

**MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS MELALUI MODEL NHT
PADA SISWA KELAS 7A SMPN 1 HARUAI
(PENELITIAN TINDAKAN KELAS PADA SISWA KELAS 7A SMPN 1 HARUAI)**

Norpah

SMP Negeri 5 Muara Uya

norfah30@gmail.com

Abstract:

This study was a classroom action research. This study aims to improve the students' learning motivation through the cooperative learning method, especially the numbered heads together model, which is relevant to the situation and condition in year VII A SMP Negeri 1 Haruai. The learning motivation will impact to learning achievement. The study consisted of two cycles. The data were collected through observations, tests, questionnaires, and documents. The data were analyzed by the qualitative descriptive technique. The result of the study shows that during the action implementation, the students' learning motivation was improved. Therefore, the application of the model to improve the students' social science learning motivation.

Key words: learning motivation, numbered heads together model.

PENDAHULUAN

Era teknologi yang telah masuk ke seluruh pelosok menawarkan banyak hal menarik bagi masyarakat Indonesia. Dunia tanpa batas menarik perhatian banyak pihak, termasuk siswa dengan meletakkan dunia dalam genggam tangan mereka masing-masing. Perkembangan teknologi yang cepat pun nyaris selalu dapat diikuti dengan antusias, terlepas apakah itu memberikan dampak baik atau buruk bagi mereka. Sayangnya antusias siswa terhadap perkembangan teknologi tersebut bertolak belakang dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Waktu yang digunakan untuk berinteraksi dengan peralatan teknologi dicurahkan sebesar-besarnya, sedangkan waktu untuk belajar harus puas menunggu sisa waktu yang ada.

Fenomena ini perlu mendapat perhatian yang serius dari semua yang bertanggung jawab dalam dunia pendidikan. Guru sebagai ujung tombak dalam sebuah pendidikan memiliki peranan yang besar. Guru harus mampu menciptakan kelas yang menyenangkan, membangun proses pembelajaran yang menarik dan dapat dinikmati oleh siswa, menumbuhkan semangat persaingan dalam belajar di antara siswa, dan mengeluarkan mereka sejenak dari dunia mereka masing-masing untuk fokus pada proses pembelajaran.

Berdasarkan rekap nilai dua tahun yang lalu, peneliti menemukan penurunan prosentase jumlah siswa yang mencapai nilai KKM pada konsep lingkungan kehidupan

manusia dari 67% pada tahun pelajaran 2011/2012 menjadi 61% pada tahun pelajaran 2012/2013. Penurunan ini menunjukkan bahwa telah terjadi penurunan motivasi belajar IPS di sekolah tempat peneliti bertugas, khususnya pada konsep lingkungan kehidupan manusia. Proses pembelajaran di kelas juga memperlihatkan rendahnya motivasi belajar. Hal ini terlihat dari kurangnya aktivitas belajar siswa, seperti siswa pasif dalam proses pembelajaran, siswa tidak mampu menjawab pertanyaan guru dengan benar, siswa tidak bersemangat selama proses pembelajaran, dan siswa asyik dengan aktivitasnya sendiri di luar tujuan pembelajaran.

Peneliti menggunakan model pembelajaran *NHT* untuk mengatasi masalah tersebut. Model ini peneliti yakini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana motivasi belajar IPS dalam konsep lingkungan kehidupan manusia melalui model *Numbered Heads Together* pada siswa kelas 7A SMPN 1 Haruai?
2. Bagaimana respon siswa kelas 7A SMPN 1 Haruai terhadap pembelajaran IPS dalam konsep lingkungan kehidupan manusia melalui model *Numbered Heads Together*?

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kualitatif. Penelitian yang dilakukan selama empat bulan dari Juli sampai Oktober 2013 ini bersifat kolaboratif antara guru mata pelajaran IPS yang ada di SMPN 1 Haruai. Peneliti adalah guru mata pelajaran IPS pada kelas 7A bekerja sama dengan guru mata pelajaran IPS yang mengajar di kelas 8 selaku observer. Sekolah ini terletak di jalan Manunggal XV Kecamatan Haruai Kabupaten Tabalong Provinsi Kalimantan Selatan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 7A tahun pelajaran 2013/2014. Siswa berjumlah 28 orang, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Peneliti membagi siswa ke dalam kelompok yang heterogen berdasarkan nilai rata-rata UAS yang tertulis pada SKHU mereka. Objek penelitian ini adalah motivasi belajar IPS dalam konsep lingkungan kehidupan manusia yang diperoleh sepanjang proses pembelajaran berdasarkan pengamatan observer dan hasil belajar melalui model *Numbered Heads Together*.

