

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Partisipasi Belajar Siswa**

###### **a. Pengertian Partisipasi Belajar Siswa**

Partisipasi merupakan kegiatan yang mengikutsertakan siswa dalam pembelajaran untuk aktif melaksanakan dan memecahkan suatu masalah belajar. Partisipasi merupakan suatu kegiatan yang menyertakan siswa dalam situasi belajar yang mampu mengembangkan pemahamannya. Tjokrowinoto dalam Suryosubroto, (2002: 278) mendefinisikan partisipasi adalah penyertaan mental dan emosi siswa yang berada di dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk mengembangkan daya pikir dan perasaan mereka bagi tercapainya tujuan-tujuan, bersama bertanggung jawab terhadap tujuan tersebut.

Partisipasi dapat merubah pelaksanaan menjadi lebih baik dengan memberikan pengalaman untuk mendorong siswa aktif dalam proses pembelajaran. Rusman (2013: 323-324) menyatakan bahwa pembelajaran partisipatif yaitu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara optimal. Pembelajaran partisipatif lebih melibatkan siswa dalam pembelajaran bukan berpusat pada guru.

Nurhayati (2016: 45) berpendapat bahwa partisipasi terdapat beberapa unsur-unsur, sebagai berikut :

- a) Keterlibatan peserta didik dalam segala kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar.
- b) Kemauan peserta didik untuk merespon dan berkreasi dalam kegiatan yang dilaksanakan dalam kegiatan yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar.

#### b. Manfaat Partisipasi

Partisipasi memiliki manfaat untuk mendorong siswa menjadi lebih baik seperti yang dikemukakan oleh Keith Davis dalam Suryosubroto, (2002: 281) sebagai berikut :

- 1) Lebih memungkinkan diperolehnya keputusan yang benar.
- 2) Dapat digunakan kemampuan berfikir kreatif dari para anggotanya.
- 3) Dapat mengendalikan nilai-nilai martabat manusia, motivasi serta membangun kepentingan bersama.
- 4) Lebih mendorong orang untuk bertanggung jawab.
- 5) Lebih memungkinkan untuk mengikuti perubahan-perubahan.

Dilihat dari manfaat partisipasi bahwa partisipasi dapat memberikan siswa untuk memudahkan dalam pemberian keputusan dan menambah daya pikir ide kreatifnya untuk menyelesaikan suatu masalah. Selain itu, partisipasi juga mendorong siswa untuk aktif dan bertanggung jawab atas tugasnya sebagai siswa dan berubah menjadi siswa yang mampu berpartisipasi untuk merubah cara pembelajarannya dengan mendorong motivasi menjadi lebih baik.

## 2. Prestasi Belajar Siswa

### a. Pengertian Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar mendorong siswa untuk lebih semangat dan meningkatkan prestasi belajarnya. Adanya prestasi belajar memberikan siswa merasa percaya diri dengan hasil yang diperoleh. Djali (2011: 108) mengatakan bahwa suatu prestasi atau *achievement* berkaitan erat dengan harapan (*expectation*). Pengaruh motivasi berprestasi terhadap prestasi belajar, tergantung pada kondisi dalam lingkungan dan kondisi siswa.

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah menempuh kegiatan belajar, sedangkan belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan siswa untuk memenuhi kebutuhannya (Mulyasa, 2013: 189). Prestasi belajar sebagai pemuas rasa ingin tahu siswa tentang kemampuannya selama kegiatan belajar sehingga siswa merasa puas dengan hasil yang diperoleh. Sudarti (2015: 178) menyatakan bahwa prestasi belajar siswa dicerminkan oleh nilai yang diperoleh dalam evaluasi.

Berdasarkan pengertian tersebut berkesimpulan bahwa prestasi belajar merupakan sebuah harapan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Keberhasilan belajar bergantung dengan adanya kesadaran dari diri siswa sehingga tingkat kegagalan belajar akan rendah.

### 3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

#### a. Teori Belajar Kooperatif

Teori belajar menurut Rofiq (2010: 4) mengatakan bahwa model pembelajaran kooperatif didasarkan oleh teori konstruktivis sosial dari Vygotsky dan teori konstruktivis Personal dari Piaget, serta teori motivasi. Teori konstruktivis dari Vygotsky terhadap pembelajaran kooperatif memberikan pemahaman-pemahaman melalui interaksi siswa dengan siswa lain dalam proses pembelajaran dengan mengutamakan kerja dalam kelompok.

