

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkahlaku yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.

Apabila proses belajar diselenggarakan secara formal di sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran dan berbagai fasilitas dan sumber belajar.

Menurut Winkel (Riyanto, 2010:5) “Belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai-sikap”. Sedangkan, (Oemar Hamalik, 2014:36) menyatakan bahwa “Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman”. Menurut Skinner (Dimiyati dan Mudjiono, 2013:9) “Belajar adalah suatu perilaku, pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik, sebaliknya bila ia tidak belajar maka responnya menurun”. Menurut (Purwanto, 2011:47) “Belajar dalam arti luas adalah semua persentuhan pribadi dengan lingkungannya yang menimbulkan perubahan perilaku”. Selanjutnya, menurut Walker (Riyanto, 2010:5),

“Belajar adalah suatu perubahan dalam pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan tidak ada sangkut pautnya dengan kematangan rohaniah, kelelahan, motivasi, perubahan dalam situasi stimulus atau faktor-faktor samar-sama lainnya yang tidak berhubungan langsung dengan kegiatan belajar”.

Berdasarkan pandangan beberapa ahli di atas dapat diartikan bahwa belajar adalah suatu proses atau aktivitas seseorang dengan lingkungannya untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotoriknya yang didapat melalui pengalaman.

2. Pengertian Mengajar

Setiap guru seharusnya dapat mengajar di depan kelas. Bahkan mengajar juga dapat dilakukan kepada peserta didik di luar kelas atau dimana saja. Mengajar merupakan salah satu komponen dari kompetensi-kompetensi guru dan setiap guru harus menguasai serta terampil melaksanakannya. Secara sederhana mengajar dapat diartikan sebagai suatu cara bagaimana menyiapkan pengalaman belajar bagi peserta didik.

Menurut pengertian tradisional, sebagaimana yang diungkapkan oleh Hamalik (Jihad dan Haris, 2013:8) “Mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa atau murid di sekolah”. Menurut Oemar Malik (Hamiyah dan Jauhar, 2014:5) “Mengajar diartikan sebagai usaha pemberian bimbingan kepada siswa untuk belajar”. Menurut (Sardiman, 2011:47) “Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar”.

Menurut Joyce dan Well (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:8) “Mengajar atau “teaching” adalah membantu siswa memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berfikir, sarana untuk mengekspresikan dirinya, dan cara-cara belajar bagaimana belajar”.Selanjutnya, menurut William H. Burton (Syariful Sagala, 2013:61) “Mengajar adalah upaya memberikan stimulus, bimbingan pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu usaha yang dilakukan dalam pemberian arahan, bimbingan, dan menyampaikan ilmu pengetahuan dengan tujuan untuk menambah kemampuan dan pengetahuan serta diharapkan adanya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik.

3. Pengertian Pembelajaran

Menurut (Miftahul Huda, 2014:2) “Pembelajaran dapat dikatakan sebagai memori, kognisi dan metakognisis yang berpengaruh terhadap pemahaman”. Selanjutnya, Wenger (Miftahul Huda, 2014:2) mengatakan:

“Pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda-beda, secara individual, kolektif ataupun sosial”.

Sedangkan, (Oemar Hamalik, 2014:57) menjelaskan bahwa, “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempegaruhi mencapai tujuan pembelajaran”. Menurut (Dimiyati dan Mudjiono, 2013:157) “Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap”. Hamzah B. Uno (Istarani, 2012:2) mengatakan bahwa “Pembelajaran memusatkan perhatian pada bagaimana membelajarkan siswa , dan bukan pada apa yang dipelajari siswa”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat diartikan bahwa pembelajaran adalah usaha yang dilakukan guru untuk membelajarkan siswa sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan yang telah direncanakan.

4. Model Pembelajaran

Pada dasarnya model pembelajaran telah dikembangkan oleh guru untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami dan menguasai suatu pengetahuan atau pelajaran tertentu. Pengembangan model pembelajaran sangat tergantung dari karakteristik mata pelajaran maupun materi yang akan diberikan kepada siswa sehingga tidak ada model pembelajaran tertentu yang diyakini sebagai model pembelajaran yang paling baik. Semua tergantung situasi dan kondisinya.