KKM atau kriteria ketuntasan minimum berdasarkan juknis penetapan KKM berfungsi sebagai acuan bagi guru dalam menilai kompetensi siswa (Direktorat Pembinaan SMA, 2010:23-24). Terjadinya penurunan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM pada dua tahun terakhir, yaitu 67% pada tahun pelajaran 2011/2012 menjadi 61% pada tahun pelajaran 2012/2013 menunjukkan adanya penurunan pencapaian kompetensi siswa. Di antara

penyebabnya adalah penurunan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penurunan motivasi belajar siswa merupakan masalah dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan dan tanya jawab dengan siswa serta rekan guru lainnya, salah satu penyebab dari masalah tersebut adalah kurangnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan penelitian tindakan kelas ini, peneliti menciptakan proses pembelajaran di kelas yang menyenangkan bagi siswa dengan penggunaan model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Melalui proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa, akan menumbuhkan minat siswa terhadap suatu mata pelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, dan akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran yang bersangkutan. Motivasi berasal dari bahasa Latin *movere* yang berarti ‘menggerakkan’. Motivasi belajar siswa pada proses pembelajaran tercermin melalui ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses, meskipun dihadang banyak kesulitan. Berdasarkan banyak penelitian, motivasi merupakan faktor yang banyak berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa (Hermawan, 2010:44-45).

Menurut Callahan dan Clark, motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, karena siswa akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, guru harus mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Mulyasa, 2011:174).

Motivasi dibedakan menjadi dua, yaitu motivasi *intrinsik* dan *ekstrinsik*. Motivasi *intrinsik* berasal dari dorongan biologis berupa rasa ingin tahu, termasuk minat dan kepuasan. Motivasi *ekstrinsik* berasal dari luar diri siswa yang mengacu pada situasi belajar di mana pendorong motivasi berasal (Kyriacou, 2011:52-53). Berdasarkan teori motivasi Maslow, siswa akan termotivasi untuk belajar jika suasana belajar menyenangkan, siswa merasa disenangi, dan merasa diterima oleh teman atau kelompoknya. Guru juga harus menyadari bahwa tingkat keingintahuan dan pemahaman siswa tidak sama (Mulyasa, 2011:176).

Berdasarkan penjelasan pasal 37 UU Sisdiknas no. 20 tahun 2003, bahan kajian IPS antara lain ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat (Himpunan UURI, 2009:384). Bahan kajian yang luas berpotensi menimbulkan kebosanan bagi siswa, karena itu guru mata pelajaran IPS harus memiliki kreativitas yang tinggi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga materi apapun yang diberikan menjadi menarik bagi siswa.

Karakteristik siswa SMP dari segi usia, yaitu 12-15 tahun termasuk dalam interval usia remaja (Idi, 2011:104). Usia remaja umumnya ditandai dengan munculnya pubertas dari setiap siswa yang mengakibatkan perubahan struktur jasmani masing-masing. Perubahan fisik ini akan mempengaruhi sikap dan perilaku siswa terhadap orang lain, karena perubahan tersebut akan mengubah konsep diri (*self-concept*) siswa tersebut (Syah, 2011:20-21). Remaja yang sedang puber ini peka terhadap perkembangan teknologi yang menawarkan banyak hal menarik, sehingga guru dituntut untuk kreatif membuat siswa lebih tertarik belajar bersamanya.

Model *Numbered Heads Together* (Kepala Bernomor) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Model yang diperkenalkan oleh Spencer Kagan pada tahun 1992 ini diawali dengan membagi siswa dalam kelompok, setiap siswa dalam setiap kelompok mendapat nomor. Guru memberikan tugas dan setiap anggota kelompok harus dapat mengerjakan tugas yang diberikan. Guru memanggil salah satu nomor siswa untuk presentasi, ditanggapi oleh teman lainnya, kemudian guru menunjuk nomor yang lain, dst. lalu diakhiri dengan kesimpulan (Warso, 2013:74). Model yang memberikan nomor pada tiap siswa ini memungkinkan untuk membuat semua siswa aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Model ini juga memberikan peluang bagi guru untuk kreatif dalam teknis pelaksanaannya, sehingga proses pembelajaran semakin menarik bagi siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Semua data yang diperoleh selama penelitian, baik dari siswa maupun guru dikumpulkan dengan teknik observasi, tes dan angket/kuesioner. Instrumen yang digunakan adalah lembar-lembar observasi, LKS, butir soal tes dan lembar angket. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif yang dilakukan sepanjang penelitian berlangsung. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila motivasi belajar IPS dalam konsep lingkungan kehidupan manusia mencapai kriteria baik, hasil belajar siswa baik, dan respon positif dari tiap siswa terhadap model *Numbered Heads Together* mencapai 60%.

