

**PENERAPAN MODEL *TAKE AND GIVE* DENGAN MEDIA VISUAL
DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS TENTANG
PERKEMBANGAN TEKNOLOGI PADA SISWA KELAS IV
SDN 1 BOJONGSARI TAHUN AJARAN 2016/2017**

Rusydiah Nur Hasanah¹, Joharman², Ngatman³

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Kepodang 67A Panjer Kebumen
e-mail: rusydiahn@gmail.com

1 Mahasiswa, 2, 3 Dosen PGSD FKIP

Abstrak: Penerapan Model *Take and Give* dengan Media Visual dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS tentang Perkembangan Teknologi pada Siswa Kelas IV SDN 1 Bojongsari Tahun Ajaran 2016/2017. Tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kolaboratif ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik validitas data menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan validitas isi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan langkah-langkah model *take and give* dengan media visual dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD. Pada tes awal sebelum dilakukan tindakan, persentase ketuntasan siswa yaitu 15,15% meningkat menjadi 100,00% pada pertemuan akhir siklus III.

Kata kunci: model *take and give*, media visual, hasil belajar IPS

Abstract: *The Use of Take and Give Model Using Visual Media in Improving The Learning Outcome of IPS About Improvement of Technology for Fourth Grade Students of SDN 1 Bojongsari in The Academic Year of 2016/2017. The objective of this research is to improve the learning outcome of IPS about improvement of technology through take and give model using visual media for fourth grade students of SDN 1 Bojongsari. This research is a collaborative Classroom Action Research (CAR) conducted within three cycles and six meetings. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection. Subjects of the research were 34 students of the fourth grade of SD Negeri 1 Bojongsari. Techniques of collecting data were test, observation, interview, and documentation. Validity of data in this research was analyzed using triangulation of sources triangulation of technique, and content validation. The results of this research show that the use of take and give model with visual media can improve IPS learning outcomes about technological developments in fourth grade students SDN 1 Bojongsari academic year 2016/2017.*

Keywords: *take and give models, visual media, learning outcomes IPS*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pengaruh dari lingkungan kepada individu yang memberikan perubahan tetap dalam tingkah laku, kebiasaan, pemikiran, dan sikap. Salah satu pendidikan yang paling berpengaruh pada individu adalah pendidikan sekolah dasar. IPS merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar. Sardjiyo dkk (Mana'a, S., Sanebo, B., & Palimbong, A., 2014: 6) menjelaskan bahwa IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala, dan masalah sosial yang ada di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. Untuk meninjau keberhasilan belajar IPS dilakukan dengan evaluasi hasil belajar IPS. Hasil belajar adalah segala perubahan yang dialami dan didapat siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor karena adanya kegiatan belajar (Sudjana, 2013: 22). Untuk mendapatkan hasil belajar IPS siswa sesuai dengan yang diharapkan, pengajaran harus memperhatikan karakteristik siswa. Siswa sekolah dasar mempunyai karakteristik senang bergerak, senang bermain, senang berkelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung (Sumantri&Syaodih, 2007: 6.3-6.4). Siswa kelas IV termasuk siswa sekolah dasar yang pada umumnya berusia 9-10 tahun, berdasarkan pola perkembangan kognitif Jean Peaget termasuk dalam tahap perkembangan operasional konkret yaitu siswa masih berpikir secara konkret (Desmita, 2013: 47). Sehingga hasil belajar IPS pada siswa kelas IV adalah segala perubahan yang dialami dan didapat siswa yang

mempunyai karakter senang bergerak, senang bermain, senang berkelompok, dan belum bisa berpikir secara abstrak pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor karena adanya kegiatan belajar gejala dan masalah sosial yang ada di masyarakat. Dengan pengertian tersebut, untuk mendapatkan hasil belajar siswa, tidak hanya terpaku pada ranah kognitif saja, tetapi juga pada ranah afektif dan psikomotor atau keterampilan sosial. Sehingga diperlukan model dan media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif, mempunyai sikap yang baik dan mampu mengembangkan keterampilan sosialnya.

Hasil observasi terhadap pembelajaran IPS yang dilaksanakan pada Selasa, 4 Oktober 2016 dan wawancara kepada guru, diperoleh data bahwa guru dalam mengajar belum menggunakan model dan media pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif. Hal tersebut mengakibatkan siswa pasif dan kurang antusias dalam pembelajaran. Guru dalam mengajar hanya memanfaatkan media yang ada di kelas, misalnya gambar-gambar hewan pada jadwal piket yang ada di kelas. Kondisi tersebut mengakibatkan rendahnya nilai hasil belajar siswa yang dibuktikan dari perolehan nilai rata-rata salah satu ulangan harian IPS yaitu 60,79 dengan persentase ketuntasan hanya mencapai 38,24% dari KKM mata pelajaran IPS kelas IV yang ditetapkan di SDN 1 Bojongsari yaitu 68.