Menurut (Istarani, 2012:1) “Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang, dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Menurut Joyce (Trianto, 2009:22) “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain”. Selanjutnya menurut Arend (Ngalimun, 2016:4) “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar)”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu cara atau teknik yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

5. Pengertian Model Pembelajaran *Take and Give*

Ada banyak model pembelajaran yang berkembang untuk membantu siswa berpikir kreatif dan produktif. Bagi guru, model-model ini penting dalam merancang pembelajaran pada siswa. Model pembelajaran harus dianggap sebagai pemandu untuk mengembangkan lingkungan dan aktivitas belajar yang kondusif.

Beberapa model pembelajaran tersebut antara lain:

- 1) Kooperatif (*CL, Cooperative Learning*)
- 2) Kontekstual (*CTL, Contextual Teaching and Learning*)
- 3) Pembelajaran Langsung (*DL, Direct Learning*)
- 4) Pembelajaran Berbasis Masalah (*PBL, Problem Based Learning*)
- 5) *Problem Solving*
- 6) *Problem Posing*
- 7) Problem Terbuka (*OE, Open Ended*)
- 8) *Probing-prompting*
- 9) Pembelajaran Bersiklus (*cycle learning*)
- 10) *STAD (Student Teams Achievement Division)*
- 11) *NHT (Numbered Head Together)*
- 12) *Jigsaw*
- 13) Tari Bambu
- 14) Artikulasi
- 15) *Debate*
- 16) *Role Playing*
- 17) *Talking Stick*
- 18) *Snowball Throwing*
- 19) *Student Facilitator and Explaining*

- 20) *Course Review Horay*
- 21) *Demostration*
- 22) *Make-A Match*
- 23) *Mind Mapping*
- 24) *Examples Non Examples*
- 25) *Picture and Picture*
- 26) *Complett Sentence*
- 27) *Concept Sentence*
- 28) *Time Token*
- 29) *Take and Give*
- 30) *Superitem*
- 31) *Hibrid*
- 32) *Treffinger*
- 33) *Kumon*
- 34) *Quantum*

Salah satu model pembelajaran yang cocok digunakan guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa adalah Model Pembelajaran *Take and Give*. Istilah *Take and Give* sering diartikan sebagai “saling menerima dan saling memberi”. Dalam proses pembelajaran dengan model *take and give*, siswa akan berusaha mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa lain melalui proses permainan kartu yang berisi pokok-pokok bahasan sesuai dengan materi yang diajarkan guru. Setiap siswa dikondisikan untuk saling bekerja sama dengan siswa lainnya dan memberikan kesempatan untuk saling berbagi informasi mengenai materi pelajaran yang didapatnya sehingga dapat meningkatkan komunikasi antar siswa.

Menurut (Aris Shoimin, 2016:196) “Model pembelajaran menerima dan memberi (*Take and Give*) merupakan metode pembelajaran yang memiliki sintaks, menuntut peserta didik mampu memahami materi pelajaran yang diberikan guru dan teman sebayanya (peserta didik lain)”. Menurut Perwiraga (Hartami, 2014:171),

“Model Pembelajaran tipe *Take and Give* adalah suatu tipe pembelajaran yang mengajak siswa untuk saling berbagi mengenai materi yang disampaikan oleh guru dengan kata lain tipe ini melatih siswa terlibat secara aktif dalam menyampaikan materi yang mereka terima ke teman atau siswa lain secara berulang-ulang”.

Menurut Kurniasih, dkk (jurnal Sandra Anggia),

“yaitu dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Take and Give* siswa akan lebih cepat memahami penguasaan materi dan informasi

karena mendapatkan informasi dari guru dan dari siswa yang lain melalui kartu, dapat menghemat waktu dalam pemahaman dan penguasaan siswa akan informasi, dan proses pembelajaran yang dapat dimodifikasi sesuai situasi pembelajaran”.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran *Take and Give* adalah model pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan guru melalui permainan kartu dengan adanya kegiatan menerima dan memberi informasi.

6. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Take and Give*

Model Pembelajaran *Take and Give* memiliki langkah-langkah dalam membuatnya (Miftahul Huda, 2017:242), yakni:

- a. Guru mempersiapkan kartu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Guru mendesain kelas sebagaimana mestinya.
- c. Guru menjelaskan materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai.
- d. Untuk memantapkan penguasaan siswa, mereka diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari atau dihafal.
- e. Semua peserta didik disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling memberi informasi. Tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu yang dipegangnya.
- f. Demikian seterusnya hingga setiap siswa dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (*take and give*).
- g. Untuk mengevaluasi keberhasilan siswa, guru dianjurkan memberi pertanyaan yang tidak sesuai kartu.
- h. Strategi ini dapat dimodifikasi sesuai keadaan.
- i. Guru menutup pembelajaran.

7. Kelebihan Model Pembelajaran *Take and Give*

Menurut (Miftahul Huda, 2017:243) model pembelajaran *Take and Give* memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

- a. Dapat dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan keinginan dan situasi pembelajaran.
- b. Melatih siswa untuk bekerjasama dan menghargai kemampuan orang lain.
- c. Melatih siswa untuk berinteraksi secara baik dengan teman sekelas.
- d. Memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui kartu yang dibagikan.
- e. Meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab masing-masing siswa dibebani pertanggungjawaban atas kartunya masing-masing.

8. Kekurangan Model Pembelajaran *Take and Give*

Menurut ((Miftahul Huda, 2017:243) model ini juga memiliki kekurangannya tersendiri, yaitu:

- a. Kesulitan untuk mendisiplinkan siswa dalam kelompok-kelompok.
- b. Ketidak sesuaian skill antara siswa yang memiliki kemampuan akademi yang baik dan yang kurang memiliki kemampuan akademi.
- c. Kecenderungan terjadinya *free riders* dalam setiap kelompok, utamanya siswa-siswa yang akrab satu sama lain.

9. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah segala bentuk perantara yang digunakan menyampaikan suatu informasi atau pesan. Kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Atau dengan kata lain media adalah perantara. Menurut (Arsyad, 2013:4) “Media adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer”. Selanjutnya, 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 (Sadiman, 2008:7).

Menurut (Fathurrohman dan Sobry, 2007:65) “Media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan”. Sedangkan (Susiliana dan Riyana, 2009:20) “Media adalah alat saluran komunikasi, contohnya seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak, computer dan instruktur”.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang digunakan oleh pendidik yang digunakan untuk mnyampaikan suatu materi ajar kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi ajar yang disampaikan kepadanya.

10. Pengertian Media Video

Media video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial, (Daryanto, 2010:88).

Selanjutnya, menurut (Azhar Arsyad, 2011:49)

“media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa seperti materi proses pencernaan makanan dan pernafasan, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya.

Menurut (Sukiman, 2012:187-188) menyatakan “media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan”. Sedangkan, (Arief S. Sadiman, 2009:74) menyatakan “video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara, pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional”.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa media video adalah alat bantu pembelajaran yang menampilkan gambar-gambar dikombinasikan dengan suara dan menyampaikan pesan, sehingga siswa dapat lebih tertarik dan lebih aktif saat proses pembelajaran.

11. Kelebihan Media Video

Menurut (Rusman, 2012:220) media video memiliki beberapa kelebihan yang dimiliki media video, yaitu:

- a. Video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa.
- b. Video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
- c. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan.
- d. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

12. Kekurangan Media Video

Menurut (Cecep Kustandi, 2013:64-65), ada beberapa keterbatasan dalam menggunakan media video pembelajaran yaitu:

1. Pengadaan video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak.
2. Pada saat diputarkan video gambar dan suara akan berjalan terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut.
3. Video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.
4. Kapasitas yang besar dapat menghambat proses penyimpanan dan kualitas video tersebut.

13. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan. Numan Somantri (Pelista dan Endalina, 2016:4) menjelaskan “IPS itu mempunyai arti sebagai pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SMP dan SMU. Menyederhanakan, mengandung arti:

- a) Menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya di pelajari di universitas, menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berpikir para siswa sekolah dasar dan lanjutan.
- b) Mempertautkan dan memadukan bahan berasal aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat, sehingga menjadi bahan pelajaran yang mudah di cerna”.

Pada dasarnya IPS merupakan penyederhanaan dari materi ilmu-ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politik dan psikologi serta dari realita sosial untuk mengembangkan keterampilan, terutama keterampilan sosial dan keterampilan intelektual.

