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik; 2) Pengakuan adanya keragaman, agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai latar belakang; 3) Pengembangan keterampilan sosial, bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Suprijono (2009: 92) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *numbered heads together* diawali dengan numbering. Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil. Jumlah kelompok sebaiknya memperhatikan jumlah konsep yang dipelajari. Jika peserta didik dalam suatu kelas terdiri dari 40 orang dan terbagi menjadi 5 kelompok maka tiap kelompok terdiri dari 8 orang. Tiap-tiap orang dalam kelompok diberi nomor 1-8. Setelah kelompok terbentuk guru mengajukan beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh tiap-tiap kelompok. Berikan kesempatan pada tiap kelompok untuk menemukan jawaban. Pada kesempatan ini kelompok menyatukan kepalanya "*heads together*"

berdiskusi memikirkan jawaban dari guru.

Rusman (2012:89) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe NHT memiliki beberapa kelebihan antara lain: 1) setiap siswa menjadi siap; 2) siswa dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh; 3) siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai.

Dalam menggunakan model pembelajaran ini siswa dapat bekerjasama dengan sungguh-sungguh dalam kelompok, dalam kelompok tersebut siswa di beri nomor oleh guru, dan setiap siswa diwajibkan untuk mengerti apa yang mereka diskusikan. Siswa yang lebih pandai dapat membantu siswa yang kurang pandai dan tidak ada siswa yang mendominasi di dalam kelompok, sehingga model pembelajaran kooperatif ini dapat menjamin keterlibatan total semua siswa, yang sangat baik untuk meningkatkan tanggung jawab individu dan juga kelompok. Model pembelajaran kooperatif tipe NHT ini akan lebih bermakna apabila di dukung dengan berbantuan komputer yang dapat meningkatkan keterampilan sosial, aktivitas belajar, dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti akan melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Komputer Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial dan Hasil Belajar Siswa (Studi Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 03 Curup Timur)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang tampak adalah:

1. Pembelajaran IPA di SDN 03 Curup Timur masih menggunakan model pembelajaran yang tradisional. Pembelajaran konvensional menjadikan pembelajaran berpusat kepada guru, sehingga kemampuan siswa di dalam kelas kurang tereksplor, khususnya kemampuan sosial siswa.
2. Guru belum menggunakan media berbantuan komputer, hal ini disebabkan oleh kemampuan masih terbatas dalam penggunaan media komputer.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA belum memenuhi KKM.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada persoalan model pembelajaran, media berbantuan komputer, keterampilan sosial dan hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa maka diberikan tindakan untuk menerapkan model pembelajaran NHT berbantuan komputer. Dengan demikian judul penelitian ini adalah “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Komputer Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial dan Hasil Belajar Siswa (Studi Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 03 Curup Timur)”.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan yang dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran tipe NHT berbantuan komputer yang tepat sehingga dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa pada mata pelajaran IPA?
2. Apakah penerapan model pembelajaran tipe NHT berbantuan komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA?
3. Bagaimana efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Penerapan model NHT yang dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa pada mata pelajaran IPA.
2. Penerapan model NHT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik yang bersifat teoritis dan praktis, yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Manfaat secara teoritis

Model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan komputer mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat menjadi acuan teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran IPA. Serta menambah khasanah bagi dunia pendidikan.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi Guru

- 1) Dapat meningkatkan keterampilan sosial dalam melaksanakan pembelajaran IPA di sekolah;
- 2) Mampu mengembangkan kegiatan pembelajaran yang ada pada kurikulum sekolah dasar pada umumnya pada mata pelajaran IPA pada khususnya.

b. Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas pada saat pembelajaran IPA sehingga tercipta interaksi yang baik antara anggota kelas maupun terhadap guru;
- 2) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA;

Dengan media berbantuan komputer diharapkan dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa yang di tampilkan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

c. Bagi Sekolah.

- 1) Dapat meningkatkan kerjasama antara guru dengan peserta didik;
- 2) Dapat memberikan kontribusi yang baik dalam perbaikan pembelajaran, sehingga mutu sekolah dapat meningkat.

BAB II

KERANGKA TEORITIK

A. Pembelajaran IPA di SD

1. Pengertian belajar

Belajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga akan terjadi perubahan perilaku. Karena hasil dari kegiatan belajar dapat dinilai dari perubahan perilaku seseorang. Berikut beberapa pengertian belajar.

Menurut Anni (2006:2) bahwa :

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku setiap orang dan belajar mencakup segala sesuatu yang di pikirkan dan di kerjakan oleh seseorang. Belajar memegang peranan penting dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian dan bahkan persepsi seseorang. Maka dengan menguasai konsep dasar tentang belajar, seseorang dapat mengetahui bahwa aktivitas belajar itu memegang peranan penting dalam proses psikologis.

Slameto (2010:2) mengatakan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi denganlingkungannya.