Motivasi belajar IPS dalam konsep lingkungan kehidupan manusia mencapai kriteria baik apabila berdasarkan pengamatan observer, siswa memperlihatkan minimal 10 dari 13 aspek motivasi yang diamati, atau mencapai 77%. Hasil belajar siswa baik apabila terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada pembelajaran siklus 2 dibandingkan dengan siklus 1, dan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM minimal 70%. Respon positif dari tiap siswa mencapainya 60%, artinya minimal enam dari 10 butir yang dikemukakan direspon positif oleh siswa.

HASIL PENELITIAN

Pada kegiatan inti siswa dibagi menjadi tujuh kelompok. Pengerjaan LKS dilakukan secara bertahap dengan dipandu peneliti. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui aktivitas yang dilakukan. Alokasi waktu pada setiap tahap ditentukan oleh peneliti. Siklus 1 dilaksanakan pada 2 dan 5 September 2013. Tahap pertama, siswa yang mendapat kartu nomor satu pada semua kelompok maju ke meja guru mengambil lembar tugas yang harus dikerjakan, mencatatnya pada LKS, dan mengerjakannya secara berkelompok.

Tahap kedua, siswa tersebut menyerahkan LKS kelompok mereka kepada kelompok berikutnya (kelompok 1 menyerahkan ke kelompok 2, kelompok 2 menyerahkan ke kelompok 3, dst.). Kelompok yang menerima LKS memeriksa jawaban yang ditulis oleh kelompok sebelumnya, memberikan tanda centang jika benar, dan menuliskan jawaban yang benar jika jawaban tersebut menurut kelompok mereka adalah salah. Tahap ketiga, siswa yang mendapat kartu nomor satu menyerahkan LKS dari kelompok sebelumnya ke kelompok berikutnya untuk dipelajari, baik soal maupun jawabannya (LKS kelompok 1 diserahkan oleh kelompok 2 ke kelompok 3, LKS kelompok 2 diserahkan oleh kelompok 3 ke kelompok 4, dst.). Pada tahap ini semua siswa hanya mempelajari isi LKS yang didapat oleh kelompoknya masing-masing.

Setelah alokasi waktu selesai, siswa yang mendapat kartu nomor satu mengembalikan LKS tersebut ke kelompok asal, sementara siswa yang mendapat kartu nomor dua pada semua kelompok maju ke meja guru mengambil lembar tugas kedua yang harus dikerjakan, mencatatnya pada LKS, dan mengerjakannya secara berkelompok. Tahap ini merupakan tahap pertama untuk tugas kedua, begitu seterusnya hingga semua tugas yang disiapkan peneliti selesai. Berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan observer, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dari pelaksanaan siklus 1, yaitu:

- a. Siswa tidak dapat menyelesaikan tugas karena keterbatasan alokasi waktu.
- b. Langkah kedua dari model yang digunakan memerlukan banyak waktu.
- c. Tanya jawab pada proses penilaian tidak memberikan peluang kepada siswa yang lain.

Langkah-langkah perbaikan yang diambil pada perencanaan tindakan siklus 2, yaitu:

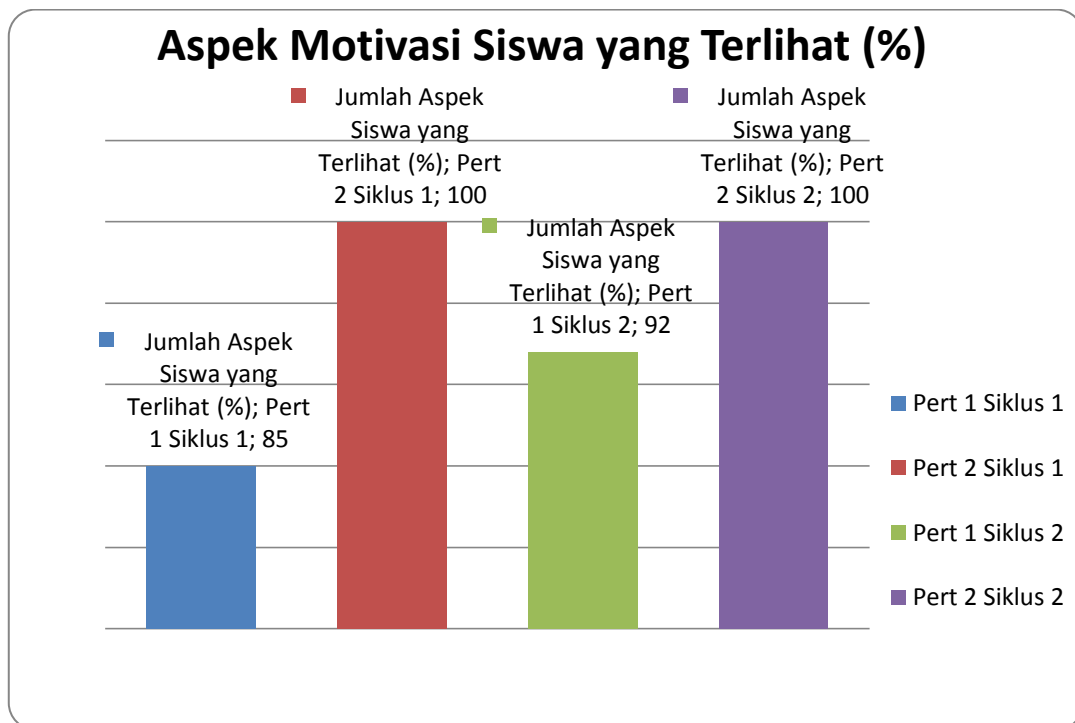
- a. Pengaturan waktu yang lebih baik.
- b. Penyederhanaan langkah kedua pada model *Numbered Heads Together*.
- c. Tanya jawab pada proses penilaian dilakukan sebanyak dua tahap.
- d. Pengurangan jumlah tugas yang harus dikerjakan

Siklus 2 dilaksanakan pada 9 dan 12 September 2013. Peneliti melakukan penyederhanaan pada langkah kedua dari model *Numbered Heads Together*. Langkah kedua yang semula memiliki tiga tahap disederhanakan menjadi dua tahap, yaitu “setiap kelompok mengerjakan satu tugas, kemudian dikoreksi oleh kelompok yang lain, lalu dikembalikan ke kelompok asal untuk mengerjakan tugas berikutnya”. Hal ini bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada siswa dan memperpendek alokasi waktu yang diperlukan. Peneliti juga membuat angket/kuesioner respon siswa yang dibagikan kepada siswa kelas 7A setelah proses pembelajaran siklus 2 berakhir. Di bawah ini hasil penelitian yang diperoleh pada siklus 1 dan 2 dalam bentuk tabel dan grafik.

1. Aspek motivasi yang diamati

Tabel 1. Prosentase Aspek Motivasi yang Terlihat pada Siklus 1 dan 2

No.	Keterangan	Siklus 1		Siklus 2	
		P 1	P 2	P 1	P 2
1	Lembar observasi siswa	85	100	92	100
2	Lembar observasi peneliti	87	100	93	100



Grafik 1. Jumlah Aspek Motivasi Siswa yang Terlihat (%)