Keterampilan sosial yaitu, keterampilan melakukan sesuatu yang berhubungan dengan kepentingan hidup bermasyarakat, seperti gotong royong, menolong orang lain dan melakukan tindakan secara cepat dalam memecahkan persoalan di masyarakat. Sedangkan keterampilan intelektual yaitu, keterampilan berpikir, kecekatan dan kecepatan memanfaatkan pikiran, cepat tanggap dalam menghadapi permasalahan sosial di masyarakat.

14. Materi Pelajaran

Sub tema yang diambil dari pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yaitu Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi.

Standart Kompetensi

Mengenal Sumber Daya Alam, Kegiatan Ekonomi, dan Kemajuan Teknologi di Lingkungan Kabupaten/Kota dan Provinsi.

Kompetensi Dasar

Mengenal Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi, Serta Pengalaman Menggunakannya.

Indikator

1. Menyebutkan macam-macam alat produksi, komunikasi dan transportasi masa lalu dan masa kini.
2. Membandingkan/membedakan macam-macam alat produksi, komunikasi dan transportasi masa lalu dan masa kini.
3. Menceritakan cara menggunakan alat teknologi produksi, komunikasi dan transportasi masa lalu dan masa kini.

Tujuan

1. Mampu menyebutkan macam-macam alat produksi, komunikasi dan transportasi masa lalu dan masa kini.
2. Mampu membandingkan/membedakan macam-macam alat produksi, komunikasi dan transportasi masa lalu dan masa kini.
3. Mampu menceritakan cara menggunakan alat teknologi produksi, komunikasi dan transportasi masa lalu dan masa kini.

MATERI IPS KELAS IV SEMESTER 2 PERKEMBANGAN TEKNOLOGI PRODUKSI, KOMUNIKASI, DAN TRANSPORTASI

a. PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI

Manusia adalah sebagai makhluk individu dan juga sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia tidak dapat hidup sendiri. Manusia akan selalu berhubungan dengan manusia lainnya. Hubungan dapat dilakukan secara perorangan atau bisa juga kelompok. Hasilnya dapat menimbulkan adanya pertukaran informasi yang

disebut komunikasi. Komunikasi dapat terjadi secara langsung antara kedua belah pihak. Misalnya, Udin ingin bertanya letak Kantor Pos. Dia harus menanyakan kepada polisi yang kebetulan berada didekatnya. Dari tanya jawab tersebut, akhirnya Udin mengetahui dimana letak kantor POS. Dari tanya jawab tersebut terjadilah suatu komunikasi dua arah antar sipenanya dan yang ditanya.

Komunikasi juga sering kali dilakukan secara tidak langsung, Misalnya Tanto ingin menghubungi bibinya yang sedang berada di Pulau Batam. Untuk itu Tanto harus mengirim surat melalui Kantor POS. Komunikasi melalui surat adalah salah satu contoh komunikasi secara tidak langsung. Marilah kita pelajari berbagai macam alat komunikasi.



Gambar 2.1 Contoh alat komunikasi

1) **Alat-Alat Teknologi Komunikasi Masa Lalu dan Masa Kini**

Pada masa lalu teknologi komunikasi yang digunakan sangatlah sederhana dengan cara memukul alat kentongan atau bedug., mereka bisa mengerti apa yang dimaksud. Misalnya ingin kerja bakti, setelah alat kentongan itu dipukul, maka orangpun berkumpul dan bekerja disuatu tempat. Jika bedug dipukul, maka para jemaah masjid berkumpul untuk salat.

Saat ini sudah banyak hasil teknologi komunikasi yang terjangkau dan dapat dibeli oleh masyarakat. Orang dapat menggunakan telepon atau HP untuk berkomunikasi bahkan masa kini sudah banyak digunakan teknologi internet. Alat-alat komunikasi tersebut masing-masing memiliki kekurangan dan kelebihan.