Dahar (2011: 152) bahwa teori konstruktivis sosial dari Vygotsky mengemukakan tentang belajar itu harus berlangsung dalam kondisi sosial, terlihat betul peranan bahasa dalam belajar konstruktif. Vygotsky menyarankan bahwa interaksi sosial itu penting saat siswa menginternalisasi pemahaman-pemahaman yang sulit, masalah-masalah, dan proses. Para konstruktivis sosial menekankan bentuk-bentuk bahasa untuk mempermudah konstruksi kebermaknaan anak, antara lain: pertanyaan dengan ujung terbuka, menulis kreatif, eksplanasi siswa, dialog kelas, dan lain-lain.

Rofiq (2010: 4) menyatakan bahwa:

“Teori Konstruktivisme tidak bertujuan mengerti tentang realitas, tetapi lebih hendak melihat bagaimana suatu proses, dalam hal ini adalah pembelajaran, dari yang tidak mengetahui menjadi mengetahui sesuatu tersebut, maka dalam pandangan ini belajar merupakan suatu proses aktif dari siswa untuk mengkonstruksikan makna, pengalaman fisik dan sebagainya.”

Penelitian-penelitian Piaget meliputi konstruksi pengetahuan personal melalui interaksi individual dengan lingkungan. Penelitian-penelitian pendidikan sains mengungkap kan bahwa belajar sains merupakan suatu proses konstruktif yang menghendaki partisipasi aktif siswa menurut Inhelder & Piaget, 1958; Piaget, 1964; (Dahar, 2011: 152). Interaksi siswa dalam pembelajaran kooperatif memberikan perkembangan kognitif melalui interaksi dengan lingkungan, siswa menjadi paham dan mengetahui materi pada proses pembelajaran berlangsung. Interaksi tersebut membuat partisipasi aktif siswa untuk mengembangkan kemampuannya.

Teori motivasi yang dikemukakan oleh Slavin (2005: 34) bahwa motivasi belajar pada pembelajaran kooperatif terutama mengfokuskan pada penghargaan atau struktur tujuan di mana para siswa bekerja. Oleh karena itu, untuk meraih tujuan personal mereka, anggota kelompok harus membantu teman satu timnya untuk melakukan apa pun guna membuat kelompok mereka berhasil dan mungkin dengan mendorong anggota satu kelompoknya untuk melakukan usaha maksimal.

Teori-teori tersebut berkesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif mengajarkan siswa untuk mengikuti kondisi sosial. Kondisi sosial tersebut adalah interaksi siswa dalam kelompok. Interaksi dapat memberikan perkembangan kognitif siswa sehingga akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Siswa berperan lebih aktif karena

terjadinya interaksi dengan lingkungan. Perkembangan kognitif dan partisipasi menyebabkan prestasi belajar meningkat dan pemberian motivasi dari guru berupa penghargaan sehingga setiap siswa mendorong anggota satu kelompoknya untuk berusaha belajar agar menghasilkan hasil yang terbaik dan menjadi pemenang.

b. Model Pembelajaran Kooperatif

1) Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif atau dalam Bahasa Inggris dikenal dengan nama *cooperative learning*. Pembelajaran kooperatif ini memberikan siswa untuk lebih aktif dalam berinteraksi dan kerja sama dengan kelompok. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang didasarkan kepada kelompok-kelompok kecil untuk berkerja sama mempelajari materi pelajaran. Rusman (2013: 202) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Guru menjadi pembimbing untuk mengarahkan siswa mendapatkan pengetahuan melalui interaksi yang mampu meningkatkan pemahaman. Al-Tabany (2014: 108) pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivis. Pembelajaran ini muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan

dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk saling membantu memecahkan masalah yang kompleks. Pembelajaran kooperatif menurut Suprijono (2009: 54) adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru.

Pendapat tersebut ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang berdasarkan kelompok-kelompok kecil untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran secara terbimbing. Guru lebih mengarahkan siswa untuk lebih aktif dan kreatif melalui interaksi dalam kelompok sehingga prestasi belajar akan meningkat dan aktif dalam belajar.