2. Hasil belajar siswa

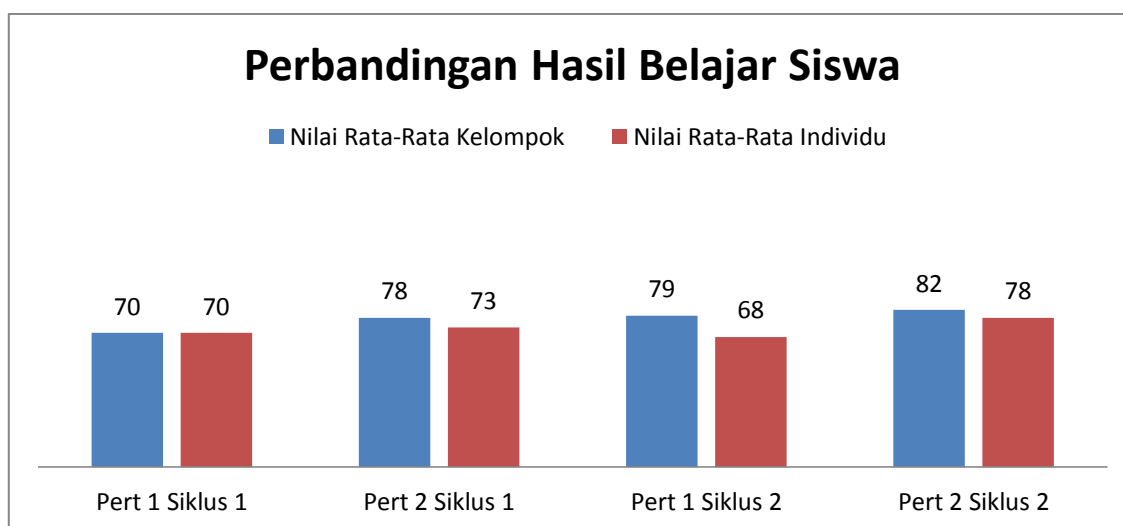
Tabel 2. Hasil Belajar Siswa (Individu) pada Siklus 1 dan 2

No.	Keterangan	Siklus 1		Siklus 2	
		P 1	P 2	P 1	P 2
1	Jumlah siswa yang hadir	28	27	27	28
2	Jumlah siswa yang tuntas	9	18	19	22
3	Persentase ketuntasan (%)	32	67	70	79
4	Nilai tertinggi	100	100	100	100
5	Nilai terendah	38	20	30	40
6	Rata-rata klasikal	70	73	68	78
7	Rata-rata siklus	72		73	

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa (Kelompok) pada Siklus 1 dan 2

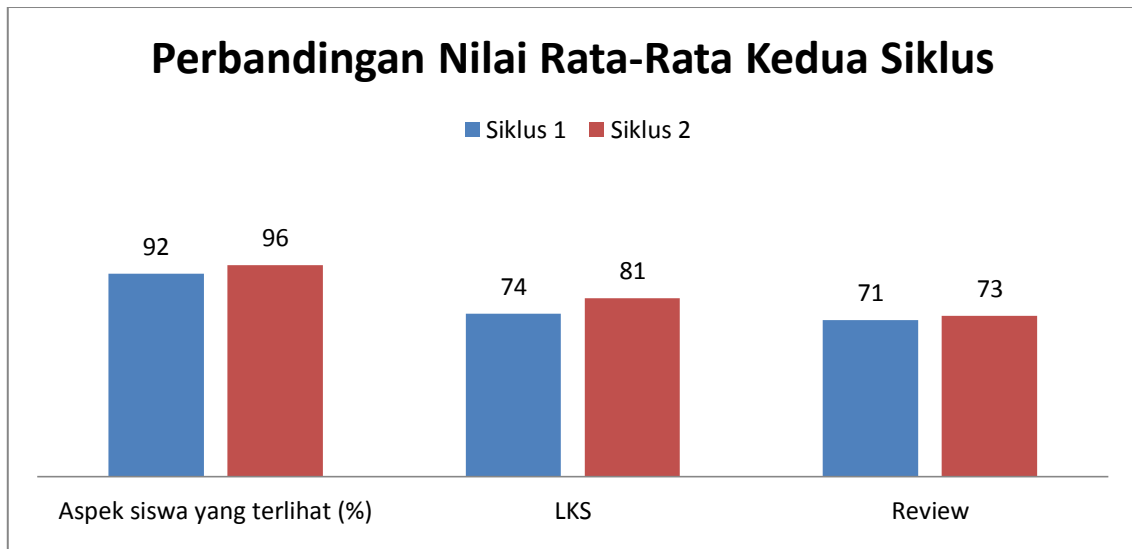
No.	Keterangan	Siklus 1		Siklus 2	
		P 1	P 2	P 1	P 2
1	Nilai tertinggi	89	100	100	100
2	Nilai terendah	44	55	60	58
3	Rata-rata	70	78	79	82
4	Rata-rata siklus	74		81	

Perbandingan hasil belajar siswa pada kedua siklus untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut.