Tabel 2.1 Alat komunikasi masa lalu

No	Alat Komunikasi	Kelebihan	Kekurangan
1	Terompet Kerang	Biayanya murah, sebab kerang dapat dicari di pantai.	Jika tempat yang dijangkau terlalu jauh, maka suara terompet tidak terdengar.
2	Kentongan	Biayanya murah dan mudah di dapat karena hanya menggunakan bambu.	Jika tempat yang dijangkau terlalu jauh, maka suara kentongan tidak terdengar.
3	Merpati Pos	Mudah cara menggunakannya dan biayanya juga murah karena cukup dengan memiliki burung merpati.	Jika tempat yang ingin dijangkau terlalu jauh, maka burung merpati sering tidak sampai pada tempat tujuannya. Terkadang menjadi mangsa predator lain sehingga surat tidak sampai.
4	Surat	Biayanya murah. Gampang dan mudah mendapatkannya.	Memerlukan banyak kertas. Apabila tidak di gunakan lagi, koran yang di buang dapat meningkatkan jumlah sampah.
5	Bedug	Biayanya murah dan mudah di dapat karena hanya menggunakan kayu dan kulit hewan.	Jika tempat yang dijangkau terlalu jauh, maka suara bedug tidak terdengar.



Gambar 2.2 Contoh alat komunikasi masa lalu

Tabel 2.2 Alat komunikasi masa kini

No	Alat Komunikasi	Kelebihan	Kekurangan
1	Televisi	Mudah disetel.	Sulit disetel jika tidak ada signal.
2	Koran (surat kabar)	Ringan dan mudah di bawa kemana-mana. Biayanya murah.jika tidak di gunakan lagi, surat kabar dapat di buang dengan mudah. Terdiri dari banyak topik.	Memerlukan banyak kertas. Apabila tidak di gunakan lagi, koran yang di buang dapat meningkatkan jumlah sampah.
3	Radio	Ukurannya tidak terlalu besar.	Dapat disetel, tergantung adanya siaran.
4	<i>Handphone</i>	Mudah dibawa dan tidak memerlukan tempat khusus.	Jika tidak ada pulsa atau data internet maka akan sulit mengakses informasi.



Gambar 2.3 Contoh alat komunikasi masa kini

2) Cara Menggunakan Alat Komunikasi Masa Lalu dan Masa Kini

Pernahkah kalian menggunakan telepon? Jika pernah tentu kalian akan tahu cara menggunakannya. Selain telepon, peralatan komunikasi yang sering kali dipakai masyarakat untuk berkomunikasi adalah *handphone*, radio, dan lain sebagainya.

Meskipun sudah ada peralatan yang sangat canggih, peralatan komunikasi seperti kentongan dan bedug masih sering digunakan. Di desa-desa, kentongan dengan irama tertentu memberi isyarat pada warga untuk melakukan sesuatu tindakan misalnya tanda ada bahaya banjir, tanda untuk berkumpul, kematian, kebakaran, dan pencurian. Bedug juga masih digunakan di masjid untuk pertanda melakukan ibadah bagi umat Islam. Berikut akan di paparkan bagaimana cara menggunakan alat komunikasi masa lalu dan masa kini.

Tabel 2.3 Cara menggunakan alat komunikasi masa lalu

No	Alat Komunikasi	Cara Menggunakan
1	Terpmpet kerang	Dengan cara ditiup
2	Kentongan	Dengan cara dipukul
3	Merpati pos	Dikalungkan dileher atau ditaruh dibagian ekor burung
4	Surat	Diberi perangko dan dikirim ke kantor pos

Tabel 2.4 Cara menggunakan alat komunikasi masa kini

No	Alat Komunikasi	Cara Menggunakan
1	Televisi	a. Steker ke sumber listrik b. Tekan tombol power pada panel yang tersedia di televisi c. Setel <i>chanel</i> atau siaran yang sesuai keinginan dengan menggunakan remot d. Televisi siap untuk di tonton
2	Koran (surat kabar)	Dengan cara dibaca
3	Radio	a. Tancapkan kabel ke sumber listrik b. Tekan tombol power pada panel yang tersedia di radio c. Atur stasiun atau siaran radio d. Atur suara radio e. Dengarkan radio
4	<i>Handphone</i>	a. Tekan tombol power pada <i>handphone</i> b. Buka aplikasi yang ingin digunakan

b. PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TRANSPORTASI

Kendaraan yang digunakan untuk pergi dan pulang beraktivitas disebut alat transportasi. Alat transportasi disebut pula sarana pengangkut. Saran pengangkut sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti mengantar kesekolah, kepasar, ke kantor, keluar kota, atau daerah dan bahkan luar negeri. Dengan demikian terjadilah perpindahan orang dari satu tempat lain atau disebut *mobilitas manusia*. Selain itu alat transportasi juga digunakan untuk angkut hasil-hasil pertanian, industri dan perkebunan dari suatu tempat ketempat lain disebut dengan *mobilitas barang*.