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN 1 Bojongsari agar hasil

belajar siswa meningkat. Salah satu perbaikan yang dapat dilakukan guru adalah dengan penerapan model *take and give* dengan media visual.

Shoimin (2014: 196) menyatakan bahwa model *take and give* merupakan model pembelajaran menerima dan memberi (*take and give*) yang mempunyai sintaks, menuntut siswa mampu memahami materi yang diberikan guru dan siswa lain. Media yang digunakan pada penelitian ini adalah media visual berupa gambar. Hamdani (2011: 248) menjelaskan bahwa media visual yaitu media yang dapat dilihat menggunakan indera penglihatan. Penerapan model *take and give* dengan media visual merupakan kombinasi antara model pembelajaran yang menuntut siswa memahami materi dengan cara saling menerima dan memberi materi antarsiswa disertai media pembelajaran yang dapat dihayati menggunakan indera penglihatan, mampu membuat siswa terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Pada materi perkembangan teknologi terdiri dari perkembangan teknologi produksi, perkembangan teknologi komunikasi, dan perkembangan teknologi transportasi tidak memungkinkan untuk menyajikan media berupa benda konkret, maka peneliti menggunakan media visual berupa gambar alat-alat teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi pada masa lalu dan masa sekarang sehingga siswa mempunyai gambaran tentang alat-alat tersebut. Selain itu, siswa juga dapat berpartisipasi secara langsung menggunakan media tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah pada penelitian ini

adalah (1) bagaimana langkah-langkah penerapan model *take and give* dengan media visual gambar dalam peningkatan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi pada siswa kelas IV SDN 1 Bojongsari tahun ajaran 2016/2017?; (2) apakah penerapan model *take and give* dengan media visual gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi pada siswa kelas IV SDN 1 Bojongsari tahun ajaran 2016/2017?; (3) apa kendala dan solusi penerapan model *take and give* dengan media visual gambar dalam peningkatan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi pada siswa kelas IV SDN 1 Bojongsari tahun ajaran 2016/2017?

Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *take and give* dengan media visual gambar dalam peningkatan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi pada siswa kelas IV SDN 1 Bojongsari tahun ajaran 2016/2017; (2) mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPS melalui penerapan model *take and give* dengan media visual gambar untuk siswa kelas IV SDN 1 Bojongsari Tahun Ajaran 2016/2017; (3) mendeskripsikan kendala dan solusi dalam penerapan model *take and give* dengan media visual gambar dalam peningkatan hasil belajar IPS untuk siswa kelas IV SDN 1 Bojongsari Tahun Ajaran 2016/2017.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas IV SDN 1 Bojongsari dengan siswa berjumlah 34 yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan. Sumber data yang digunakan dalam

penelitian ini adalah guru kelas IV, siswa kelas IV, tiga orang observer yang terdiri dari peneliti & dua teman sejawat, dan dokumen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik uji validitas data menggunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan validitas isi. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil observasi terhadap guru dan siswa serta hasil belajar siswa. Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis penerapan model *take and give* dengan media visual dalam peningkatan hasil belajar IPS menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap yaitu menyeleksi serta mengelompokkan, mendeskripsikan data, dan menarik kesimpulan. Indikator kinerja penelitian, yaitu penerapan model *take and give* dengan media visual pada pembelajaran IPS oleh guru mencapai target yaitu 85% diamati oleh observer saat pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi guru. Respon siswa terhadap penerapan model *take and give* dengan media visual pada pembelajaran IPS tentang perkembangan teknologi mencapai target 85%, diamati oleh observer pada saat pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi terhadap respon siswa. Ketuntasan pembelajaran IPS mencapai 85% dengan KKM=73 yang diukur dari rata-rata hasil tes atau evaluasi, sikap, dan keterampilan sosial siswa.

Prosedur penelitian yang akan dilaksanakan sesuai dengan pendapat Arikunto (2013: 137) yang

menyatakan bahwa prosedur penelitian terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan tindakan dilakukan selama tiga siklus dengan enam kali pertemuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan penerapan langkah-langkah model *take and give* dengan media visual sebagai berikut: (1) guru menyiapkan media visual berupa gambar serta kartu berukuran $\pm 10 \times 15$ cm; (2) guru menjelaskan materi sesuai dengan TPK dibantu media visual berupa gambar; (3) tiap-tiap siswa diberi satu kartu untuk dipahami ± 5 menit; (4) siswa disuruh berdiri mencari teman untuk menginformasikan isi kartu yang dibawa secara bergantian serta mencatat nama teman tersebut pada kartu; (5) penggunaan model dapat dimodifikasi sesuai keadaan; (6) evaluasi; (7) pemahaman siswa diluruskan oleh guru dengan tanya jawab dan siswa diberi penguatan; (8) menyimpulkan; dan (9) guru mengakhiri pelajaran.

