

***TAKE AND GIVE* DENGAN MEDIA GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR**

JURNAL

Oleh

**TRI WAHYUNITASARI
AHMAD SUDIRMAN
YULINA HAMDAN**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2014**

**HALAMAN PENGESAHAN
JURNAL SKRIPSI**

Judul Skripsi: *TAKE AND GIVE* DENGAN MEDIA GRAFIS UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL
BELAJAR

Nama Mahasiswa : Tri Wahyunitasari

Nomor Pokok Mahasiswa : 1013053121

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Metro, Juli 2014

Peneliti,

Tri Wahyunitasari

NPM 1013053121

MENGESAHKAN

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Drs. Hi.A. Sudirman, M.H
NIP 19540505 198403 1 003

Dra. Hj. Yulina H, M.Pd. I
NIP 19540722 198012 2 001

ABSTRAK

TAKE AND GIVE DENGAN MEDIA GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR

Oleh

TRI WAHYUNITASARI*)

Ahmad Sudirman)**

Yulina Hamdan*)**

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar melalui penerapan *take and give* dengan media grafis. Metode penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan tahapan setiap siklus, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Alat pengumpul data penelitian adalah lembar observasi dan soal tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Penerapan *take and give* dengan media grafis dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

Kata kunci: aktivitas, *take and give*, media grafis, hasil belajar

- * Penulis (PGSD UNILA UPP Metro Jln. Prof. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung)
- ** Pembimbing I (PGSD UNILA UPP Metro Jln. Prof. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung)
- *** Pembimbing II (PGSD UNILA UPP Metro Jln. Prof. Soemantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung)

ABSTRACT

TAKE AND GIVE WITH GRAPHIC MEDIA TO IMPROVE ACTIVITY AND STUDY RESULT

By

**Tri Wahyunitasari
Ahmad Sudirman
Yulina Hamdan**

The aims of research are to increase activity and study result with implementation of take and give with graphic media. The method of research was Classroom Action Research that consist of planning, implementing, observing, and reflecting. The instrument of data collection used observation sheet and test. The technique of data analyze used qualitative and quantitative analyze. Implementation of take and give with graphic media can increase activity and study result.

Keywords: activity, take and give, graphic media, study result

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya perkembangan jasmani dan rohani peserta didik dalam pembangunan, dan bertujuan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Seperti telah dijelaskan dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 3, menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Proses pembelajaran yang dilakukan guru saat ini adalah guru kurang optimal dalam penggunaan model pembelajaran yang dapat membangkitkan aktivitas belajar siswa sehingga siswa dapat termotivasi dalam belajar, mampu berpikir logis, dan kreatif. Wardhani (2007: 18) menyatakan bahwa salah satu upaya untuk memujudkan visi pendidikan nasional adalah dengan membekali siswa agar mampu dan mau berfikir logis, analitis, sistematis, kreatif serta dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh dalam kehidupan sehari-hari

Hasil observasi di kelas IV C SD Negeri 6 Metro Pusat, selama pembelajaran tematik siswa Pembelajaran berpusat pada guru (*teacher center*) serta guru belum menggunakan variasi model dan media pembelajaran secara maksimal saat pembelajaran, rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran tematik sebab banyak diantara siswa yang mengobrol dengan temannya ketika guru sedang menyampaikan materi, serta siswa kurang antusias dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru, serta hasil belajar siswa kelas IV C SD Negeri 6 Metro Pusat yang masih cenderung rendah yaitu hanya 22,58% yang memperoleh nilai dalam katagori baik, mayoritas siswa kurang ikut andil dalam diskusi kelompok dan hanya siswa-siswa tertentu yang aktif dalam diskusi kelompok, dan pembelajaran di kelas IV C SD Negeri 6 Metro Pusat belum maksimal menggunakan model *cooperative learning tipe take and give*.

Perlu adanya solusi serta tindak lanjut yang tepat untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *cooperative tipe Take and Give*. Diharapkan dengan menggunakan model tersebut, siswa dapat saling bekerja sama dan dapat berinteraksi secara baik dengan teman sekelas. Selain itu, dapat memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa dan meningkatkan tanggung jawab siswa atas kartunya masing-masing.