## 2) Unsur Model Pembelajaran Kooperatif

Suprijono (2009: 58) menyatakan bahwa pencapaian hasil yang maksimal dapat diterapkan melalui lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif sebagai berikut :

- a) *Positive interdependence* (saling ketergantungan positif).
- b) *Personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan).
- c) *Face to face promotive interaction* (interaksi promotif).
- d) *Interpersonal skill* (komunikasi antaranggota).
- e) *Group processing* (pemrosesan kelompok).

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa setiap satu kelompok memiliki tanggung jawab bersama yaitu saling mendorong untuk mencapai tujuan. Kebersamaan tersebut menumbuhkan siswa untuk saling membantu dalam kelompok dan menumbuhkan rasa tanggung jawab akan kelompoknya. Tanggung jawab tersebut membuat siswa menjadi pribadi yang kuat karena sebagai pengukuran keberhasilan kelompok. Hal tersebut dapat menjadikan ketergantungan positif oleh setiap siswa.

Satu kelompok akan saling mengenal dan mempercayai sesuatu yang dilakukan. Komunikasi sangat penting dalam kelompok untuk menjauhkan dari pertentangan setiap individu dengan saling menerima dan mendukung keberhasilan kelompok. Suatu kegiatan kelompok perlu adanya pemrosesan kelompok sebagai penilaian kelompok atau anggota kelompok yang semangat dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

### 3) Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Rusman (2013: 206-208) karakteristik atau ciri-ciri pembelajaran kooperatif dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a) Pembelajaran Secara Tim
- b) Didasarkan pada Manajemen Kooperatif
- c) Kemauan untuk Bekerja Sama
- d) Keterampilan Bekerja Sama

Ciri-ciri pembelajaran kooperatif tersebut lebih menekankan pada suatu kelompok. Setiap kelompok memiliki tim yang membantu untuk mencapai keberhasilan. Pembelajaran sesuai



dengan rencana dan prosedur yang sudah ditetapkan. siswa didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi serta berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

#### 4) Sintak Model Pembelajaran Kooperatif

Suprijono (2009: 65) berpendapat bahwa sintak model pembelajaran kooperatif terdiri dari 6 (enam) fase sebagai berikut :

Tabel 2.1. Sintak model pembelajaran kooperatif

FASE-FASE	PERILAKU GURU
Fase 1: <i>Present goals and set</i> Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar.
Fase 2: <i>Presents information</i> Menyajikan informasi	Mempresentasikan informasi kepada peserta didik secara verbal
Fase 3: <i>Organize students into learning teams</i> Mengorganisir peserta didik ke dalam tim-tim belajar	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang tata cara pembentukan tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien
Fase 4: <i>Assist team work and study</i> Membantu kerja tim dan belajar	Membantu tim-tim belajar selama peserta didik mengerjakan tugasnya
Fase 5: <i>Test on the materials</i>	Menguji pengetahuan peserta didik mengenai berbagai materi

FASE-FASE	PERILAKU GURU
Mengevaluasi	pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase 6: <i>Provide recognition</i> Memberikan pengakuan atau penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok

Fase pertama, guru mengklarifikasi maksud pembelajaran kooperatif. Hal ini penting untuk dilakukan karena peserta didik harus memahami dengan jelas prosedur dan aturan dalam pembelajaran. Fase kedua, guru menyampaikan informasi, sebab informasi ini merupakan isi akademik. Fase ketiga, kekacauan bisa terjadi pada fase ini, oleh sebab itu transisi pembelajaran dari dan ke kelompok-kelompok. Fase keempat, guru perlu mendampingi tim-tim belajar, mengingatkan tentang tugas-tugas yang dikerjakan. Fase kelima, guru melakukan evaluasi dengan menggunakan strategi evaluasi yang konsisten dengan tujuan pembelajaran. Fase keenam, guru mempersiapkan struktur reward yang akan diberikan kepada peserta didik.

c. Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT)

1) Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT)

Model pembelajaran TGT merupakan model yang mengedepankan pertandingan tim untuk memperoleh poin

penghargaan. Veloo, dkk (2016: 100) mengatakan bahwa :

*“one teaching approach that involves group work in classroom learning. Cooperative TGT is a kind of cooperative learning which involves cooperation among students in small groups, where by students are encouraged to help each other to accomplish a given task.”*

Makna di atas merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang melibatkan kerja kelompok di kelas dikenal sebagai pembelajaran kooperatif TGT adalah sejenis pembelajaran kooperatif yang melibatkan kerjasama antar siswa di kelompok-kelompok kecil, dimana siswa didorong untuk saling membantu untuk mencapai tujuan.