Menurut Djamarah (2008:15) jika hakikat belajar adalah perubahan tingkah laku, maka ada beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan ke dalam ciri-ciri belajar, antara lain: 1) perubahan yang

terjadi secara sadar; 2) perubahan dalam belajar bersifat fungsional; 3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif; 4) perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara; 5) perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah; 6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Sedangkan Suprijono (2009:4) berpendapat bahwa perubahan perilaku memiliki ciri-ciri sebagai berikut: 1) merupakan hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang terjadi disadari oleh pelaku; 2) kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya; 3) fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup; 4) positif atau berakumulasi; 5) aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan; 6) permanen atau tetap; 7) bertujuan dan terarah; 8) mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang bersifat positif, aktif, menyeluruh, terarah, serta berkesinambungan, yang terjadi secara sadar sebagai hasil dari interaksi manusia terhadap pengalaman yang telah dilalui dengan lingkungan sekitarnya.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan terjemahan dari learning. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses dalam kegiatan belajar. Penggunaan model, metode, dan pendekatan dapat digunakan untuk tercapainya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Gagne (dalam Rifa'i dan Anni, 2009:192) menyatakan bahwa pembelajaran

merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Menurut Trianto (2010: 24) pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan peserta didik, dimana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya.

Rifa'i dan Anni (2009:194) menyatakan bahwa proses pembelajaran merupakan suatu sistem. Tujuan sistem adalah menghasilkan belajar, atau memberikan sarana penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen sistem tersebut adalah pendidik, materi pembelajaran dan lingkungan belajar. Komponen-komponen itu berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi dua arah antara guru dengan siswa yang telah dirancang dan ditujukan untuk melakukan perubahan sikap dan pola pikir siswa ke arah yang lebih baik untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

3. Kualitas Pembelajaran

Kualitas pembelajaran di sekolah dapat tercermin dari beberapa komponen, diantaranya dalam hal ini yaitu keterampilan guru yang dapat mengaktifkan siswanya dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna, aktivitas siswa yang meningkat dalam pembelajaran, dan hasil belajar yang diperoleh siswa diatas KKM.

Menurut Hamdani (2011: 194) Kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau juga keefektifan. Secara definitif efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya (Etzioni 1964). Efektivitas merupakan konsep yang penting dalam menggambarkan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, pencapaian tersebut berupa peningkatan pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) serta pengembangan sikap (afektif) melalui proses pembelajaran.

Etzioni (dalam Hamdani 2011:194) menyatakan bahwa kualitas dapat dimaknai dengan istilah mutu atau keefektifan. Secara definitive, efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan atau sasarannya. Robbins (dalam Hamdani 2011:194) menyatakan bahwa efektifitas merupakan konsep yang lebih luas mencakup berbagai faktor di dalam maupun di luar diri seseorang. Efektifitas tak hanya dapat di lihat dari sisi produktivitas, tetapi juga dapat dilihat dari sisi persepsi atau sikap orangnya. Di samping itu, efektifitas dapat dilihat dari tingkat kepuasan yang di capai oleh orang.

Dari beberapa pendapat ahli tentang pengertian kualitas pembelajaran tersebut maka dapat di ambil kesimpulan bahwa kualitas pembelajaran adalah tingkat keberhasilan atau mutu dari suatu pembelajaran yang di pengaruhi oleh efektivitas beberapa komponen pembelajaran.

Menurut Depdiknas (2004:6) kualitas pembelajaran memiliki beberapa indikator, diantaranya adalah: 1) keterampilan guru; 2) aktivitas siswa; 3) hasil belajar peserta didik; 4) iklim pembelajaran; 5) materi pembelajaran; 6) media pembelajaran.

Perilaku pembelajaran pendidik dapat dilihat dari kinerjanya seperti membangun persepsi dan sikap positif siswa terhadap belajar. Menjadi seorang pendidik haruslah dapat memberikan pelayanan pendidikan yang berorientasi pada kebutuhan siswa, untuk itu seorang guru harus menguasai disiplin ilmu serta mempunyai kepribadian dan keprofesionalan sebagai pendidik. Akibat dari perilaku pendidik di atas adalah terbentuknya perilaku dan dampak belajar siswa, jika seorang guru mempunyai keprofesionalan dan kepribadian yang baik, tentunya siswa akan terpengaruh positif oleh perilaku pendidik tersebut. Namun tidak hanya itu, selain karena faktor pendidik, iklim pembelajaran yang didalamnya mencakup suasana kelas yang kondusif dan perwujudan nilai serta semangat ketauladanan dan kreatifitas pendidik akan semakin menggairahkan siswa dalam proses pembelajaran. Materi yang berkualitas pun akan memberikan sumbangsih bagi kualitas pembelajaran. Dengan penyampaian materi yang didukung oleh sebuah media yang berkualitas akan semakin mempercepat pencapaian sebuah tujuan pembelajaran yang sudah dirancang dalam suatu sistem pembelajaran.

B. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Rusman (2012:208) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dicirikan oleh struktur tugas, tujuan dan penghargaan kooperatif. Siswa yang bekerja dalam situasi pembelajaran kooperatif didorong dan atau dikehendaki untuk bekerjasama pada suatu tugas bersama dan mereka harus mengkoordinasikannya usaha untuk menyelesaikan tugasnya. Dalam penerapan pembelajaran kooperatif, dua atau lebih individu tergantung satu sama lain untuk mencapai suatu penghargaan bersama.

Menurut Slavin (2010:4) Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari mata pelajaran. Dalam kelas kooperatif, para siswa diharapkan dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai saat ini dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Cara belajar kooperatif jarang sekali menggantikan pengajaran yang diberikan oleh guru, tetapi lebih seringnya menggantikan pengaturan tempat duduk yang individual,

cara belajar yang individual, dan dorongan individual. Apabila diatur dengan baik, siswa-siswa dalam kelompok kooperatif akan belajar satu sama lain untuk memastikan bahwa tiap orang dalam kelompok telah menguasai konsep-konsep yang telah dipikirkan. Keberhasilan mereka sebagai kelompok tergantung pada kemampuan mereka untuk memastikan bahwa semua orang sudah memegang ide kuncinya.