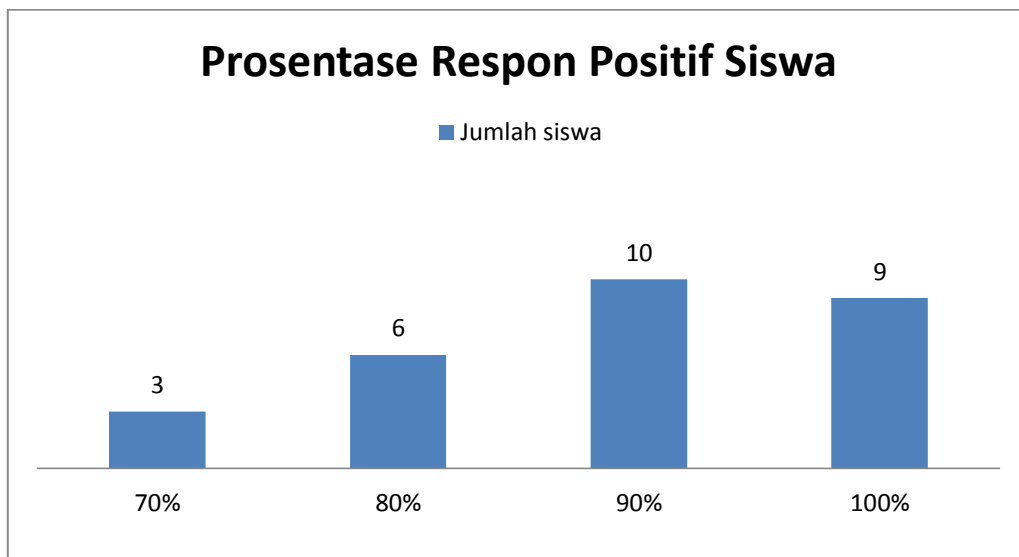
Grafik 2. Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, berikut grafik perbandingan semua variabel yang diamati berdasarkan nilai rata-rata pada kedua siklus.



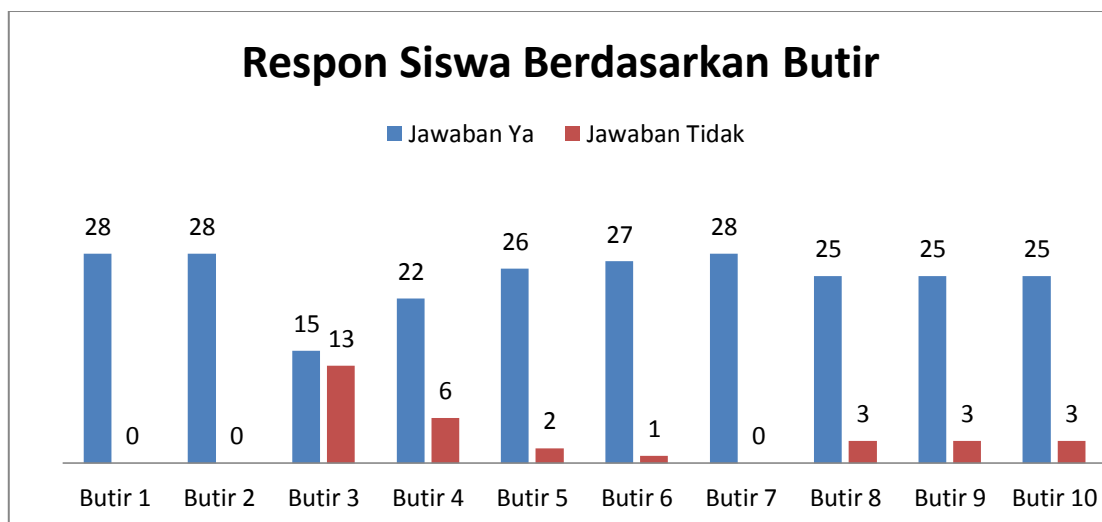
Grafik 3. Perbandingan Nilai Rata-Rata Kedua Siklus

3. Respon positif siswa



Grafik 4. Prosentase Respon Positif Siswa

Hasil analisa butir dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 5. Respon Siswa Berdasarkan Butir

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan observer dalam lembar-lembar observasi yang digunakan, kemampuan model *Numbered Heads Together* yang digunakan peneliti dalam meningkatkan motivasi belajar IPS dalam konsep lingkungan kehidupan manusia sudah terlihat pada pertemuan pertama siklus 1, karena telah mencapai kriteria baik, yaitu lebih dari 77%. Model *Numbered Heads Together* yang digunakan peneliti dirancang untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, menumbuhkan semangat kompetisi dalam diri siswa, memperkuat minat siswa, dan memberikan kesempatan yang sama kepada siswa untuk meraih sukses. Fluktuasi yang di atas 80% bahkan mencapai 100% menunjukkan kemampuan model *Numbered Heads Together* meningkatkan motivasi belajar IPS dalam konsep lingkungan kehidupan manusia pada siswa kelas 7A SMPN 1 Haruai.