Istilah *take and give* sering diartikan “saling memberi dan saling menerima”. Prinsip ini juga menjadi intisari dari model pembelajaran *take and give*. *Take and give* merupakan strategi pembelajaran yang didukung oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa. Di dalam kartu, ada catatan yang harus dikuasai atau dihafal masing-masing siswa. Siswa kemudian mencari pasangannya masing-masing untuk bertukar pengetahuan sesuai dengan apa yang didapatnya di kartu, lalu kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mengevaluasi siswa dengan menanyakan pengetahuan yang mereka miliki dan pengetahuan yang mereka terima dari pasangannya Huda (2013: 242).

Penggunaan media grafis merupakan salah satu cara guru dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan media. Diharapkan dengan media grafis ini

dapat membantu guru dalam mengajar di kelas. Angkowo dan Kosasih (2007: 13) media grafis merupakan pesan yang akan disampaikan dan dituangkan ke dalam simbol-simbol visual. Sadiman (2006: 28) media grafis termasuk media visual. Media grafis ini berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber kepenerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indra penglihatan.

Aktivitas belajar berkaitan erat dengan proses pembelajaran yang merupakan faktor penentuan keberhasilan proses belajar siswa, Kunandar (2010: 277) menjelaskan bahwa aktivitas siswa dalam belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar. Kunandar (2013: 62) hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotor yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV C SD Negeri 6 Metro Pusat tahun pelajaran 2013/2014.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan penelitian ini mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang pelaksanaan tindakannya terdiri atas beberapa siklus. Menurut Mulyasa (2011: 48) penelitian tindakan harus memperhatikan perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV C SD Negeri 6 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 31 orang siswa, terdiri dari 16 orang laki-laki dan 15 orang perempuan.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data nontes dengan menggunakan panduan lembar observasi kinerja guru, motivasi belajar, hasil belajar afektif, dan hasil belajar psikomotor siswa. Adapun indikator kinerja guru yaitu (1) kegiatan pendahuluan (apersepsi dan motivasi, penyampaian kompetensi dan rencana kegiatan), (2) kegiatan inti (penguasaan materi pelajaran, penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe *Take and Give* dan pendekatan *Scientific*, penerapan pembelajaran tematik terpadu, pemanfaatan sumber belajar/ media pembelajaran, pelibatan peserta didik dalam pembelajaran, dan penggunaan bahasa yang benar dan tepat dalam pembelajaran), dan (3) kegiatan penutup (mengakhiri pembelajaran dengan efektif).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dengan penerapan *cooperative learning* tipe *take and give* dengan media grafis pada pembelajaran tematik di kelas IV CSD Negeri 6 Metro Pusat, aktivitas dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada setiap siklus penelitian tindakan kelas. Berikut gambaran hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan

pada siswa kelas IV CSD Negeri 6 Metro Pusat dengan penerapan *cooperative learning* tipe *take and give* dengan media grafis.

Hasil penelitian siklus I diawali dengan perolehan nilai rata-rata kinerja guru dalam proses pembelajaran dengan penerapan *cooperative learning* tipe *take and give* dengan media grafis mencapai 59,09 dalam kategori "Cukup Baik". siklus II 72,27 dalam kategori "Baik". Sedangkan pada siklus ke I nilai kinerja guru mencapai 59,09. Terjadi peningkatan pada siklus I dan II 13,18. siklus III 88,18 dalam kategori " Sangat Baik". Terjadi peningkatan dari siklus II dan III sebesar 15,91.

Hasil penelitian aktivitas Pada siklus I dalam proses pembelajaran tematik dengan penerapan *cooperative learning* tipe *take and give* dengan media grafis menunjukkan nilai rata-rata klasikal sebesar 56,61. Kriteria keberhasilan aktivitas siswa pada siklus I menunjukkan kriteria "cukup aktif". siklus II, 60,35 dengan kriteria keberhasilan "Aktif". terjadi peningkatan siklus I dan II sebanyak 3,74. Siklus III 71,57 dengan kriteria keberhasilan "Aktif". terjadi peningkatan siklus II dan III sebanyak 11,22.

