

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia pendidikan harus terus beradaptasi seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu wujud perubahan tersebut adalah hadirnya era *Society 5.0* yang menekankan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas hidup manusia (Saputra et al., 2023). Selain menekankan pada aspek pengetahuan, dalam dunia pendidikan juga mengembangkan beberapa aspek diantaranya, karakter, keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikasi dan kolaborasi (Subandowo, 2022). Pendidikan memerlukan penyesuaian dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi yang saat ini berkembang pesat. Meski teknologi hadir dalam berbagai bentuk, peran guru tetap penting dalam membentuk karakter, menciptakan interaksi langsung serta memberikan keteladanan kepada siswa (Saragih, 2022).

Pendidikan yang efektif adalah pendidikan yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan pengembangan karakter dalam berinteraksi sehari-hari, sehingga tercipta generasi yang tangguh secara emosional dan sosial (Safitri, 2020). Salah satu bentuk sederhana namun memiliki dampak yang besar dalam mengembangkan kemampuan interaksi sosial siswa adalah melalui pembiasaan penggunaan ungkapan-ungkapan sopan yang mencerminkan sikap saling menghargai. Ungkapan seperti “maaf”, “tolong”, “terima kasih”, dan “permisi” sering disebut sebagai empat kata ajaib yang dapat menumbuhkan budaya saling menghormati dan

memperkuat ikatan sosial antarindividu. Kebiasaan ini tidak hanya membentuk pribadi yang sopan dan berempati, tetapi juga membantu siswa berinteraksi secara positif dengan lingkungan sekitarnya (Mutiar Nst et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa aspek sosial dalam pembelajaran memiliki peran penting, sehingga pemahaman terhadap mata pelajaran IPS menjadi sangat relevan untuk ditanamkan sejak dini.

Pentingnya pemahaman IPS sangat relevan diterapkan dalam proses pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di jenjang sekolah bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai penting agar siswa mampu menghadapi serta menyelesaikan berbagai permasalahan sebagai warga negara yang bertanggung jawab. Selain itu, pembelajaran IPS juga membekali siswa dengan kemampuan mengambil keputusan secara bijak serta mendorong partisipasi aktif dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan, sehingga siswa dapat tumbuh menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab (Sulaiman, 2022).

Melalui penyajian beragam materi yang memuat nilai-nilai sosial, seperti sikap toleransi, semangat kerja sama dan kepedulian, siswa dilatih untuk berkomunikasi secara efektif, menghargai perbedaan, serta berpartisipasi aktif dalam lingkungan sosialnya. Pemahaman tersebut menjadi bekal penting bagi siswa dalam menghadapi berbagai permasalahan sosial, mengambil keputusan secara bijak, dan bertanggung jawab atas tindakan yang diambil (Azryasalam et al., 2020). Sehingga interaksi sosial perlu diajarkan dengan baik oleh guru kepada siswa. Dengan demikian, pembelajaran IPS dapat menjadi media strategis dalam mengembangkan kemampuan interaksi sosial siswa secara menyeluruh.

Realitas yang terjadi di SDN Demangan 2, khususnya di kelas IV berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Kamis, 9 Januari 2025, menunjukkan hal-hal sebagai berikut: (1) hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS menunjukkan variasi pencapaian nilai yang cukup signifikan. Pada penilaian STS (Sumatif Tengah Semester), nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 4, sedangkan nilai tertinggi mencapai 87. Sebanyak 22 siswa belum mencapai nilai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan, yaitu 70. Sementara itu, pada penilaian SAS (Sumatif Akhir Semester), nilai terendah tercatat 22, dan nilai tertinggi mencapai 82. Sebanyak 18 siswa belum memenuhi KKTP. Selain itu, ditemukan bahwa siswa masih jarang membiasakan penggunaan empat kata ajaib: “maaf”, “tolong”, “terima kasih” dan “permisi” dalam komunikasi sehari-hari. Siswa cenderung menggunakan bahasa daerah, yaitu bahasa madura, dengan pilihan kata dan intonasi yang kurang sopan terutama saat berinteraksi dengan teman sebaya. Permasalahan dalam berkomunikasi dan pencapaian nilai yang belum optimal menjadi permasalahan yang perlu mendapatkan perhatian serius guna meningkatkan pembelajaran IPS.