Teori motivasi Maslow mengatakan bahwa siswa akan termotivasi untuk belajar jika suasana belajar menyenangkan, siswa merasa disenangi, dan merasa diterima oleh teman atau kelompoknya (Mulyasa, 2011:176-177). Pemberian tugas yang bertahap pada langkah kedua dari model *Numbered Heads Together* merupakan bentuk kreativitas guru yang dilakukan peneliti untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan. Tugas kelompok dirancang menjadi sebuah permainan yang menantang bagi siswa, karena fenomena dalam dunia pendidikan sekarang memperlihatkan bahwa para siswa lebih senang bermain daripada belajar. Mereka lebih menginginkan kehadiran guru yang kreatif, profesional dan menyenangkan. Guru dituntut untuk selalu memberikan pembelajaran dengan *enjoy full learning*, mampu menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif dan suasana pembelajaran yang menantang sehingga siswa merasa betah berada di sekolah (Rosalin, 2008:50).

Perbaikan yang dilakukan pada pertemuan kedua siklus 1, pertemuan pertama siklus 2, dan pertemuan kedua siklus 2 yaitu penyederhanaan struktur kalimat tugas, penyederhanaan langkah kedua pada model *Numbered Heads Together*, penambahan tahap tanya jawab pada proses penilaian kelompok, dan pembuatan nomor urut kelompok merupakan langkah yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar IPS dalam konsep lingkungan kehidupan manusia pada siswa kelas 7A SMPN 1 Haruai. Tiga di antara lima cara yang dianggap ampuh untuk meningkatkan motivasi yaitu menumbuhkan kompetensi, memperkuat minat siswa dan memberikan kesempatan untuk meraih sukses terdapat dalam perbaikan yang dilakukan, sehingga terbukti lebih mampu meningkatkan motivasi belajar (Bangsawan, 2006:57).

Sikap yang diperlihatkan peneliti selama proses pembelajaran juga memberikan andil dalam meningkatkan motivasi belajar IPS dalam konsep lingkungan kehidupan manusia pada siswa kelas 7A SMPN 1 Haruai. Perhatian guru merupakan satu diantara prinsip yang dapat diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar (Mulyasa, 2011:176-177). Dikatakan bahwa siswa-siswa yang tidak punya motivasi terhadap mata pelajaran yang diajarkan kemungkinan akan menjadi lebih termotivasi jika mereka menghargai guru yang bersangkutan dan mengetahui bahwa guru tersebut peduli pada mereka (Mendler, 2010:40).

Memberikan kritik dengan senyuman, memberikan penghargaan dan pujian, bukan hukuman dan celaan, serta memberikan tugas yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa merupakan petunjuk praktis yang perlu dilakukan dalam meningkatkan motivasi belajar (Sukarman, 2004:19-20). Sikap peneliti yang fleksibel, humoris, lembut, disiplin, empatik dan *nge-friend* merupakan ciri guru yang kreatif dan profesional (Asfandiyar, 2010:20-29).

Kemampuan model *Numbered Heads Together* dalam meningkatkan motivasi belajar IPS dalam konsep lingkungan kehidupan manusia pada siswa kelas 7A SMPN 1 Haruai juga dilihat berdasarkan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus 2. Nilai rata-rata kelompok selalu meningkat pada setiap pertemuan, dari rata-rata 70 pada siklus 1 menjadi 78. Siklus 2 meningkat lagi dari 79 menjadi 82. Nilai rata-rata siswa pada siklus 1 meningkat dari 70 menjadi 73. Sedangkan nilai rata-rata siswa pada siklus 2 meningkat dari 68 menjadi 78.