Model kooperatif TGT lebih menekankan siswa untuk tanggung jawab, aktif, dan kerja sama dalam kelompok. Siswa bertanggung jawab atas kelompoknya dan bertanding melawan kelompok lain untuk mendapatkan poin sehingga kelompoknya menjadi juara. Model ini melatih siswa untuk aktif dalam kelas. Saco dalam Rusman, (2013: 224) bahwa TGT mengutamakan siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Pembelajaran kooperatif sebagai cara menumbuhkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan. Huda (2013: 197) TGT merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif

yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif menurut Van (2011: 185) sebagai berikut :

*“the group classification in this cooperative technique is based on a grouping of four to five students per group. The diffeent groups are each heterogeneous in respect of the learners abilities, gender and academic performance in the grade group.”*

Van mengatakan klasifikasi di kelompok pembelajaran kooperatif di dasarkan pada pengelompokkan 4-5 siswa setiap. Kelompok-kelompok heterogen yang masing-masing berbeda dalam hal kemampuan peserta didik, jenis kelamin dan prestasi akademik di kelas.

TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu sosial, maupun bahasa dimulai dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi (Al-Tabany, 2014: 132) selain itu, menurut Sudarti, (2015: 179) mengatakan bahwa :

*“model pembelajaran TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement.”*

Berdasarkan pengertian TGT dapat disimpulkan bahwa model kooperatif TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok heterogen untuk bertanding menantang

kelompok lain. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa heterogen dan bertanding sesuai dengan nilai akademik atau kemampuan yang dimiliki siswa. Model ini membuat siswa menjadi aktif mengikuti pelajaran yang mampu memberikan interaksi dalam diskusi dan kerjasama untuk berusaha menampilkan yang terbaik dan tanggung jawab terhadap kelompok.

## 2) Komponen-komponen TGT

Adapun komponen TGT menurut Slavin (2005: 166) yang diantara adalah :

### a) Presentasi di Kelas

Guru menjelaskan model pembelajaran TGT untuk pedoman siswa dalam menjalankan TGT dan penggunaan media kartu pintar.

### b) Tim

Tim terdiri dari 4-5 siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuisnya dengan baik. Tim berkumpul untuk mempelajari materi yang terdapat di media kartu pintar. Selanjutnya, siswa diberikan lembar kerja siswa yang dikerjakan bersama dengan kelompok dan dikerjakan dengan waktu 5 menit dan hasilnya di presentasikan.

c) *Game*

*Game* terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Aturan permainan TGT sebagai berikut :

Pembaca

1. Ambil kartu bernomor dan carilah soal yang berhubungan dengan nomor tersebut.
2. Bacalah pertanyaannya dengan keras.
3. Cobalah untuk menjawab

Penantang I

Menantang jika memang dia mau

Penantang II

Boleh menantang jika penantang I melewati dan jika dia memang mau. Apabila semua penantang sudah menantang atau melewati, penantang II memeriksa jawaban. Siapa pun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya. Jika si pembaca salah, tidak ada sanksi, tetapi jika kedua penantang yang salah, maka dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkannya ke dalam kotak.

Gambar 2.1. Aturan Permainan TGT

## d) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur di mana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja 1, tiga berikutnya pada meja 2, dan seterusnya.

Setelah turnamen pertama, para siswa akan bertukar meja bergantung pada kinerja mereka pada turnamen terakhir. Pemenang pada tiap meja “naik pangkat” ke meja berikutnya yang lebih tinggi. Skor tertinggi kedua tetap tinggal pada meja yang sama dan yang skor paling rendah “diturunkan”.

e) Rekognisi Tim

Setelah turnamen selesai, tentukanlah skor tim dan persiapkan sertifikat tim untuk memberi rekognisi kepada tim peraih skor tertinggi. Untuk melakukan hal ini, pertama-tama periksalah poin-poin turnamen yang ada pada lembar skor permainan. Lalu, pindahkan poin-poin turnamen dari tiap siswa tersebut ke lembar rangkuman dari timnya masing-masing. Tambahkan seluruh skor anggota tim, dan bagilah dengan jumlah anggota tim yang bersangkutan.