Hasil wawancara dengan Bapak Dwi Wahyudi, S.Pd selaku wali kelas IV pada hari Selasa, 14 Januari 2025 mendukung temuan observasi yang lebih terfokus pada pembelajaran IPS. Beliau menyatakan bahwa (1) pembelajaran IPS kurang diminati karena cenderung dipenuhi bacaan panjang dan siswa pun memiliki minat baca yang rendah sehingga hasil belajar belum optimal, (2) guru wali kelas jarang memanfaatkan internet untuk sumber belajar, termasuk penggunaan buku elektronik, (3) media pembelajaran belum tersedia khusus, melainkan hanya mengandalkan Lembar Kerja Siswa dan buku paket pegangan guru sebagai acuan

utama, (4) guru wali kelas menerapkan metode seperti penyampaian materi secara langsung, interaksi tanya jawab serta diskusi dalam kelompok kecil, (5) modul ajar yang digunakan telah dimodifikasi namun tetap disesuaikan dengan kebutuhan (6) siswa kelas IV terbagi dalam kelompok-kelompok tertentu yang terbentuk sejak siswa berada di kelas IIIA dan IIIB, sehingga menyulitkan siswa untuk beradaptasi dengan teman baru di kelas IV dan (7) sebagian siswa cenderung memiliki gaya belajar kinestetik. Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui alasan mengapa terdapat kesenjangan nilai pada pembelajaran IPS.

Analisis kebutuhan dan minat siswa dilakukan oleh peneliti pada hari Kamis, 9 Januari 2025 di SDN Demangan 2 pada kelas IV yang berjumlah 24 siswa, sebagai lokasi sekaligus subjek penelitian. Data menunjukkan bahwa (1) 75% siswa menyukai kegiatan membaca, (2) 21% di antaranya menyukai membaca menggunakan buku elektronik, (3) 79% siswa lebih menyukai kegiatan membaca yang dilengkapi dengan tampilan gambar menarik, (4) 92% menyukai kegiatan belajar yang dilengkapi video, (5) 63% menikmati kegiatan belajar sambil bermain game, (6) 67% siswa menyukai bacaan dengan tampilan berwarna, (7) 71% siswa merasa senang bekerja kelompok, (8) 92% siswa merasa lebih mudah memahami materi setelah berdiskusi dengan teman kelompoknya, (9) 67% siswa senang berdiskusi dengan teman kelompok sebelum menjawab pertanyaan dari guru, (10) 50% siswa menyukai ditunjuk oleh guru untuk sesi tanya jawab, (11) 63% siswa akan siap jika ditunjuk oleh guru untuk menjawab pertanyaan, (12) 75% siswa suka menjawab pertanyaan jika diberikan nomor pada setiap kelompok untuk menguji konsentrasi siswa, (13) 92% siswa merasa senang apabila nomor miliknya dipanggil oleh guru untuk menjawab pertanyaan.

Dari data yang dikumpulkan, diperoleh gambaran bahwa pembelajaran IPS masih menghadapi berbagai kendala, baik dari aspek minat belajar siswa, penggunaan media pembelajaran maupun model pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh bahwa, capaian nilai IPS siswa masih tergolong rendah, hal ini didukung oleh temuan wawancara dengan guru wali kelas yang menyatakan bahwa siswa kurang berminat terhadap pembelajaran IPS karena cenderung berupa bacaan yang belum diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan kurang mampu menarik minat siswa. Selain itu, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, penggunaan buku teks dan belum memanfaatkan media pembelajaran digital secara maksimal.

Data angket mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa menyukai pembelajaran yang melibatkan gambar, video, diskusi kelompok, serta aktivitas yang interaktif. Sebagian siswa juga menunjukkan kecenderungan memiliki gaya belajar kinestetik dan lebih memahami materi melalui kerja kelompok dan diskusi. Berdasarkan data tersebut, untuk menyempurnakan proses pembelajaran di kelas yang menyenangkan, kreatif, mengintegrasikan pendidikan karakter dan mengutamakan kerja sama, guru memerlukan model dan media pembelajaran yang didalamnya memerlukan inovasi dalam strategi pengajaran yang mampu mendorong peningkatan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan memotivasi siswa agar dapat meraih prestasi belajar yang lebih baik.