Oleh karena itu, untuk menunjang segala kelancaran mobilitas manusia dan mobilits barang, pemerintah sebaiknya membangun sarana-sarana perhubungan baik yang berupa pelebaran jalan, memperbanyak pelabuhan-pelabuhan laut serta memperbanyak bandara atau airport.

1) Alat-Alat Teknologi Transportasi Masa Lalu dan Masa Kini

Pada masa dahulu alat transportasi tidak seperti sekarang. Banyak cara alami yang dapat dipergunakan, sehingga tidak menimbulkan pencemaran baik udara, air, ataupun lingkungan. Dengan kemajuan teknologi, maka teknologi transportasi pun dapat berkembang dengan cepat.

Secara garis besar transportasi dapat dibedakan atas transportasi darat, air, dan udara. Pada masa lalu orang hanya menggunakan transportasi darat dan juga air. Transportasi air meliputi sungai, danau, dan laut. Adapun transportasi darat adalah jalan raya dan kereta api. Disamping itu transportasi udara masa kini menggunakan pesawat terbang.

a) **Transportasi masa lalu**

1. Penggunaan tenaga angin

Sudah digunakan sejak zaman nenek moyang, Mereka datang dari tempat asalnya yaitu Yunani dengan memakai perahu layar yang digerakkan oleh tenaga angin. Tentu saja ini tidak akan menimbulkan pencemaran udara. Kekurangan perahu layar ini adalah hanya bisa digerakkan jika ada angin. Jadi membutuhkan waktu lama untuk sampai ketujuan.



Gambar 2.4 Perahu layar

2. Menggunakan tenaga orang

Tenaga orang digunakan untuk mengangkut barang dengan cara dipikul, digendong, ditaruh di atas kepala, didorong (gerobak dorong), digotong bersama, dipondong di atas pundak, dan lainnya. Adapun kelebihanannya adalah dengan menggunakan tenaganya maka seseorang lebih banyak mendapatkan gaji atau bayaran. Sedangkan kekurangan menggunakan tenaga orang adalah keterbatasan para tenaga serta lamanya waktu yang dibutuhkan.



Gambar 2.5 Orang sedang memikul beban

3. Menggunakan tenaga hewan

Dimasa lalu alat transportasi banyak menggunakan tenaga binatang. Diantaranya sampai kini masih terlihat di desa-desa. Misalnya dokar, sado, gajah, kuda, kerbau dan lainnya. Saat ini tenaga binatang masih dipertahankan untuk keperluan wisata, seperti kereta kuda dan naik gajah.



Gambar 2.6 Hewan mengangkut manusia dan barang

Dengan menggunakan tenaga binatang, ongkosnya akan lebih murah dan tidak menimbulkan polusi udara. Adapun kekurangannya adalah terlalu lama sampai di tempat tujuan.

4. Menggunakan aliran air

Dimasa lalu aliran sungai dimanfaatkan sebagai alat transportasi. Biasanya menggunakan rakit bambu atau perahu lesung. Yang diangkut adalah kayu dari

hutan dan juga hasil hutan lainnya. Aliran air yang bisa digunakan adalah aliran air yang tenang dan stabil, serta airnya yang dalam.

Kelebihan angkutan aliran air ini adalah ongkosnya murah. Adapun kekurangannya adalah waktu tempuhnya terlalu lama dan sangat tergantung pada aliran air.



Gambar 2.7 Kayu gelondongan yang diangkut dengan memanfaatkan aliran sungai

5. Menggunakan tenaga uap

Pada masa lalu, kereta api tenaga uap sangat penting untuk transportasi, khususnya di darat. Di Pulau Jawa, kereta api ini dapat menghubungkan kota-kota disekitar wilayah tersebut. Bahan bakar utamanya adalah kayu dan batu bara.

Kelebihan kereta api tenaga uap adalah dapat menarik beban yang sangat berat. Adapun kekurangannya adalah terlalu lama jika dibandingkan dengan kendaraan bermesin masa kini serta menimbulkan polusi karena menggunakan bahan bakar kayu dan batu bara yang di *bakar*.