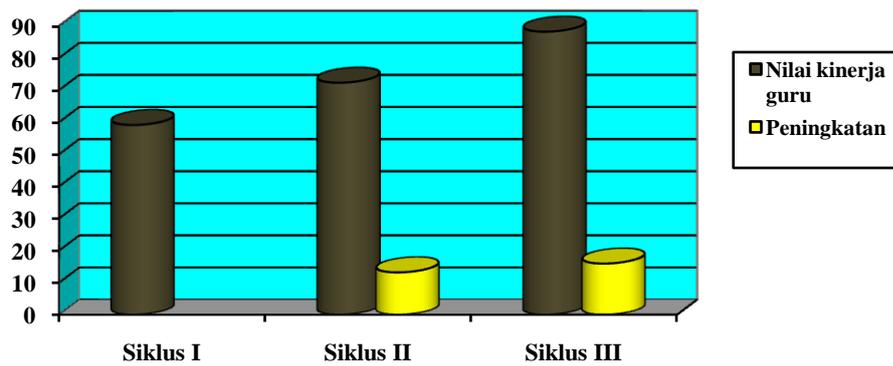
Hasil Penelitian afektif pada siklus I dalam proses pembelajaran tematik dengan penerapan *cooperative learning* tipe *take and give* dengan media grafis menunjukkan rata-rata klasikal sebesar 61,29. Kriteria keberhasilan afektif siswa pada siklus I menunjukkan kriteria "Cukup". Siklus II 66,45 dengan kriteria keberhasilan "Baik". pada siklus I dan II terjadi peningkatan sebanyak 5,16. Siklus III 71,93 dengan kriteria keberhasilan "Baik". pada siklus II dan III terjadi peningkatan sebanyak 5,48. Berdasarkan hasil pengukuran terhadap hasil belajar afektif siswa, menunjukkan bahwa penerapan *cooperative learning* tipe *take and give* dengan media grafis dalam pembelajaran tematik dapat meningkatkan afektif siswa.

Hasil penelitian kognitif Pada siklus I dalam proses pembelajaran tematik dengan penerapan *cooperative learning* tipe *take and give* dengan media grafis jumlah siswa yang dengan presentase ketuntasan sebesar 35,48% (11 orang) dengan nilai rata-rata kelas adalah sebesar 63,87. Siklus II 61,29% (19 orang) dengan nilai rata-rata kelas adalah sebesar 70,48. pada siklus I dan II terjadi peningkatan sebanyak 25,81%. Siklus III 80,64% (25 orang) dengan nilai rata-rata kelas adalah sebesar 83,06. pada siklus II dan III terjadi peningkatan sebanyak 19,35%.

Hasil penelitian psikomotor Pada siklus I dalam proses pembelajaran tematik dengan penerapan *cooperative learning* tipe *take and give* dengan media grafis menunjukkan rata-rata klasikal sebesar 54,83. kriteria "Cukup". Siklus II 66,12 Kriteria "baik". Rata-rata klasikal siklus I dan II terjadi peningkatan sebanyak 11,29. III 76,45. Kriteria "baik". Rata-rata siklus II dan III terjadi peningkatan sebanyak 10,33.

Tabel 1. Rekapitulasi peningkatan kinerja guru selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas

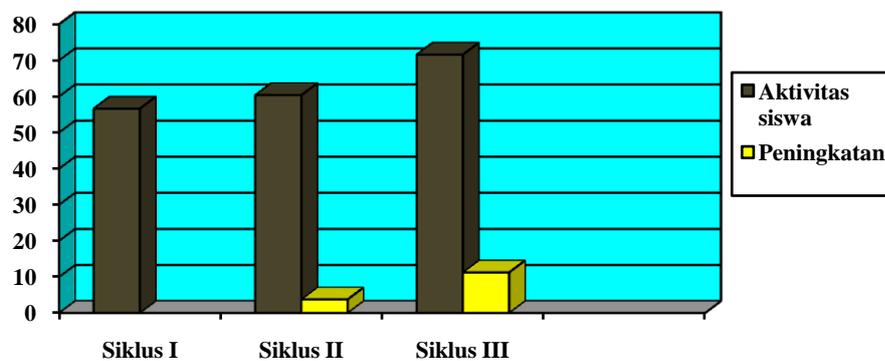
Nilai Siklus I	Nilai Siklus II	Nilai Siklus III
59,09	72,27	88,18
Peningkatan I-II	13,18	
Peningkatan II-III	15,91	



