

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diberikan di tingkat dasar dan menengah. IPS tidak hanya mendengarkan, melihat, dan mencatat bahkan menghafalkan materi, Tetapi menekankan siswa agar dapat menerapkan dalam kehidupan bermasyarakat. IPS mata pelajaran yang penting karena pembelajarannya menekankan pada lingkungan yang ada disekitar siswa. IPS diharapkan dapat membuat siswa mampu bersosialisasi dengan masyarakat.

IPS sebagai mata pelajaran yang terdapat pada pendidikan di SD, SMP, maupun SMA. Setiap manusia perlu mendapatkan pendidikan baik di lingkungan sekolah, lingkungan keluarga maupun lingkungan bermasyarakat. Peran pendidikan sangat penting bagi manusia untuk menumbuhkan manusia yang pandai, dan demokratis sehingga mata pelajaran IPS perlu diberikan pada suatu pendidikan. Masalah pendidikan yang sering ditemukan adalah masalah pembelajaran sehingga IPS dapat diberika suatu pengalaman belajar.

Guru dalam mengajar IPS perlu memberikan suatu pengalaman belajar kepada siswa agar materi yang disampaikan akan tersimpan ke dalam ingatan siswa. Penelitian Zuckerman, 2007; (Hariyanto dkk, 2013: 4) bahwa belajar akan diperoleh melalui pengalaman (*learning from experience*), melalui pembelajaran aktif (*active learning*), dan dengan cara melakukan interaksi

dengan bahan ajar maupun dengan orang lain (*interacting with learning materials and with people*).

Interaksi siswa melalui diskusi mengajarkan secara langsung pengalaman yang dapat meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar seperti penelitian dari Scroeder dan koleganya, 1993; (Silbermen, 2007: 8) bahwa peserta didik lebih suka terlibat secara langsung, pengalaman kongkret daripada konsep dasar lebih dahulu dan menerapkannya kemudian. Salah satu yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran adalah kurangnya partisipasi dan prestasi belajar di kelas.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran berlangsung dengan metode ceramah tanpa memberikan kesempatan siswa untuk berfikir. Pembelajaran melalui pengalaman belajar secara kongkret melalui interaksi dapat meningkatkan kemampuan pemahaman materi dan partisipasi siswa dikelas.

Observasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 1 Pasir Kulon, mengenai pembelajaran IPS masih menggunakan metode ceramah yaitu dengan memberikan informasi, mencatat dan pemberian tugas. Media pembelajaran sangat berpengaruh dalam berlangsungnya suatu kegiatan pembelajaran akan tetapi, guru masih belum menggunakan media sebagai pembelajaran. Rendahnya pembelajaran IPS khususnya kelas IV SDN 1 Pasir Kulon menyebutkan nilai ulangan materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi masih banyak yang belum mencapai KKM yaitu 9 siswa yang tidak tuntas dari 13 siswa. Siswa dikatakan tuntas apabila memenuhi kriteria ketuntasan minimal yaitu ≥ 75 .

Kelas IV SD Negeri 1 Pasir Kulon, partisipasi masih kurang terlihat setiap kali guru memberikan pertanyaan mengenai materi, tidak ada siswa yang menanggapi. Guru bertanya tentang paham atau tidak dengan materi yang disampaikan, siswa menjawab sudah paham, tetapi ketika mengerjakan soal tidak dapat mengerjakan. Siswa masih kurang memberikan respon dalam pembelajaran IPS sehingga menyebabkan prestasi belajar menurun dan siswa masih banyak yang tidak memperhatikan guru mengajar sehingga siswa lebih asyik dengan temannya. Guru menggunakan metode ceramah untuk mengajar menjadikan siswa pendengar yang baik sehingga perlu adanya peningkatan menggunakan model-model yang efektif dan inovatif agar siswa tidak hanya menjadi pendengar yang baik tetapi aktif dalam pembelajaran dan berani mengemukakan pendapat.