Dari pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dimana siswa belajar secara berkelompok sehingga terjadi interaksi di antara siswa untuk mendiskusikan suatu permasalahan yang diberikan oleh guru.

C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT

Pembelajaran kooperatif tipe NHT adalah pembelajaran berkelompok yang dicirikan dengan penggunaan nomor kepala. Menurut Suprijono (2009:92) pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe NHT diawali dengan numbering. Guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil. Jumlah kelompok sebaiknya memperhatikan jumlah konsep yang dipelajari. Jika peserta didik dalam suatu kelas terdiri dari 40 orang dan terbagi menjadi 5 kelompok maka tiap kelompok terdiri dari 8 orang. Tiap-tiap orang dalam kelompok diberi nomor 1-8. Setelah kelompok terbentuk guru mengajukan beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh tiap-tiap

kelompok. Berikan kesempatan pada tiap kelompok untuk menemukan jawaban. Pada kesempatan ini kelompok menyatukan kepalanya "*heads together*" berdiskusi memikirkan jawaban dari guru.

Menurut Rusman (2012:89) langkah-langkah atau sintak dari model pembelajaran kooperatif tipe NHT adalah sebagai berikut:

- a. Siswa dibagi dalam kelompok dan setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor;
- b. Guru memberikan tugas dan tiap-tiap kelompok disuruh untuk mengerjakannya;
- c. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok dapat mengerjakannya;
- d. Guru memanggil salah satu nomor siswa dan siswa yang nomornya di panggil melaporkan hasil kerjasama mereka;
- e. Siswa lain diminta memberi tanggapan, kemudian guru menunjuk nomor lain;
- f. Kesimpulan;

Rusman (2012:89) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe NHT memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif ini adalah: 1) setiap siswa menjadi siap; 2) siswa dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh; 3) siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai. Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran kooperatif ini adalah: 1) kemungkinan nomor yang telah di panggil, akan di panggil lagi oleh guru; 2) tidak semua anggota kelompok di panggil guru.

Untuk meminimalisir kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe NHT ini peneliti akan mengambil cara dengan mencatat nomor yang telah di tunjuk, sehingga kemungkinan nomor yang telah di tunjuk di panggil lagi oleh guru dapat di hindarkan.

Adapun sintak model pembelajaran kooperatif tipe NHT seperti yang diungkapkan oleh Rusman di atas diterapkan dalam RPP dapat dilihat dalam langkah-langkah pembelajaran berikut ini.

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe NHT :

1) Eksplorasi

- Siswa bertanya jawab tentang panas
- Siswa bertanya jawab tentang cara perpindahan panas
- Siswa bertanya jawab tentang benda-benda yang dapat menghantarkan panas

2) Elaborasi

- Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, satu kelompok 5 siswa dan tiap siswa diberi nomor (Sintak NHT: Siswa dibagi dalam kelompok dan setiap siswa dalam setiap kelompok menapat nomor)
- Guru menampilkan media power point tentang energi panas
- Guru memberi lembar diskusi siswa pada tiap kelompok (Sintak NHT: Guru memberikan tugas dan tiap-tiap kelompok disuruh untuk mengerjakannya)
- Siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru (Sintak NHT: Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok dapat mengerjakannya)

- Guru menunjuk nomor untuk membacakan hasil diskusi, kelompok lain menanggapi (Sintak NHT: Guru memanggil salah satu nomor siswa dan siswa yang nomorya dipanggil melaporkan hasil kerjasama mereka)
- Guru meminta siswa lain memberi tanggapan hasil diskusi yang dibacakan (Sintak NHT: Siswa lain diminta memberi tanggapan, kemudian guru menunjuk nomor lain)
- Guru menjelaskan tentang energi panas dengan menggunakan power point

3) Konfirmasi

- Siswa bersama guru menyimpulkan materi yang telah diajarkan (Sintak NHT: Kesimpulan)
- Guru mengadakan refleksi tentang materi yang diajarkan

D. Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK)

Pembelajaran berbantuan komputer telah berkembang cukup lama, dari bentuk yang sederhana seperti *drill-and-practice* dan tutorial sampai ke bentuk yang kompleks seperti pengajaran berbantuan komputer yang bersifat intelijen atau cerdas. Untuk mendapatkan hasil yang optimal, perangkat ajar di dalam pengajaran berbantuan komputer haruslah memberikan kemungkinan-kemungkinan sehingga pemakainya dapat mengolah informasi sedalam mungkin. Pengolahan informasi yang dalam akan sangat membantu penyimpanan informasi

di dalam memori seseorang, yang akan mempengaruhi jangka waktu ingatan akan informasi tersebut. Pengolahan informasi ini sangat dipengaruhi oleh rancangan instruksional dari perangkat ajar dan pemakaian strategi belajar yang tepat oleh pemakai perangkat ajar.

PBK tepat sebagai media pembelajaran individual, namun PBK masih memerlukan kehadiran guru. PBK merupakan suatu alat bantu untuk meringankan beban guru, sehingga guru mempunyai kesempatan untuk lebih memperhatikan siswa secara individual.

Kendati penggunaan komputer dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, namun komputer tidak dapat mengganti peran guru secara keseluruhan, karena peran guru tidak dapat digantikan oleh media apapun termasuk komputer. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan komputer dan guru lebih efektif daripada pembelajaran dengan komputer saja atau guru saja (Wihardjo, 2008).