Tabel 2.2. Skor Rata-Rata Tim

Kriteria (rata-rata tim)	Penghargaan
40	Tim Baik
45	Tim Sangat Baik
50	Tim Super

(Slavin, 2005: 175)

Pemberian sertifikat kepada tim yang memenuhi kriteria. Apapun bentuk penghargaan untuk merekognisi tim berprestasi, sangat penting untuk mengkomunikasikan bahwa kesuksesan tim itu merupakan sesuatu yang penting, karena

inilah yang akan memotivasi para siswa untuk membantu teman satu timnya belajar.

3) Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT)

TGT mempunyai kelebihan dan kelemahan menurut Suarjana dalam Sudarti, (2015: 182) kelebihan dan kelemahannya sebagai berikut :

Kelebihan TGT:

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas.
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam.
- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- 6) Motivasi belajar lebih tinggi.
- 7) Hasil belajar lebih baik.
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi.

Sedangkan kelemahan TGT yaitu:

- 1) Bagi guru, sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
- 2) Bagi siswa, masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

Berdasarkan kelemahan dan kelebihan penggunaan TGT tersebut bahwa kelebihan TGT mampu memberikan kesempatan siswa agar lebih aktif dan mudah memahami materi yang diajarkan, selain terdapat kelebihan maka terdapat juga kelemahan TGT, guru harus mengetahui betul kemampuan siswa yang



dimiliki selama pembelajaran.

#### **4. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

##### **a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

IPS di ajarkan di sekolah dasar dan menengah. IPS menurut Susanto (2013: 143) bahwa pendidikan IPS di SD merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat, sedangkan menurut Trianto (2010: 171) mengatakan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. IPS menurut Soemantri (Sapriya, 2009: 11) bahwa IPS merupakan seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Pengertian ilmu pengetahuan sosial di atas dapat disimpulkan bahwa IPS di sekolah dasar mengajarkan tentang manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Siswa mengetahui ilmu-ilmu sosial yang dapat diterapkan dalam kehidupannya melalui adanya interaksi sosial. Siswa mampu menumbuhkan nilai kemanusiaan dalam masyarakat sebagai tujuan pendidikan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memberikan pengalaman belajar siswa pada aktivitas belajar secara langsung siswa terlibat dalam proses pemecahan masalah pada lingkungan belajar.

b. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial SD Kelas IV

Materi yang akan disampaikan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD Kelas IV adalah perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Standar kompetensi, dan kompetensi dasar pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi antara lain:

1) Standar Kompetensi

2. Mengetahui sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.

2) Kompetensi Dasar

2.3 Mengetahui perkembangan teknologi produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya.

**5. Media Kartu Pintar**

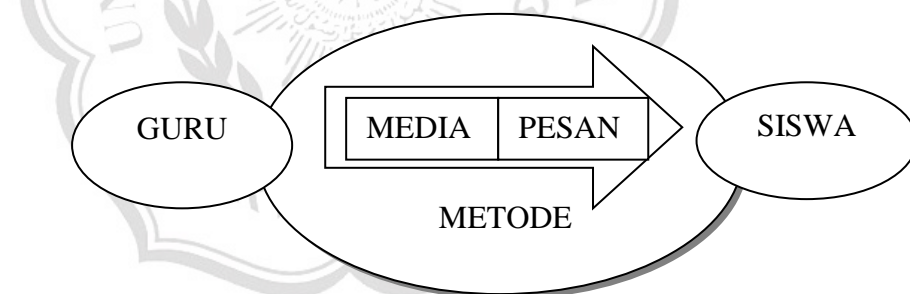
a. Media

1) Pengertian Media

Media untuk mempermudah siswa belajar memahami suatu materi sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Siswa semakin minat dengan mata pelajaran yang didasarkan dengan media. Anita (2008: 1) kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Sesuatu yang terletak di tengah tersebut sebuah sarana informasi. Sarana informasi dalam hal ini berupa konsep pelajaran.

Media juga dapat diartikan sebagai perantara atau penghubung antara dua pihak, yaitu antara sumber pesan dengan penerima pesan atau informasi. Sadiman (2009: 7) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media dapat tercapai apabila terdapat hubungan yang saling berkaitan.

Heinich (Hernawan dkk, 2007: 3) mengaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode (methods) dalam proses pembelajaran yang digambarkan melalui bagan sebagai berikut:



Gambar 2.2. Hubungan Media dengan Pesan dan Metode Pembelajaran

Gambar di atas menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran itu terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari suatu topik pembelajaran. Pesan-pesan tersebut disampaikan oleh guru kepada siswa melalui suatu media dengan menggunakan prosedur pembelajaran tertentu yang disebut metode.