Grafik1. Rekapitulasi peningkatan Kinerja Guru Selama Pelaksanaan PTK

Tabel 2. Rekapitulasi Aktivitas Siswa

Aktivitas Siswa	Nilai		
	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Jumlah	1755	1871	2213
Nilai Rata-Rata	56,61	60,35	71,57
Peningkatan Nilai Rata-Rata	3,74	11,22	
Persentase Ketuntasan	25,80%	54,48%	83,87%
Peningkatan Persentase Ketuntasan	28,68%	29,39%	

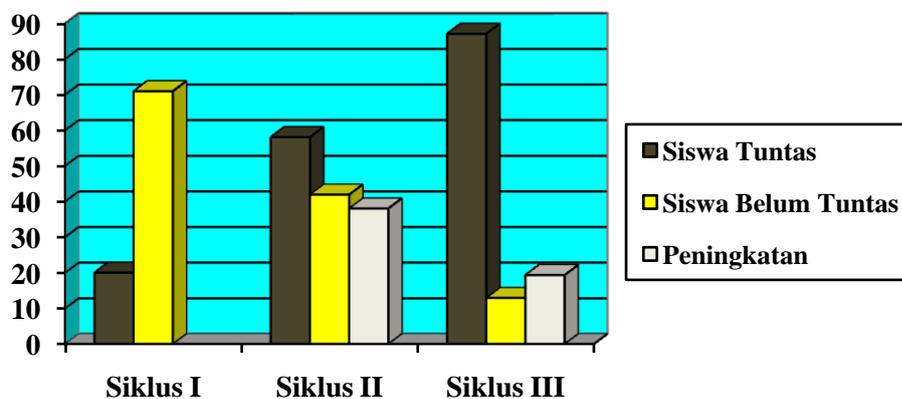


Grafik 2. Rekapitulasi Rata-rata Aktivitas Siswa

Tabel 3. Rekapitulasi Afektif Siswa dalam Proses Pembelajaran

Hasil Belajar Afektif	Nilai		
	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Jumlah	1900	2060	2230
Nilai Rata-Rata	61,29	66,45	71,93
Peningkatan Nilai Rata-Rata	5,16	5,48	

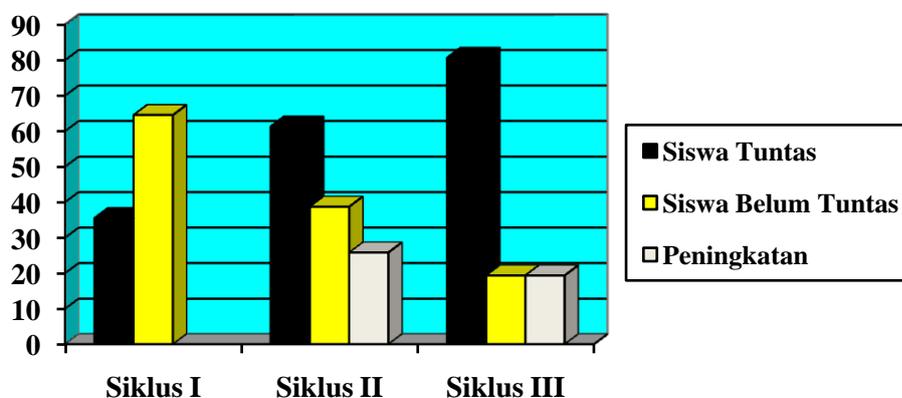
Nilai ≥ 66	9	18	27
Nilai ≤ 66	22	13	4
Persentase Ketuntasan	20,03%	58,08%	87,09%
Peningkatan Persentase Ketuntasan	38,05%		29,09%