1. Pengertian Pembelajaran Berbantuan Komputer

Banyak pendapat yang ada mengenai pengertian PBK. Hal ini juga disebabkan banyaknya istilah asing yang menafsirkan diri sebagai PBK itu sendiri, antara lain *Computer Assisted Instruction (CAI)*, *Computer Based Instruction (CBI)*, *Computer Assisted Learning (CAL)*, *Computer Managed Instruction (CMI)*, dan *Computer Based Education (CBE)* (Alessi, 1991).

Pembelajaran Berbantuan Komputer adalah aplikasi komputer sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran terhadap proses

belajar dan mengajar yang bertujuan membantu siswa dalam belajarnya bisa melalui pola interaksi dua arah melalui terminal komputer mau pun multi arah yang diperluas melalui jaringan komputer (baik lokal mau pun global) dan juga diperluas fungsinya melalui *interface* (antar muka) multimedia (Emithu, 2010).

Istilah *CAI* umumnya menunjuk pada semua software pendidikan yang diakses melalui komputer dimana siswa dapat berinteraksi dengannya. Sistem komputer menyajikan serangkaian program pengajaran kepada siswa baik berupa informasi maupun latihan dan soal-soal untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu dan siswa melakukan aktivitas belajar dengan cara berinteraksi dengan sistem komputer. Materi pelajaran dapat disajikan program *CAI* melalui berbagai metode seperti: *drill and practice*, tutorial, simulasi, *games*, *problem-solving*, dan lain sebagainya (Heinich *et al*, 1993).

2. Jenis-jenis Pembelajaran Berbantuan Komputer

PBK secara umum dibedakan menjadi empat kategori :

a. Tutorial (Penjelasan)

Jenis PBK ini digunakan untuk menyampaikan suatu materi pengajaran. Tutorial bertujuan untuk menyampaikan atau menjelaskan materi tertentu, dimana komputer menyampaikan materi, sesuai dengan bahan yang akan diajarkan.

Dalam menyajikan materi, tutorial dapat dibedakan menjadi tutorial linier dan tutorial bercabang (Hastuti, 1997). Tutorial linier

menyajikan suatu topik ke topik berikutnya sesuai urutan yang telah ditetapkan oleh pemrogram, sehingga siswa tidak dapat memilih materi pembelajaran sesuai keinginan dan kemampuannya.

Sebaliknya pada tutorial bercabang perbedaan individu diperhatikan dengan memberikan kebebasan pada siswa untuk mempelajari materi sesuai keinginan dan kemampuannya. Penyajian materi dan topik pada tutorial bercabang menyesuaikan dengan pilihan dan kemampuan siswa.

Dalam hal ini, tutorial bercabang memiliki kelebihan dibanding tutorial linier, karena hal-hal sebagai berikut :

- 1) Siswa dapat menentukan materi yang akan dipelajari.
- 2) Pembelajaran lebih menarik, kreatif dan fleksibel.
- 3) Pembelajaran lebih efektif.

Dalam beberapa hal pula, tutorial diperlukan agar membantu siswa dalam mengatasi masalah belajarnya. Biasanya dengan bantuan navigasi materi yang diajarkan, tutorial akan memudahkan siswa mempelajari bagian-bagian materi tertentu.

1) *Drill and Practice* (Latihan dan Praktik)

Jenis ini digunakan untuk menguji tingkat pengetahuan siswa dan mempraktekkan pengetahuan mereka, sehingga pembuatannya disesuaikan dengan tingkat kemampuan masing-masing siswa. Dalam hal ini, siswa bertugas

menjawab soal setelah selesai menjawab seluruh soal komputer memberikan *feedback*, atau juga memberi *feedback* setelah menjawab satu soal sebelum beralih ke soal berikutnya.

Latihan dan praktik juga dapat diterapkan pada siswa yang sudah mempelajari konsep (kemampuan dasar) dengan tujuan untuk memantapkan konsep yang telah dipelajari, di mana siswa sudah siap mengingat kembali atau mengaplikasikan pengetahuan yang telah dimiliki.

2) *Simulation* (Simulasi)

Simulasi digunakan untuk memperagakan sesuatu (keterampilan) sehingga siswa merasa seperti berada dalam keadaan yang sebenarnya. Simulasi banyak digunakan pada pembelajaran materi yang membahayakan, sulit, atau memerlukan biaya tinggi, misalnya untuk melatih pilot pesawat terbang atau pesawat tempur.

Pada perangkat ajar simulasi siswa dihadapkan pada situasi yang mirip dengan kehidupan nyata. Intinya, dunia nyata dipresentasikan dalam bentuk model dan kemudian dengan teknik simulasi siswa dapat mempelajari kelakuan sistem.

3) *Games* (Permainan)

Berdasarkan tujuan belajarnya jenis permainan dibagi menjadi dua tipe, yaitu sebagai berikut:

a) Permainan Intrinsik (*Intrinsic Games*)

Mempelajari aturan permainan dan keahlian dalam suatu permainan (games).

b) Permainan Ekstrinsik (*Extrinsic Games*)

Permainan hanya sebagai perangkat tambahan sebagai fasilitas belajar dan membangkitkan motivasi siswa.

Pada dasarnya, jenis PBK ini tepat jika diterapkan pada siswa yang senang bermain. Bahkan, jika didesain dengan baik sebagai sarana bermain sekaligus belajar, maka akan lebih meningkatkan motivasi belajar siswa.