Model yang memberikan kelas menyenangkan dan menarik siswa untuk aktif salah satunya menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Slavin (2005: 163) bahwa TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Model ini menekankan siswa untuk aktif dengan teman sehingga menimbulkan interaksi. Pembelajaran yang aktif tidak hanya menggunakan model pembelajaran melainkan media pembelajaran.

Media yang digunakan yaitu media kartu pintar. Media kartu pintar yang dibuat yaitu media kartu pintar materi. Media ini dilakukan pada saat

model pembelajaran TGT berlangsung yaitu siswa belajar diskusi menggunakan media kartu pintar, baik dalam belajar tim maupun pertandingan akademik. Model pembelajaran TGT menggunakan media kartu pintar digunakan secara bersamaan. Pelaksanaan media kartu pintar pada waktu belajar tim. Siswa dibagikan media kartu pintar yang berisi materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi untuk dipelajari bersama dengan kelompok heterogen setiap kelompok mendapatkan 4 media kartu pintar.

Solusi seperti ini akan meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar siswa dapat menimbulkan siswa senang dengan pelajaran IPS sehingga mampu melatih siswa aktif melalui interaksi dengan siswa dan prestasi belajar meningkat. Meningkatnya kualitas pembelajaran IPS perlu diterapkannya model pembelajaran dan media yang inovatif pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Pasir Kulon yaitu melalui model kooperatif *Teams Games Tournaments* (TGT) menggunakan media kartu pintar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di paparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana peningkatan partisipasi belajar siswa melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) menggunakan media kartu pintar pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di kelas IV SD Negeri 1 Pasir Kulon?

2. Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) menggunakan media kartu pintar pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di kelas IV SD Negeri 1 Pasir Kulon?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui peningkatan partisipasi melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) menggunakan media kartu pintar pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di kelas IV SD Negeri 1 Pasir Kulon.
2. Mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) menggunakan media kartu pintar pada materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi di kelas IV SD Negeri 1 Pasir Kulon.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diharapkan dari hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat lebih berkembang dengan inovasi yang baru tentang upaya meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) menggunakan media kartu pintar.
- c. Peneliti berharap dapat tindak lanjut perbaikan perkembangan penelitian sebagai bahan referensi dan sumber informasi mengenai meningkatkan partisipasi aktif dan prestasi belajar melalui model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) menggunakan media kartu pintar.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Peserta Didik

1. Dapat meningkatkan partisipasi pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi melalui model kooperatif TGT menggunakan media kartu pintar.
2. Mampu meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi melalui model kooperatif TGT menggunakan media kartu pintar.
3. Mampu memberikan manfaat bagi siswa yang bermasalah dalam partisipasi aktif dan prestasi belajar.

b. Manfaat Bagi Guru

1. Dapat memberi pengetahuan tentang upaya meningkatkan partisipasi aktif dan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS melalui

model kooperatif TGT menggunakan media kartu pintar.

2. Guru dapat memperbaiki cara pengajaran kelas yang efektif dan menyenangkan.
3. Hasil penelitian dapat menjadi tolak ukur guna melakukan koreksi diri pengembangan profesionalisme dalam pelaksanaan tugas ptofesinya.

c. Manfaat Bagi Sekolah

1. Dapat dijadikan sebagai alternatif dalam meningkatkan kualitas akademik dan prestasi belajar siswa SD Negeri 1 Pasir Kulon untuk mata pelajaran IPS.
2. Peneliti mengharapkan model kooperatif TGT dapat diterapkan pada kelas dan mata pelajaran yang berbeda.
3. Penelitian ini diharapkan dapat memperbaiki mutu pembelajaran dalam menerapkan pembelajaran.

d. Manfaat Bagi Peneliti

1. Peneliti diharapkan mendapatkan pengetahuan mengajar sebagai calon pendidik.
2. Peneliti mendapatkan pengetahuan tentang mata pelajaran IPS materi perkembangan teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi melalui model kooperatif TGT menggunakan media kartu pintar.