Pengertian media tersebut berkesimpulan bahwa media merupakan alat penyaluran pesan yang diperoleh dari pengirim kepada penerima untuk menghasilkan informasi yang mampu merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa terhadap materi.

## 2) Peran Media dalam Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman siswa dan memudahkan pengajaran yang efektif dan efisien. Beberapa peranan media dalam pembelajaran menurut Umar (2013: 132), diantaranya sebagai berikut :

- a) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu,
- d) Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Peran media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dan sumber belajar untuk menciptakan suasana yang kondusif, efektif dan tidak membosankan bagi siswa sehingga hasil belajar dan motivasi belajar semakin meningkat menimbulkan partisipasi melalui adanya interaksi siswa.

b. Kartu Pintar

Media yang digunakan untuk meningkatkan daya ingat dan konsep peserta didik bisa menggunakan “kartu pintar”. Surahmadi (2016: 18) menyatakan bahwa kartu pintar merupakan kartu yang berisi ringkasan informasi materi pelajaran yang terdapat tujuan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk pertanyaan dan jawaban. Kartu pintar dibuat semirip mungkin dengan kartu permainan yang dimodifikasikan dengan gambar atau alat yang sering dijumpai dalam pembelajaran.

Kartu pintar merupakan alat permainan yang menarik yang dapat mengaktifkan siswa. Kartu pintar yang dibuat merupakan karya guru yang terbuat dari kertas karton yang dipotong seperti. Pintar itu artinya cerdas dan mahir sehingga siswa diharapkan dapat cerdas dalam mempelajari materi dan mahir menjawab soal.

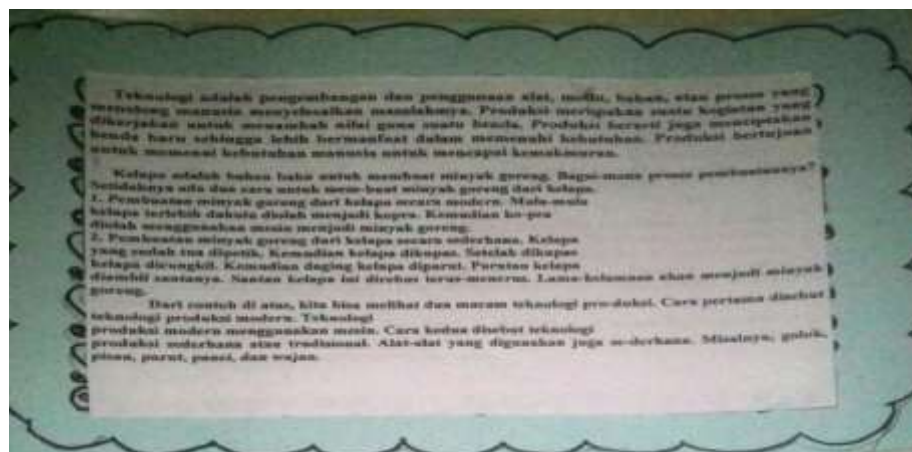
Kartu pintar yang peneliti buat, terbuat dari kertas manila berwarna biru muda, merah jambu serta kuning yang terdiri dari kartu materi, kartu soal dan kartu jawaban. Kartu pintar terdiri dari materi yang dikemas menjadi soal dan jawaban. Soal dan jawaban berisikan berdasarkan materi yang disajikan sehingga siswa perlu mempelajari materi yang telah diajarkan guru melalui kartu pintar, maka siswa mampu menjawab soal-soal yang diberikan menggunakan kartu pintar tersebut.

c. Media Kartu Pintar

Media kartu pintar yaitu alat yang berbentuk kartu di dalamnya berisikan materi yang dapat mendorong siswa untuk meningkatkan prestasi belajar. Media kartu pintar dapat melatih siswa untuk aktif dan memahami materi yang telah disampaikan guru. Syanas, dkk ( 2016: 20) media kartu pintar membantu siswa dalam bekerja sama menyelesaikan masalah yang diberikan. Kerjasama yang terjalin dengan baik antar siswa dalam kelompok mengindikasikan interaksi sosial siswa yang mulai meningkat.