Salah satu model pembelajaran yang menitikberatkan pada kerja sama antar siswa adalah model pembelajaran kooperatif dengan beberapa tipe diantaranya tipe *JIGSAW*, tipe *STAD (Student Team Achievement Division)*, tipe *TGT (Team Games Tournament)*, tipe *role playing*, tipe *GI (Group Investigation)*, tipe *make a match*

dan tipe *NHT* (*Numbered Head Together*). Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan hasil belajar IPS yang masih belum optimal, yang disebabkan oleh tidak digunakannya media pembelajaran serta kurangnya variasi dalam penerapan model pembelajaran, adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *NHT* (*Numbered Heads Together*). Model pembelajaran ini dianggap efektif dalam membangun suasana belajar yang aktif, menyenangkan dan mendorong kolaborasi antar siswa. Melalui model ini, siswa memiliki kesempatan untuk saling berbagi ide dan mendiskusikan jawaban yang paling sesuai secara bersama-sama (Palupi et al., 2023). Mengingat latar belakang siswa yang berkelompok karena pembagian di kelas III yang terpecah, model *NHT* dapat memfasilitasi permasalahan tersebut. *NHT* dirancang agar lebih banyak siswa dapat terlibat aktif dalam mempelajari materi pembelajaran.

Pada model ini, masing-masing siswa diberikan nomor. Selanjutnya, guru menyampaikan pertanyaan yang harus diselesaikan bersama dalam kelompok. Setelah diskusi berlangsung, guru akan menunjuk secara acak salah satu nomor untuk menyampaikan jawaban atas pertanyaan tersebut (Eliyana et al., 2024). Kelebihan model *NHT* terletak pada kemampuannya membangun interaksi antar siswa melalui diskusi dan kerja sama dalam memecahkan masalah. Pembelajaran kooperatif memberikan manfaat bagi siswa dengan berbagai karakteristik, karena melalui pertukaran ide, proses konstruksi pengetahuan menjadi lebih bermakna dan mendalam. Hal ini memungkinkan siswa mencapai kesimpulan yang diharapkan secara bersama-sama (Sundari et al., 2022).

Model pembelajaran ini akan lebih optimal jika dipadukan dengan media berbasis teknologi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *E-Magazine*

DINO (Dinamika Interaksi Sosial) untuk mendukung proses pembelajaran. Hasil validasi media *E-Magazine* DINO dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran, dengan skor validasi sebesar 95% pada aspek media, 90% pada aspek materi, dan 95% pada aspek bahasa, yang menunjukkan tingkat keefektifan dan kelayakan yang sangat tinggi. *E-Magazine* merupakan majalah yang ditampilkan dalam bentuk digital, menyajikan materi pembelajaran serta menampilkan gambar, video, *audio-visual* yang akan membuat pembelajaran lebih menarik dan memudahkan penggunanya karena dapat diakses kapan pun dan di manapun (Janah et al., 2023). Media *E-Magazine* DINO (Dinamika Interaksi Sosial) berisi beragam konten interaktif yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran IPS, khususnya pada materi interaksi sosial. Di dalamnya terdapat penyajian materi pokok yang dikemas secara menarik, cerita pendek yang diintegrasikan dengan pembiasaan penggunaan empat kata ajaib (“tolong”, “maaf”, “terima kasih”, dan “permisi”), serta dilengkapi dengan kuis interaktif berbentuk *game* edukatif yang dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Selain itu, media ini juga menyajikan video pembelajaran dan desain visual yang menarik serta mudah dipahami. Melalui muatan yang menyenangkan namun tetap berkualitas, *E-Magazine* DINO tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi akademik, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai karakter yang penting dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Beberapa penelitian sebelumnya yang diteliti oleh (Subhan et al., 2023), menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebelum diberikan *treatment* adalah 68 dan setelah diberikan *treatment* memperoleh nilai rata-rata 88,3. Sehingga model pembelajaran kooperatif tipe *NHT* (*Numbered Heads Together*) memberikan

pengaruh terhadap hasil belajar IPS kelas V SDN 09 Sitiung dengan hasil uji *paired sample test* yang dilakukan pada *pre-test* dan *post-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$. Penelitian lain yang dilakukan oleh (Santika, 2024) hasil belajar siswa memperoleh nilai rata-rata 82,75 dengan menggunakan model (*Numbered Heads Together*) *NHT* berbantuan media Audio Visual pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 060938 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2023/2024. Sedangkan hasil belajar siswa yang sama-sama menggunakan model (*Numbered Heads Together*), namun tanpa menggunakan media memperoleh nilai rata-rata 77,08 sehingga ada pengaruh yang signifikan penggunaan model (*Numbered Heads Together*) berbantuan media audio visual pada mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri 060938 Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2023/2024. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Nurramadhoan et al., 2022) memperoleh data nilai t hitung $> t$ tabel didapat sebesar $2.238 > 1.671$, dengan nilai $\text{sig.2 tailed} < 0,05$ yaitu $0,029 < 0,05$ dengan taraf sig 5% sehingga model kooperatif tipe *NHT* (*Numbered Heads Together*) berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Inpress Tambe Tahun Pelajaran Pembelajaran 2021/2022.