Grafik 3.Rekapitulasi rata-rata afektifsiswa

Tabel 4. Rekapitulasi Kognitif Siswa dalam Proses Pembelajaran

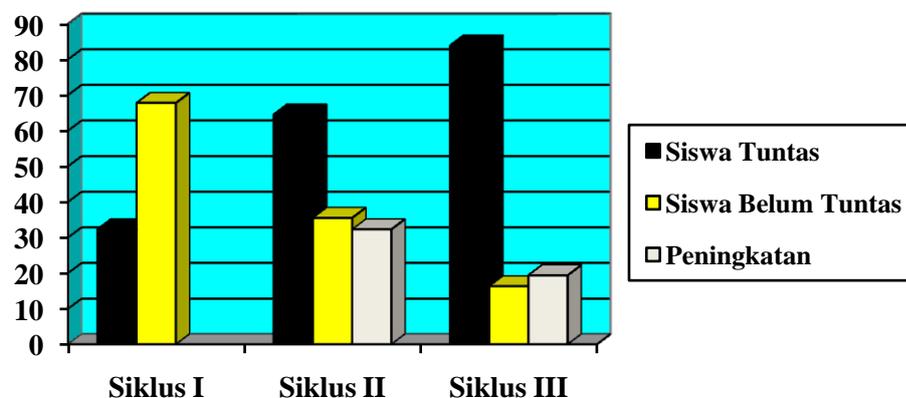
Hasil Belajar Kognitif	Nilai		
	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Jumlah	1980	2185	2545
Nilai Rata-Rata	63,87	70,48	83,06
Peningkatan Nilai Rata-Rata	6,61		12,58
Nilai ≥ 66	11	19	25
Nilai ≤ 66	20	12	6
Persentase Ketuntasan	35,48 %	61,29%	80,6 4%
Peningkatan Persentase Ketuntasan	25,81%		19,35%



Grafik 4.Rekapitulasi rata-rata kognitifsiswa

Tabel 5. Rekapitulasi psikomotor Siswa dalam Proses Pembelajaran

Hasil Belajar Psikomotor	Nilai		
	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Jumlah	1700	2040	2370
Nilai Rata-Rata	54,83	65,80	76,45
Peningkatan Nilai Rata-Rata	10,97	10,65	
Nilai ≥ 66	10	20	26
Nilai ≤ 66	21	11	5
Persentase Ketuntasan	32,25%	64,51%	83,87%
Peningkatan Persentase Ketuntasan	32,26%	19,36%	



Grafik 5. Rekapitulasi rata-rata psikomotor siswa

PEMBAHASAN

Guru harus pandai membawa siswanya kepada tujuan yang hendak dicapai (Komalasari, 2013: 253). Oleh sebab itu, keberhasilan belajar lebih banyak ditentukan oleh guru dalam mengelola kelas. Pada hakikatnya, guru terus berupaya untuk dapat memberikan yang terbaik untuk siswa, dengan memperbaiki pembelajaran berdasarkan hasil refleksi dan masukan dari observer. Guru berupaya memberikan pengetahuan dan pengalaman kontekstual yang diharapkan menjadi pembelajaran bermakna bagi siswa. Dengan demikian, kinerja guru mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas.

Kinerja guru dalam proses pembelajaran siklus I menggunakan model pembelajaran *cooperative tipe Take and Give* dengan media grafis mendapatkan nilai rata-rata 59,09 kategori “cukup baik”. Aktivitas belajar siswa mendapatkan nilai rata-rata 60,35 kategori “cukup aktif”. Hasil belajar afektif siswa mendapatkan nilai rata-rata 61,29 kategori “cukup” dengan persentase ketuntasan 20,03% (9 orang). Hasil belajar psikomotor siswa mendapatkan nilai rata-rata 54,83 dengan persentase ketuntasan 32,25% (10 orang). Sedangkan hasil belajar kognitif siswa mendapatkan nilai rata-rata 63,87 dengan persentase ketuntasan 35,48% (11 orang).

Kinerja guru dalam proses pembelajaran siklus II menggunakan model pembelajaran *cooperative tipe Take and Give* dengan media grafis mendapatkan nilai rata-rata 72,27 kategori “baik”. aktivitas belajar siswa mendapatkan nilai rata-rata 60,53 kategori “aktif”. Hasil belajar afektif siswa mendapatkan nilai rata-rata 66,45 kategori “baik” dengan persentase ketuntasan 58,08% (18 orang). Hasil belajar psikomotor siswa mendapatkan nilai rata-rata 65,80 dengan persentase ketuntasan 64,51% (20 orang). Sedangkan hasil belajar kognitif siswa mendapatkan nilai rata-rata 70,48 dengan persentase ketuntasan 61,29% (19 orang).