Media kartu pintar menumbuhkan pemahaman siswa tentang materi yang telah di ajarkan. Qurniawati, dkk (2013: 172) mengatakan bahwa media kartu pintar merupakan kartu yang berisi ringkasan atau pokok materi yang disajikan secara menarik dan praktis sehingga dengan adanya media kartu pintar ini siswa mudah memahami konsep-konsep pada materi yang disajikan oleh guru dan siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran cepat tercapai.

Berdasarkan pernyataan tersebut, media kartu pintar adalah media yang berupa kartu yang di dalamnya terdapat informasi materi. Media kartu pintar dapat memberikan kemampuan siswa dalam mengingat materi. Media kartu pintar pada penelitian ini berupa kartu yang isinya terdapat materi. Kartu pintar yang berisi materi akan di aplikasikan disaat diskusi kelompok. Berikut contoh bagian-bagian media kartu pintar yakni pada gambar :



Materi

Gambar 2.3. Contoh Media Kartu Pintar

Media kartu pintar materi memiliki fungsi tersendiri. Media kartu pintar yang berisi materi ini sebagai penunjang siswa dalam belajar bersama kelompok. Setiap kelompok dibagi 4 media kartu pintar materi dengan isi materi yang berbeda-beda sehingga siswa saling memberikan informasi materi dari kartu yang siswa peroleh. Siswa yang mendapatkan kartu pintar nomor 1, maka memberikan informasi terlebih dahulu, dan seterusnya sampai nomor 4.

Hubungan model pembelajaran kooperatif TGT dengan media kartu pintar adalah meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar dalam tim dan kompetisi akademik sehingga siswa mampu berpartisipasi dan meningkatkan prestasi belajarnya. Sekumpulan kartu pintar berisi materi yang didesain menarik namun tetap sederhana. Penggunaan media kartu pintar dalam model pembelajaran TGT dilakukan di waktu belajar tim.

## B. Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang dilakukan terhadap model kooperatif TGT diantaranya penelitian yang dilakukan oleh:

- 1) Sutrisno (2015) dalam penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Prestasi Belajar IPA melalui *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan Permainan Domino pada Siswa Kelas IV SDN Bancer 1 Kecamatan Ngraho Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajaran 2014/2015.” Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan belajar awal 60%. Indikator keberhasilan siklus I adalah 65%, tetapi hanya tercapai ketuntasan sebesar 62% atau terjadi peningkatan 2%. Indikator keberhasilan siklus I adalah 75% dan telah berhasil mencapai ketuntasan sebesar 85% atau terjadi peningkatan sebesar 23%. Berdasarkan penelitian tersebut berkesimpulan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa kelas IV melalui model pembelajaran TGT.
- 2) Sumantri, Bambang (2014) dalam penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada Siswa Kelas III SD Negeri Pelem 2 Ngawi.” Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan pada siklus I terlihat ada 7 (tujuh) atau 31,8% siswa belum tuntas (kategori kurang), 9 (sembilan) siswa atau 41% termasuk tuntas (kategori cukup), 5 (lima) siswa atau 22,72% termasuk tuntas (kategori baik) dan seorang siswa atau 4,5% termasuk tuntas (kategori sangat baik). pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan, dimana siswa tidak tuntas (kategori