Berdasarkan uraian latar belakang serta temuan yang diperoleh, peneliti maka terdorong untuk melaksanakan penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *NHT* (*Numbered Heads Together*) berbantuan *E-Magazine* DINO terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Demangan 2

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : Bagaimana pengaruh penerapan model *NHT* (*Numbered Heads Together*) berbantuan *E-Magazine* DINO terhadap hasil belajar IPS kelas IV SDN Demangan 2?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu: Untuk mengetahui pengaruh penerapan penerapan model *NHT (Numbered Heads Together)* berbantuan *E-Magazine DINO* terhadap hasil belajar IPS kelas IV SDN Demangan 2.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat. Adapun manfaatnya sebagai berikut :

a. Bagi Peneliti

Sebagai wawasan bagi peneliti tentang model pembelajaran yang baik serta penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian yang serupa.

b. Bagi Siswa

Dengan penerapan model *NHT (Numbered Heads Together)* berbantuan *E-Magazine DINO (Dinamika Interaksi Sosial)* diharapkan mampu memberikan suasana belajar yang baru dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar terhadap mata pelajaran IPS.

c. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menerapkan model pembelajaran *NHT (Numbered Heads Together)* sebagai variasi dalam mengajar di kelas dan mendapatkan media pembelajaran baru yaitu *e-magazine DINO (Dinamika Interaksi Sosial)*.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi sekolah dalam mengembangkan inovasi model dan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan-batasan dalam penelitian ini yaitu :

1. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *NHT (Numbered Heads Together)* berbantuan *E-Magazine DINO* (Dinamika Interaksi Sosial).
2. Mata pelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah IPS.
3. Materi *E-Magazine DINO* (Dinamika Interaksi Sosial) fokus terhadap interaksi sosial fase B kelas IV.
4. Subjek dalam penelitian ini siswa kelas IV SDN Demangan 2 yang berjumlah 24 siswa.
5. Materi *E-Magazine DINO* (Dinamika Interaksi Sosial) yang berisi empat kata ajaib hanya fokus terhadap 2 kata ajaib yaitu maaf dan permisi.
6. Penelitian ini menggunakan metode *pre-eksperimental* dengan desain *one group pre-test – post-test* untuk mengukur perubahan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan model *NHT (Numbered Heads Together)* berbantuan *E-Magazine DINO* (Dinamika Interaksi Sosial).
7. Penelitian ini memfokuskan hasil belajar siswa pada aspek ranah kognitif.
8. Hasil belajar IPS siswa tidak mempertimbangkan faktor lain seperti motivasi belajar, latar belakang siswa atau faktor eksternal lainnya.

1.6 Definisi Istilah

1. Model kooperatif tipe *NHT (Numbered Heads Together)* merupakan bentuk model pembelajaran yang bervariasi dari diskusi kelompok, di mana setiap siswa dalam kelompok mendapatkan nomor. Dalam model pembelajaran ini akan fokus terbentuknya interaksi dalam kelompok.

2. *E-Magazine* atau majalah elektronik merupakan media pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat elektronik, dilengkapi dengan fitur interaktif diantaranya video, audio, animasi dan *game*. *E-Magazine* dapat diakses secara online kapan saja dan di mana saja.
3. Materi dinamika interaksi sosial merupakan materi yang berisi hubungan-hubungan sosial. Interaksi sosial bermanfaat untuk mempelajari permasalahan yang ada di dalam masyarakat. Adapun syarat terjadinya interaksi sosial antara lain adanya kontak sosial dan komunikasi. Sehingga materi dinamika sosial ini mengacu pada pembahasan tentang proses, pola dan faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan diantara individu dan kelompok di suatu masyarakat.
4. Hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi yang dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes maupun non tes