Gambar 2.8 Kereta api tenaga uap

b) Transportasi Masa Kini

Pada saat sekarang ini banyak diciptakan alat-alat transportasi yang lebih canggih. Kecepatannya tinggi dan tempatnya lebih nyaman. Saat ini untuk angkutan darat ada kelas-kelas tertentu yang telah disediakan, misalnya kelas ekonomi, kelas bisnis, kelas eksekutif, dan super eksekutif. Untuk kelas ekonomi fasilitas kendaraan yang disediakan kurang lengkap. Kelas bisnis dilengkapi dengan alat pendingin berupa AC, kelas eksekutif dan super eksekutif dilengkapi dengan berbagai fasilitas, seperti AC, toilet, dan lainnya. Untuk angkutan laut juga disediakan kapal-kapal laut yang melayani kelas-kelas seperti juga angkutan darat.

Alat transportasi yang tercanggih pada masa ini adalah pesawat terbang. Untuk berpergian antara kota-kota besar di Indonesia saat ini sudah disediakan angkutan udara. Jarak yang jauh dapat ditempuh dengan waktu yang singkat. Jika kita akan cepat sampai ke tujuan.



Gambar 2.9 Jenis-jenis alat transportasi yang sampai kini masih digunakan

2) Cara Menggunakan Alat Komunikasi Masa Lalu dan Masa Kini

a) Transportasi masa lalu

Tabel 2.5 Cara menggunakan alat transportasi masa lalu

NO	Alat Transportasi	Cara Menggunakannya
1	Perahu layar	Digerakkan oleh tenaga angin, didayung
2	Tenaga orang	Dipikul, digendong, ditaruh di atas kepala, didorong (gerobak dorong), digotong bersama.
3	Tenaga hewan	Barang/manusia yang akan dipindahkan akan dinaikkan ke atas badan hewan,
4	Aliran air	Barang/manusia di naikkan ke atas rakit bambu dan air yang tenang, stabil dan dalam akan membawa barang/manusia tersebut.
5	Tenaga uap	Kayu, batu bara dan minyak di bakar sebagai bahan bakar

b) Transportasi masa kini

Tabel 2.6 Cara menggunakan alat transportasi masa kini

NO	Alat Transportasi	Cara Menggunakannya
1	Sepeda	a. Pegang stang sepeda dengan kedua tangan b. Duduk di atas kursi sepeda c. Letakkan kaki kanan di pedal sepeda sebelah kanan dan kaki kiri ditanah d. Dorong perlahan pedal sepeda (didayung) hingga sepeda dapat berjalan
2	Kereta api	Mesin dihidupkan lalu di setir
3	Bus	Mesin dihidupkan lalu di setir
4	Pesawat	Mesin dihidupkan lalu di setir
5	Kapal Feri	Mesin dihidupkan lalu di setir

15. Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran dikatakan efektif jika pelaksanaan pembelajaran berlangsung baik dan pembelajaran dikatakan berhasil jika tes yang diberikan guru dikerjakan siswa dengan baik. Hal ini terlihat hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif dapat dilihat dari ciri-ciri guru yang efektif melaksanakan pembelajaran yang efektif.

Kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran pada guru menurut (Piet A. Sahartian, 2010:60) adalah sebagai berikut:

A =	81 - 100%	baik sekali
B =	61 - 80%	baik
C =	41 - 60%	cukup
D =	21 - 40%	kurang
E =	0 - 20%	sangat kurang

B. Kerangka Berpikir

Belajar adalah suatu proses atau aktivitas seseorang dengan lingkungannya untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotoriknya yang didapat melalui pengalaman. Banyak komponen dapat mendukung proses pembelajaran agar terselenggara dengan efektif, mengembangkan bahan pelajaran dengan baik, dan meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menyimak pelajaran dan menguasai tujuan-tujuan pendidikan yang harus mereka capai.