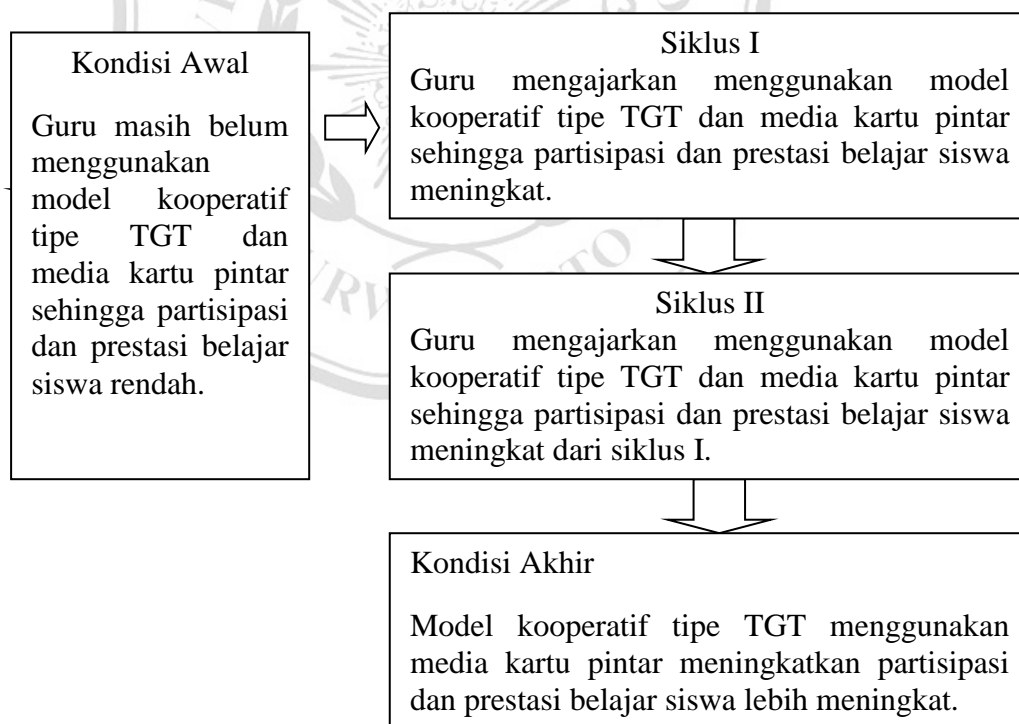
kurang) sebanyak 2 (dua) atau 9,1% dengan kategori cukup sebanyak 3 (tiga) siswa atau sebesar 13,64%, baik sebanyak 12 (duabelas) siswa sebesar 54,54% dan sangat baik sebanyak 5 (lima) siswa atau sebesar 22,72%. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan pada hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Pelem Ngawi, yang berarti bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

- 3) Gonzalez, dkk (2014) dalam penelitian yang berjudul "*Multi-Faceted Impact of a Team Game Tournament on the Ability of the Learners to Engage and Develop their Own Critical Skill Set*". Hasil rata-rata di bagian penggunaan model TGT telah diterapkan sehingga meningkat dari 59,9% pada tahun 2012 (berdasarkan 13 siswa) menjadi 64,5% pada tahun 2013 (berdasarkan pada 23 siswa). Nilai rata-rata dari seluruh ujian telah meningkat dari 52,5% menjadi 57,3%. Hasil tersebut disimpulkan bahwa penggunaan TGT lebih jauh efisien dalam mendukung pembelajaran siswa.
- 4) Wyk (2011) dalam penelitian yang berjudul "*The Effect of Teams Games Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students*". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa skor tes prestasi belajar untuk kelompok TGT adalah 52,99, sedangkan kelompok kontrol adalah 50,13. Kelompok TGT baik dilakukan dalam tes prestasi belajar dibandingkan dengan kelompok kontrol. Kelompok

perlakuan menunjukkan sikap positif terhadap TGT sebagai strategi pengajaran untuk pendidikan ekonomi.

### C. Kerangka Pikir

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada latar belakang bahwa partisipasi aktif masih kurang dalam kegiatan pembelajaran IPS sehingga perlu adanya pembelajaran inovatif yang memberikan siswa untuk aktif dan tidak bosan dalam pembelajaran. Model pembelajaran TGT dan media kartu pintar diharapkan dapat meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar seperti kerangka pikir yang disebutkan sebagai berikut :



Gambar 2.4. Skema Kerangka Pikir

Kerangka pikir di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kondisi awal guru belum menggunakan model kooperatif tipe TGT menggunakan media kartu pintar. Kondisi awal partisipasi dan prestasi belajar kurang maksimal. Guru masih menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Siklus I guru sudah menggunakan model kooperatif tipe TGT menggunakan media kartu pintar dan hasilnya lebih meningkat dari kondisi awal.

Siklus II guru lebih mahir dalam menggunakan model kooperatif tipe TGT menggunakan media kartu pintar sehingga siswa mulai memahami materi dan tertarik pada mata pelajaran IPS sehingga di kondisi akhir partisipasi dan prestasi belajar siswa semakin meningkat.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dari kajian teori penelitian dan kerangka pikir di atas sebagai berikut:

1. Model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) menggunakan media kartu pintar dapat meningkatkan partisipasi siswa di kelas IV SD Negeri 1 Pasir Kulon.
2. Model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) menggunakan media kartu pintar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas IV SD Negeri 1 Pasir Kulon.