Perangkat ajar dapat diimplementasikan dalam tipe tertentu tergantung pada bidang pengajaran, sasaran yang ingin dicapai, dan siswa sebagai pemakai sistem. Perangkat ajar dapat diimplementasikan dalam berbagai bentuk. Pemilihannya tergantung pada materi yang akan dibahas, sebab antara materi dan alur pengajaran terdapat keterkaitan yang erat.

Pada penelitian ini yang digunakan adalah jenis pembelajaran berbantuan komputer kategori tutorial linear. Kategori ini diaplikasikan dalam bentuk power point, yang

mana power point tersebut memuat tentang materi-materi yang akan diajarkan dalam kelas. Power point digunakan sebagai jembatan oleh guru untuk menyampaikan konsep-konsep pembelajaran IPA yang bermuara pada praktikum.

3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbantuan Komputer

Adapun kelebihan dan kekurangan pembelajaran berbantuan komputer (ienimatu.blogspot.com) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Kelebihan Pembelajaran Berbantuan Komputer

Kelebihan komputer sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa.
- b) Meningkatkan motivasi siswa.
- c) Menyesuaikan materi dengan kemampuan siswa.
- d) Mereduksi penggunaan waktu penyampaian materi.
- e) Membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan, memuaskan dan menguatkan siswa.
- f) Dapat mengakomodasikan banyak siswa dan menjalankan fungsinya dengan sedikit kesalahan.
- g) Komputer tidak akan lelah, benci, marah, dan lupa.
- h) Dapat menggunakan fasilitas penyimpanan untuk mengetahui kemajuan belajar siswa.
- i) Materi dapat di desain lebih menarik.
- j) Dapat mendorong guru untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mengenai komputer.

2) Kekurangan Pembelajaran Berbantuan Komputer

Pada sisi lain, PBK juga memiliki kekurangan, antara lain:

- a) Dikembangkan dalam dialog terbatas sehingga tidak dapat menjawab semua permasalahan siswa.
- b) Masih relatif mahal.
- c) Tidak dapat melihat teknik siswa dalam menjawab soal dan penguatan sudah tertentu.
- d) Pengembangan PBK memerlukan biaya, waktu dan tenaga yang tidak sedikit.
- e) Pada kasus khusus, PBK hanya dapat dijalankan pada spesifikasi komputer tertentu.

- f) Kecepatan perkembangan teknologi komputer memerlukan *upgrade* yang terus-menerus.
- g) Penilaian tidak mempertimbangkan apakah siswa sedang lelah, mengantuk atau sakit.
- h) Pada umumnya hanya menilai hasil akhir, bukan proses belajar.
- i) Komputer tidak dapat meniru tingkah laku guru, misalnya senyuman, raut muka, gerakan tangan dan badan, serta tidak dapat menggantikan ikatan batin antara siswa dan guru.

E. Keterampilan Sosial

1. Definisi Keterampilan Sosial

Menurut Hargie, Saunders, & Dickson dalam Gimpel & Merrell, Keterampilan sosial adalah :

Kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, di mana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari. Remaja dengan keterampilan sosial akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain Keterampilan sosial membawa remaja untuk lebih berani berbicara, mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi dan sekaligus menemukan penyelesaian yang adaptif, sehingga mereka tidak mencari pelarian ke hal-hal lain yang justru dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Libet dan Lewinsohn (dalam Cartledge dan Milburn, 1995) mengemukakan keterampilan sosial sebagai kemampuan yang kompleks untuk menunjukkan perilaku yang baik dinilai secara positif atau negatif oleh lingkungan, dan jika perilaku itu tidak baik akan diberikan *punishment* oleh lingkungan. Kelly (dalam Gimpel & Merrel, 1998) mendefinisikan keterampilan sosial sebagai perilaku-perilaku yang dipelajari, yang digunakan oleh individu pada situasi-situasi interpersonal dalam lingkungan. Keterampilan sosial, baik secara

langsung maupun tidak membantu remaja untuk dapat menyesuaikan diri dengan standar harapan masyarakat dalam norma-norma yang berlaku di sekelilingnya (Matson, dalam Gimpel & Merrell, 1998).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan seseorang untuk berani berbicara, mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi sekaligus menemukan penyelesaian yang adaptif, memiliki tanggung jawab yang cukup tinggi dalam segala hal, penuh pertimbangan sebelum melakukan sesuatu, mampu menolak dan menyatakan ketidaksetujuannya terhadap pengaruh-pengaruh negatif dari lingkungan.

2. Arti Penting Keterampilan sosial

Johnson dan Johnson (1999) mengemukakan 6 hasil penting dari memiliki keterampilan sosial, yaitu : a) Perkembangan Kepribadian dan Identitas dibentuk dari hubungan dengan orang lain; b) Mengembangkan Kemampuan Kerja, Produktivitas, dan Kesuksesan Karir, yang merupakan keterampilan umum yang dibutuhkan dalam dunia kerja nyata ; c) Meningkatkan Kualitas Hidup; d) Meningkatkan Kesehatan Fisik; e) Meningkatkan Kesehatan Psikologis; f) Kemampuan Mengatasi Stress

Keterampilan sosial merupakan sifat yang harus dimiliki oleh setiap orang dalam pergaulan hidupnya, oleh sebab itu setiap orang

harus melatih dan mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan pergaulannya dengan sesama masyarakat, dimulai sejak dini, yaitu sejak dari anak-anak hingga dewasa nanti.