Hasil observasi terhadap guru dan respon siswa dalam penerapan model *take and give* dengan media visual dari siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1 Hasil observasi terhadap guru dan respon siswa siklus I, II, dan III

Siklus	Persentase Guru	Respon Siswa
I	80,94%	81,92%
II	93,08%	93,08%
III	97,25%	97,56%

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa pada siklus I,

persentase hasil observasi terhadap guru yaitu 80,94% meningkat pada siklus II menjadi 93,08% dan kembali meningkat pada siklus III menjadi 97,25%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa guru dalam penerapan model *take and give* dengan media visual sudah mencapai target indikator kinerja penelitian yaitu 85% pada siklus II kemudian dimantapkan pada siklus III. Persentase hasil observasi terhadap respon siswa pada siklus I yaitu 81,92% meningkat pada siklus II menjadi 93,08% dan kembali mengalami peningkatan pada siklus III menjadi 97,56%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa respon siswa dalam penerapan model *take and give* dengan media visual sudah mencapai target indikator kinerja penelitian yaitu 85% pada siklus II kemudian hasil tersebut dimantapkan dengan dilaksanakan siklus III.

Penerapan model *take and give* dengan media visual tersebut digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 1 Bojongsari pada materi perkembangan teknologi dengan target indikator kinerja penelitian 85% siswa tuntas dari banyak siswa yang mengikuti pelajaran. Hasil belajar yang digunakan adalah rata-rata nilai kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Siklus	Nilai	T	BT
I	80,28	84,38%	15,63%
II	86,81	91,18%	8,82%
III	92,02	100,00%	0,00%

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 80,28, persentase ketuntasannya 84,38%. Pada siklus II, rata-rata nilai hasil belajar meningkat menjadi 86,81 dengan persentase ketuntasan 91,18%. Pada siklus III rata-rata nilai 92,02 dengan persentase ketuntasan 100%.

Ada beberapa kendala yang sering muncul yaitu guru kurang memperhatikan alokasi waktu sehingga alokasi waktu menjadi kurang; ketidaksesuaian kemampuan antarsiswa; dan siswa bingung saat pembentukan kelompok; beberapa kendala sesuai dengan yang diungkapkan oleh Huda (2013: 243) tentang kekurangan model *take and give* yaitu sulit mendisiplinkan siswa dalam kelompok-kelompok dan ketidakseimbangan kemampuan antarsiswa. Solusi yang diberikan terhadap kendala-kendala tersebut yaitu: guru disarankan untuk lebih konsisten terhadap waktu, materi di dalam kartu dibuat lebih ringkas, dan lembar diskusi dibuat lebih spesifik; guru membimbing siswa yang lambat; dan guru memperjelas instruksi saat pembentukan kelompok dengan siswa yang memiliki warna kartu yang sama.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penerapan model *take and give* dengan media visual yaitu: (1) guru menyiapkan media visual berupa gambar serta kartu berukuran $\pm 10 \times 15$ cm; (2) guru menjelaskan materi sesuai dengan TPK dibantu media visual berupa gambar; (3) tiap-tiap siswa diberi satu kartu untuk dipahami ± 5 menit; (4) siswa disuruh

berdiri mencari teman untuk menginformasikan isi kartu yang dibawa secara bergantian serta mencatat nama teman tersebut pada kartu; (5) penggunaan model dapat dimodifikasi sesuai keadaan; (6) evaluasi; (7) pemahaman siswa diluruskan oleh guru dengan tanya jawab dan siswa diberi penguatan; (8) menyimpulkan; dan (9) guru mengakhiri pelajaran; dapat meningkatkan hasil belajar IPS tentang perkembangan teknologi pada siswa kelas IV SDN 1 Bojongsari tahun ajaran 2016/2017.

Hasil observasi terhadap guru dalam penerapan model *take and give* dengan media visual pada siklus I yaitu 75,93%, mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 92,61% dan kembali mengalami peningkatan pada siklus III menjadi 97,10%. Sedangkan respon siswa dalam penerapan model *take and give* dengan media visual pada siklus I yaitu 76,07%, mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 92,46%, dan kembali mengalami peningkatan pada siklus III menjadi 97,10%.

Ketuntasan hasil belajar siswa pada akhir siklus I yaitu 80,28 dengan persentase ketuntasan 84,38%. Pada akhir siklus II rata-rata nilai 86,81 dengan persentase ketuntasan 91,18% dan pada akhir siklus III dengan rata-rata nilai 92,02 dan persentase ketuntasan 100%.

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan, maka ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu: (1) bagi guru, guru hendaknya menguasai penerapan model *take and*

give dengan media visual sebelum mempraktikkannya; dan menggunakan gambar-gambar yang menarik sehingga siswa antusias; (2) bagi siswa, siswa hendaknya lebih aktif, percaya diri, lebih menghargai teman, dan lebih memperhatikan saat menerima informasi materi dari teman.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Huda, M. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Mana'a, S., Sanebo, B., & Palimbong, A. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* di Kelas IV SDN Lalong Kecamatan Tinangkung Utara Kabupaten Banggai Kepulauan. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3 (3), 1-12
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruz Media.