Kinerja guru dalam proses pembelajaran siklus III menggunakan model pembelajaran *cooperative tipe Take and Give* dengan media grafis mendapatkan nilai rata-rata 88,18 kategori “sangat baik”. Aktivitas belajar siswa mendapatkan nilai rata-rata 71,57 kategori “aktif”. Hasil belajar afektif siswa mendapatkan nilai rata-rata 71,93 kategori “baik” dengan persentase ketuntasan 87,09% (27 orang). Hasil belajar psikomotor siswa mendapatkan nilai rata-rata 76,45 dengan persentase ketuntasan 83,87% (26 orang). Sedangkan hasil belajar kognitif siswa mendapatkan nilai rata-rata 83,06 dengan persentase ketuntasan 80,64% (25 orang).

Berdasarkan data-data yang telah diuraikan diatas, diperoleh keterangan bahwa indikator keberhasilan tindakan yang ditetapkan telah tercapai, yaitu tingkat keberhasilan aktivitas dan hasil belajar siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya dan secara klasikal ketuntasan belajar siswa minimal mencapai 75%. Dengan demikian, penelitian pada siswa kelas IV CSD Negeri 6 Metro Pusat tahun pelajaran 2013/2014 ini selesai.

KESIMPULAN DAN SARAN

penerapan *cooperative learning tipe take and give* dengan media grafis dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Berdasarkan hasil pembahasan setiap siklus diperoleh presentase siklus I (25,80%) dengan kategori (cukup aktif), siklus II (54,48%) dengan kategori (aktif), dengan peningkatan dari siklus I ke II sebesar 28,68%. Pada siklus III (83,87%) dengan kategori(aktif) dan peningkatan dari siklus II ke III sebesar 29,39%.

Hasil belajar afektif. Hal ini sesuai peningkatan nilai rata-rata kelas siklus I (61,29), siklus II (66,45), dengan peningkatan dari siklus I ke II sebesar 5,16. Pada siklus III (71,93) dengan peningkatan dari siklus II Ke III 5,48. Presentase ketercapaian nilai ≥ 66 pada siklus I (20,03%), siklus II (58,08%) dengan peningkatan dari siklus I ke II 38,05. Pada siklus III (87,09%) dengan peningkatan dari siklus II Ke III 29,09.

Hasil belajar kognitif. Hal ini sesuai peningkatan nilai rata-rata kelas siklus I (63,87), siklus II (70,48), dengan peningkatan dari siklus I ke II sebesar 6,61. Pada siklus III (83,06) dengan peningkatan dari siklus II ke III 12,58. Presentase ketercapaian nilai ≥ 66 pada siklus I (35,48%), siklus II (61,29%) dengan peningkatan dari siklus I ke II 25,81. Pada siklus III (80,64%) dengan peningkatan dari siklus II ke III 19,35.

Hasil belajar psikomotor. Hal ini sesuai peningkatan nilai rata-rata kelas siklus I (54,83), siklus II (65,80), dengan peningkatan dari siklus I ke II sebesar

10,97. Pada siklus III (76,45) dengan peningkatan dari siklus II Ke III 10,65. Presentase ketercapaian nilai ≥ 66 pada siklus I (32,25%), siklus II (64,51%) dengan peningkatan dari siklus I ke II 32,26. Pada siklus III (83,87%) dengan peningkatan dari siklus II Ke III 19,36.

Saran kepada siswa Diharapkan dapat selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat menunjukkan partisipasinya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran daengan menjadi siswa yang percaya diri dalam menyampaikan pendapatnya yang kurang benar adalah lebih baik daripada tidak sama sekali. serta dapat menghasilkan pengetahuan yang bersifat komperhensif baik kognitif, afektif, dan psikomotor. Kepada guru Diharapkan guru lebih matang dalam hal perencanaan penerapan *cooperative learning* tipe *take and give* dengan media grafis pada pembelajaran tematik, serta dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik yang bersifat menyenangkan sehingga dapat memperoleh hasil yang lebih baik. Bagi sekolah Penyediaan fasilitas penunjang yang mampu mendukung usaha pelaksanaan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan. Bagi peneliti lanjutan Penelitian ini dilakukan melalui penerapan *cooperative learning* tipe *take and give* dengan media grafis pada pembelajaran tematik. Diharapkan peneliti berikutnya dapat mengembangkan dan melaksanakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran serupa dengan materi lain yang bervariasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Angkowo dan Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Rafika Aditama.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- . 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis disertai dengan contoh*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mulyasa.2011. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Wardani, Igak. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sadiman, Arif S. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- UU No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Rineka Cipta.