3. Ciri-ciri Keterampilan Sosial

Gresham & Reschly (dalam Gimpel dan Merrell, 1998) mengidentifikasi keterampilan sosial dengan beberapa ciri, antara lain :

- 1) Perilaku Interpersonal
Perilaku interpersonal adalah perilaku yang menyangkut keterampilan yang digunakan selama melakukan interaksi sosial yang disebut dengan keterampilan menjalin persahabatan.
- 2) Perilaku yang Berhubungan dengan Diri Sendiri
Perilaku ini merupakan ciri dari seorang yang dapat mengatur dirinya sendiri dalam situasi sosial, seperti: keterampilan menghadapi stress, memahami perasaan orang lain, mengontrol kemarahan dan sebagainya.
- 3) Perilaku yang Berhubungan dengan Kesuksesan Akademis
Perilaku ini berhubungan dengan hal-hal yang mendukung prestasi belajar di sekolah, seperti: mendengarkan guru, mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik, dan mengikuti aturan-aturan yang berlaku di sekolah.
- 4) Penerimaan Teman Sebaya
Hal ini didasarkan bahwa individu yang mempunyai keterampilan sosial yang rendah akan cenderung ditolak oleh teman-temannya, karena mereka tidak dapat bergaul dengan baik. Beberapa bentuk perilaku yang dimaksud adalah: memberi dan menerima informasi, dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain, dan sebagainya.
- 5) Keterampilan Berkomunikasi
Keterampilan ini sangat diperlukan untuk menjalin hubungan sosial yang baik, berupa pemberian umpan balik dan perhatian terhadap lawan bicara, dan menjadi pendengar yang responsif.

Adapun ciri-ciri individu yang memiliki keterampilan sosial, menurut Eisler dkk (L'Abate & Milan, 1985) adalah: orang yang

berani berbicara, memberi pertimbangan yang mendalam, memberikan respon yang lebih cepat, memberikan jawaban secara lengkap, mengutarakan bukti-bukti yang dapat meyakinkan orang lain, tidak mudah menyerah, menuntut hubungan timbal balik, serta lebih terbuka dalam mengekspresikan dirinya. Sementara Philips (dalam L'Abate & Milan, 1985) menyatakan ciri-ciri individu yang memiliki keterampilan sosial meliputi: proaktif, prososial, saling memberi dan menerima secara seimbang.

F. Hasil Belajar

1. Belajar

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen pada perilaku, pengetahuan dan kemampuan berfikir yang diperoleh karena pengalaman (Santrock, 2004). Pengalaman tersebut dapat diperoleh dengan adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya (Sardiman, 2000). Perubahan-perubahan yang terjadi tidak karena perubahan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan, melainkan terjadi sebagai akibat interaksinya dengan lingkungannya. Perubahan tersebut haruslah bersifat relatif permanen dan menetap, tidak berlangsung sesaat saja (Sadiman, dkk 2005). Sementara itu Spears (dalam Sardiman, 2000) mengemukakan bahwa belajar itu adalah mengobservasi, membaca, meniru, mencoba sesuatu sendiri, mendengar, dan mengikuti perintah.

2. Defenisi hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa (Sudjana, 2005). Sementara menurut Gronlund (1985) hasil belajar adalah suatu bagian pelajaran misalnya suatu unit, bagian ataupun bab tertentu mengenai materi tertentu yang telah dikuasai oleh siswa.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan pada kognitif, afektif dan konatif sebagai pengaruh pengalaman belajar yang dialami siswa baik berupa suatu bagian, unit, atau bab materi tertentu yang telah diajarkan. Dalam penelitian ini aspek yang di ukur adalah perubahan pada tingkat kognitifnya saja.

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Djamarah (2003) menyatakan bahwa berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh faktor yang berasal dari dalam diri individu dan faktor dari luar individu. Clark (dalam Sabri 2005) mendukung hal tersebut dengan menyatakan bahwa 70% hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi lingkungan.

Adapun yang mempengaruhi faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar (Nasution dalam Djamarah, 2002) adalah

faktor lingkungan yang terdiri dari lingkungan alami dan sosial dan faktor instrumental, yaitu sebuah tujuan instruksional yang hendak dicapai oleh sekolah, yang memerlukan seperangkat kelengkapan atau instrumen dalam berbagai bentuk dan jenis, yaitu : kurikulum, program, sarana dan fasilitas dan guru.

4. Jenis-jenis hasil belajar

Bloom (dalam Sudjana 2005) membagi hasil belajar dalam tiga ranah, yakni :

a. Ranah kognitif

Ranah ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan (*knowledge*), pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi

b. Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

c. Ranah psikomotoris

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu.

G. Hakikat IPA

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari bahasa Inggris *science*. Kata *science* sendiri berasal dari kata dalam bahasa Latin *scientia* yang berarti saya tahu. *Science* berasal dari *social sciences* (ilmu pengetahuan sosial) dan *natural science* (ilmu pengetahuan

alam). Namun dalam perkembangannya science sering diterjemahkan sebagai sains yang berarti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) saja Suriasumantri (1998).