Peningkatan nilai rata-rata semua variabel pada siklus 2 dan persentase ketuntasan yang mencapai 70% pada siklus 2 menunjukkan kemampuan model *Numbered Heads Together* meningkatkan motivasi belajar IPS dalam konsep lingkungan kehidupan manusia pada siswa kelas 7A SMPN 1 Haruai. Berdasarkan angket/kuesioner respon siswa yang diberikan pada pertemuan kedua siklus 2, penggunaan model *Numbered Heads Together* dalam proses pembelajaran IPS memperlihatkan respon positif dari setiap siswa mencapai

lebih dari 60%. Artinya, jumlah respon positif yang diberikan oleh masing-masing siswa kelas 7A SMPN 1 Haruai lebih dari 60%.

Berdasarkan analisa butir, tiga dari 10 uraian ditanggapi positif oleh semua siswa, yaitu mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, menumbuhkan semangat kompetisi antarsiswa, dan mampu menjalin hubungan yang akrab antara guru dengan siswa. Butir 3 mendapat respon negatif paling banyak dari siswa. Butir yang berisi uraian mampu memacu siswa mengerjakan tugas dengan cepat hanya direspon positif oleh 15 siswa atau sebesar 54%. Hal ini menjelaskan alokasi waktu selalu menjadi masalah bagi siswa pada pertemuan pertama siklus 1 sampai pertemuan pertama siklus 2. LKS yang berisi empat tugas dengan alokasi waktu yang ditetapkan tidak cukup bagi siswa, sehingga mereka selalu meminta perpanjangan waktu. Ketika peneliti melakukan pengurangan jumlah tugas pada LKS pertemuan kedua siklus 2, yaitu hanya berisi tiga tugas, alokasi waktu tidak lagi menjadi masalah bagi siswa. Hal ini juga mendukung analisa observer dan peneliti terhadap menurunnya nilai rata-rata siswa pada pertemuan pertama siklus 2 dibandingkan dengan pertemuan kedua siklus 1, yaitu bukan karena ketidakmampuan model yang digunakan, tetapi karena keterbatasan waktu saat itu.

SIMPULAN

Motivasi belajar IPS dalam konsep lingkungan kehidupan manusia melalui model *Numbered Heads Together* pada siswa kelas 7A SMPN 1 Haruai meningkat, dari bersikap malas menjadi ceria, semangat, dan semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hasil pengamatan observer dalam lembar observasi siswa pada kedua siklus memenuhi kriteria baik, yaitu lebih dari 10 aspek yang terlihat dari 13 aspek yang diamati atau lebih dari 77%. Siklus 1 mencapai rata-rata 92%, sedangkan siklus 2 mencapai rata-rata 96%. Hasil belajar siswa secara individu mengalami peningkatan dari nilai rata-rata 71 pada siklus 1 menjadi 73 pada siklus 2 dengan ketuntasan klasikal mencapai 70%. Respon positif siswa kelas 7A SMPN 1 Haruai terhadap pembelajaran IPS dalam konsep lingkungan kehidupan manusia melalui model *Numbered Heads Together* lebih dari 60%. Tiga siswa mencapai 70%, enam siswa mencapai 80%, 10 siswa mencapai 90%, dan 9 siswa mencapai 100%.

DAFTAR PUSTAKA

Asfandiyar, A.Y., 2010. *Kenapa Guru Harus Kreatif?* Bandung: Dar! Mizan.
Bangsawan, L.T., 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: CV. Citra Praya
Direktorat Pembinaan SMA, 2010. *Juknis Penetapan KKM*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
Hermawan, H., 2010. *Teori Belajar dan Motivasi*. Bandung: CV. Citra Praya.

- Idi, H.A., 2011. *Sosiologi Pendidikan: Individu, Masyarakat, dan Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kyriacou, C., 2011. *Effective Teaching: Theory and Practice*. Bandung: Nusa Media.
- Mendler, Allen N., 2010. *Mendidik dengan Hati*. Bandung: Kaifa.
- Mulyasa, E., 2011. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rosalin, E., 2008. *Bagaimana Menjadi Guru Inspiratif?* PT. Karsa Mandiri Persada.
- Sukarman, H., 2004. *Dasar-Dasar Pembelajaran*. Depdiknas.
- Syah, M., 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tahun 2009. *Himpunan Undang-Undang Republik Indonesia*. Surabaya: Wacana Intelektual.
- Warso, A.W.D.D., 2013. *Publikasi Ilmiah Penelitian Tindakan Ilmiah*. Yogyakarta: Graha Cendekia.