Dalam pembelajaran IPS siswa diajak agar lebih aktif dalam proses belajar. Terutama karena pembelajaran IPS lebih mengarahkan peserta didik mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan. Disinilah guru lebih dituntut untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar. Pada saat kegiatan belajar, peserta didik akan memulai proses berpikir yang melibatkan kegiatan mental, terjadi penyusunan hubungan informasi-informasi yang diterima sehingga timbul suatu pemahaman dan penguasaan terhadap materi yang diberikan. Dengan adanya pemahaman dan penguasaan yang didapat setelah melalui proses belajar mengajar maka siswa telah memahami suatu perubahan dari yang tidak diketahui menjadi diketahui. Perubahan inilah yang disebut dengan hasil belajar dan untuk mencapai hasil belajar yang baik, perlu ada suatu cara yang baik agar hasil pembelajaran memuaskan. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mencapai hasil yang baik adalah dengan menggunakan model pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu siswa adalah Model Pembelajaran *Take and Give*. Model Pembelajaran *Take and Give* (menerima dan memberi) merupakan proses pembelajaran dengan cara menerima dan memberi informasi melalui permainan kartu dengan teman sebayanya (siswa lain) dan berusaha mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Dengan menggunakan Model Pembelajaran *Take and Give*, peserta didik akan lebih cepat memahami penguasaan materi informasi yang disampaikan oleh guru. Melalui permainan kartu ini peserta didik akan cepat terlatih dalam mengembangkan aspek kecakapan sosial, berinteraksi dengan sesama teman, dan menambah percaya diri peserta didik, serta peserta didik akan cepat dalam meningkatkan kecakapan kognitif, afektif dan psikomotorik dan peran guru juga menjadi lebih aktif dan terfokus sebagai fasilitator, mediator, motivator, dan evaluator.

Selain model pembelajaran, penggunaan media dalam pembelajaran juga turut berperan aktif dalam meningkatkan mutu siswa. Salah satu media tersebut adalah media video. Media video merupakan alat bantu pembelajaran yang menampilkan gambar-gambar dikombinasikan dengan suara dan menyampaikan pesan, sehingga siswa dapat lebih tertarik dan lebih aktif saat proses pembelajaran. Pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran *Take and Give* menggunakan media video akan semakin mudah disampaikan kepada peserta didik dan peserta didik juga akan lebih cepat memahami dan menguasai materi informasi yang disampaikan oleh guru.

Dengan demikian, diharapkan dengan menerapkan Model Pembelajaran *Take and Give* menggunakan media video pada pembelajaran IPS Sub Tema Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi siswa SD kelas IV dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan pelajaran akan lebih berkesan secara mendalam, sehingga siswa akan lebih memahami hal yang telah dipelajarinya.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka berfikir di atas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran *Take and Give* dengan menggunakan media video dapat diterapkan pada Mata Pelajaran IPS Sub Tema Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi dan Transportasi bagi siswa SD Kelas IV.

D. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi persepsi terhadap judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut:

1. Belajar adalah proses usaha seseorang untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotoriknya yang didapat melalui pengalaman dan bertujuan untuk merubah kepribadiannya menjadi lebih mapan.
2. Mengajar adalah suatu proses interaksi dilakukan guru dan siswa, di mana guru memberi arahan, bimbingan, dan menyampaikan ilmu pengetahuannya kepada siswa yang bertujuan untuk menambah pengetahuan siswa serta diharapkan adanya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik.
3. Pembelajaran adalah komunikasi dua arah yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, di dalamnya terdapat kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik, dimana pendidik sebagai pengajar dan peserta didik sebagai objek yang diajar dengan tujuan meningkatkan hasil belajar pesertadidik serta perubahan sikap yang lebih baik.
4. Model pembelajaran adalah serangkaian perencanaan yang digunakan guru sebagai pedoman dalam menyampaikan materi sehingga dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru.
5. Model Pembelajaran *Take and Give* adalah model pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan guru melalui permainan kartu dengan adanya kegiatan menerima dan memberi informasi dengan teman sebayanya (siswa lain).

6. Media adalah suatu alat yang digunakan oleh pendidik yang digunakan untuk menyampaikan suatu materi ajar kepada peserta didik, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi ajar yang disampaikan kepadanya.
7. Media video adalah alat bantu pembelajaran yang menampilkan gambar-gambar dikombinasikan dengan suara dan menyampaikan pesan, sehingga siswa dapat lebih tertarik dan lebih aktif saat proses pembelajaran.
8. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah dan menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat ditinjau dari berbagai aspek kehidupan.