IPA secara sederhana didefinisikan sebagai ilmu tentang fenomena alam semesta. Menurut Trianto (2010: 136) bahwa IPA merupakan suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya. Sedangkan dalam kurikulum 2004 sains (IPA) diartikan sebagai cara mencari tahu secara sistematis tentang alam semesta. Menurut Hendro dan Jenny (1993:3) ucapan Einstein: Science is the attempt to make the chaotic diversity of our sense experience correspond to a logically uniform system of thought, mempertegas bahwa IPA merupakan suatu bentuk upaya yang membuat berbagai pengalaman menjadi suatu sistem pola berpikir yang logis tertentu, yang dikenal dengan istilah pola berpikir ilmiah.

IPA sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak ber dampak buruk terhadap lingkungan. Ditingkat SD atau MI diupayakan ada penekanan pembelajaran yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat

suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah.

2. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui model ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya. (Trianto 2010:136)

Menurut Wahyana (dalam Trianto 2010:136) mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya model ilmiah dan sikap ilmiah. Pada hakikatnya IPA merupakan suatu produk, proses, teknologi dan sikap.

H. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini juga didasarkan pada hasil penelitian yang terkait dengan model numbered heads together dan media powerpoint dalam meningkatkan pembelajaran. Adapun hasil penelitian yang dimaksud antara lain:

Penelitian yang dilakukan oleh Ujianegara. 2011. Dengan judul "Penerapan pembelajaran kooperatif tipe number head together

(NHT) untuk meningkatkan kemampuan berbicara pada siswa kelas V SDN Mlaten I Kecamatan Nguling Kabupaten Pasuruan". Menunjukkan adanya peningkatan hasil kemampuan berbicara siswa kelas V SDN Mlaten I Nguling Pasuruan. Hal itu dapat dilihat dari presentase ketuntasan pada siklus I sebesar 56%, siswa yang tuntas sebanyak 27 siswa dan 12 siswa belum tuntas, meningkat pada siklus II menjadi 77%, 30 siswa tuntas dan 9 siswa belum tuntas. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Oktaria. 2012. Dengan penelitian yang berjudul "Pemanfaatan media pembelajaran berbasis microsoft power point untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar PKn siswa kelas IV SDN Cemorokandang 2 Malang" menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis microsoft power point dapat mengatasi permasalahan yang ada pada mata pelajaran PKn. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari 2 kali pertemuan. Hasil yang diperoleh dari aktivitas siswa pada siklus 1 yaitu 76,5 dan pada siklus 2 sebesar 82,1. Rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh pada pratindakan sebesar 68, pada siklus 1 sebesar 76,22 dan pada siklus 2 sebesar 87,79. Pelaksanaan penelitian pada pembelajaran PKn dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis microsoft power point di kelas IV yang dilakukan dalam 2 siklus dapat berjalan dengan baik. Guru berhasil memfasilitasi dan memotivasi siswa sehingga siswa dapat menggali pengetahuan melalui sajian presentasi power point. Rata-rata aktivitas

belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 5,6. Rata-rata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan, jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM juga mengalami peningkatan.

I. Kerangka Berpikir

Kondisi awal pada pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN 03 Curup Timur belum mencapai hasil yang optimal. Hal ini disebabkan oleh faktor guru dan siswa. Guru belum menerapkan pembelajaran inovatif serta kurang memaksimalkan media atau alat peraga. Selain itu, guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran yang menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan konsentrasi atau perhatian siswa teralih pada hal lain di luar kegiatan belajar.

Melihat kondisi tersebut, peneliti bersama tim kolaborasi merencanakan untuk melakukan tindakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT. Dalam pembelajaran ini, siswa diajak untuk belajar dalam kelompok yang menggunakan nomor kepala, semua anggota kelompok ikut aktif dalam mendiskusikan soal yang di berikan guru, guru kemudian menunjuk salah satu nomor kepala untuk membacakan hasil diskusi kelompok tersebut, dan memberi kesempatan siswa lain untuk menanggapi hasil diskusi.

Maka dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan komputer diharapkan dapat memberikan

peningkatan pada keterampilan sosial dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SDN 03 Curup Timur. Selanjutnya dapat memberikan kontribusi atau masukan bagi guru untuk selalu menerapkan pembelajaran inovatif dan menyenangkan agar siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

J. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu, apabila diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan komputer maka keterampilan sosial dan hasil belajar pembelajaran IPA pada siswa kelas IV SDN 03 Curup Timur akan meningkat.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Metode penelitian tindakan adalah usaha guru untuk memperbaiki pelaksanaan pengajaran dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran. PTK dilakukan karena ada masalah yang berhubungan dengan proses dan hasil belajar siswa yang tidak sesuai dengan harapan guru, yaitu kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran seni tari. PTK merupakan penelitian praktis bertujuan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas melalui serangkaian tindakan dan diikuti dengan refleksi, kemudian mencobakan, dan mempraktekkan secara sistematis mengenai berbagai permasalahan di dalam kelas (Kasbolah, 1998). Sesuai dengan pernyataan Mundilarto (2004:2).

PTK mulai dengan adanya masalah yang dirasakan sendiri oleh guru dalam pembelajaran. Masalah tersebut dapat berupa masalah yang berhubungan dengan proses dan hasil belajar siswa yang tidak sesuai dengan harapan guru atau hal-hal lain yang berkaitan dengan perilaku mengajar guru dan perilaku belajar siswa.

Peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang mana dalam pelaksanaannya dilaksanakan secara kolaboratif,

dengan melibatkan beberapa guru dan siswa serta mengobservasi pembelajaran.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dapat berupa benda, hal atau orang. Subjek penelitian pada umumnya adalah manusia atau apa saja yang terkait dengan kepentingan manusia (Arikunto, 2007: 152). Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah siswa kelas IV SDN 03 Curup Timur berjumlah 30 orang.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri 03 Curup Timur. Alasan peneliti mengambil lokasi penelitian ini karena siswa Sekolah Dasar Negeri 03 Curup Timur kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPA.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data adalah instrumen yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang membutuhkan respon balik sebagai data masukan. Instrumen-instrumen tersebut berupa angket dan lembar atau format observasi keterampilan sosial untuk siswa, serta tes hasil belajar.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi Arikunto (2008:127) menyatakan bahwa Observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Kegiatan observasi dilaksanakan dengan menggunakan instrumen dan yang menjadi fokus pengamatan adalah kegiatan siswa sesuai dengan skenario pembelajaran. Kegiatan observasi dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru pengamat untuk mengamati keterampilan sosial siswa ketika mengikuti pembelajaran IPA dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan komputer.

2. Tes

Tes digunakan untuk mengukur kemampuan yang memiliki respon/jawaban benar atau salah, dan diberikan penskoran (Mulyatingingsih, 2012). Dan juga untuk mengetahui sampai sejauh mana keterampilan sosial dan aktivitas siswa ketika mengikuti pembelajaran IPA menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT berbantuan komputer.

F. Teknik Analisis Data

1. Angket

Data yang diperoleh dari angket penelitian ini disajikan dalam bentuk tabulasi data dengan tabel presentase. Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan teknik proporsional untuk angket, yaitu melihat presentasi jumlah jawaban responden dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. menjumlahkan setiap jawaban angket
- b. menyusun frekuensi jawaban
- c. membuat tabel frekuensi
- d. menghitung presentasi frekuensi dari tiap jawaban dengan menggunakan rumus: $P = f/n \times 100\%$
- e. menarik kesimpulan dan menginterpretasikan data

0% : tidak ada seorangpun

1% - 5% : hampir tidak ada

6% - 25% : sebagian kecil

26% - 49% : hampir setengahnya

50% : setengahnya

51% - 75% : lebih dari setengahnya

76% - 95% : sebagian besar

96% - 99% : hampir seluruhnya

100% : seluruhnya

2. Lembar Observasi

a. Lembar Observasi Keterampilan Sosial Siswa

Untuk menganalisis data observasi dilakukan pada lembar observasi keterampilan sosial siswa. Data yang diperoleh tersebut digunakan untuk merefleksi tindakan yang telah dilakukan pada kegiatan pembelajaran. Data hasil dari lembar observasi keterampilan sosial siswa untuk setiap aspek yang diamati dengan ketentuan skor pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1. Skor Pengamatan Setiap Aspek yang Diamati pada Lembar Observasi Guru

Kriteria	Skor
Amat Baik (A)	4
Baik (B)	3
Kurang (C)	2
Amat Kurang (D)	1

Untuk menganalisis data observasi dilakukan secara deskriptif dengan menghitung rata-rata skor pengamat. Data yang diperoleh tersebut digunakan untuk merefleksi tindakan yang telah dilakukan dan diolah secara deskriptif dengan menghitung :

- 1) Rata-rata skor= $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Jumlah observer}}$
- 2) Skor tertinggi= (Jumlah kriteria pengamatan) x (skor tertinggi tiap kriteria)

$$3) \text{ Kisaran nilai tiap kriteria} = \frac{\text{Skor tertinggi}}{\text{Jumlah kriteria penilaian}}$$

(Sudjana, 2004)

3. Analisis Data Hasil Belajar

Data hasil belajar diperoleh dari nilai post test yang dihitung dengan rumus:

a. Rata-rata nilai

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\sum X$ = Jumlah nilai yang diperoleh

X = Nilai rata-rata

N = Jumlah siswa

b. Persentase ketuntasan belajar siswa

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan belajar klasikal

NS = Jumlah siswa yang mendapat nilai 7,0 ke atas

N = Jumlah siswa

(Sudjana, 2004).

4. Data Efektivitas dianalisis dengan menggunakan statistik, yaitu uji t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa sebelum dan sesudah tindakan. Data yang diujikan

merupakan data *pre test* dan *post test* setiap siklus dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{r \sqrt{n - 2}}{\sqrt{1 - r^2}}$$

(Margono, S. 2010: 207)

G. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Menurut Depdiknas (2006) proses belajar mengajar dikatakan berhasil secara klasikal apabila persentase ketuntasan belajar mencapai nilai 75 % dan nilai rata-rata kelasnya mendapat nilai $\geq 7,0$. Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dalam kategori baik
2. Nilai rata-rata siswa $\geq 7,0$ dan meningkat setiap siklus.
3. Ketuntasan belajar klasikal setiap siklus tercapai.
4. Sebagian besar siswa termotivasi belajar dengan pembelajaran melalui berbantuan komputer.

H. Prosedur Penelitian

Ada empat tahapan penting dari penelitian tindakan ini yang terdiri dari : (1) perencanaan (*planning*); (2) pelaksanaan tindakan (*action*); (3) pengamatan (*observation*); dan (4) refleksi (*reflection*). Keempat tahap dalam penelitian tindakan kelas tersebut adalah unsur

untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun yang kembali ke langkah semula.(Arikunto, 2007).

Menurut Arikunto (2007) tahap-tahap dalam Penelitian Tindakan Kelas dapat dilihat pada bagan berikut :

Bagan 3.1 Tahap-tahap dalam Penelitian Tindakan Kelas

