

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS TENTANG PERKEMBANGAN TEKNOLOGI
MELALUI MODEL TAKE AND GIVE PADA SISWA KELAS IV
SDN RAWAMANGUN 09 PAGI PULOGADUNG JAKARTA TIMUR**

Ajat Sudrajat

Abstrak; Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Rawamangun 09 Pagi tentang Perkembangan Teknologi melalui Model *Take and Give* yang berlokasi di Jln. Pemuda No.10 Rawamangun Jakarta Timur. Waktu penelitian dilaksanakan selama lima bulan dari bulan September sampai Januari 2016 pada semester II tahun pelajaran 2015/2016. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model siklus dari Kemmis dan Mc. Taggart dengan empat tahap setiap siklusnya yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan data yang diperoleh dari proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Take and Give*. Pada siklus I 55% dan pada siklus II meningkat menjadi 86%, dengan demikian pembelajaran dengan model *Take and Give* dapat meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah model pembelajaran *Take and Give* dapat dijadikan salah satu cara untuk meningkatkan Hasil Belajar IPS pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Meningkatkan Hasil Belajar IPS, Model Take and Give*

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak lepas dari suatu istilah belajar dan mengajar. Artinya bahwa pendidikan mempunyai keterkaitan antara kedua istilah tersebut. dengan belajar manusia mampu mengembangkan potensi-potensi yang dibawanya sejak lahir sehingga nantinya mampu menyesuaikan diri demi pemenuhan kebutuhan. Belajar sesungguhnya dilakukan oleh manusia seumur hidupnya, kapan saja dimana saja, baik di sekolah maupun di rumah.

Gagne (Agus 2013: 2) dalam suprijono berpendapat bahwa “belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah” (Agus 2013: 2).

Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Pembelajaran menuntut siswa aktif sedangkan guru hanya membimbing, menunjukkan jalan dalam proses belajar mengajar. kesempatan untuk aktif berfikir lebih banyak diberikan kepada siswa.

Tugas utama guru adalah mendidik, membimbing, melatih, dan mengembangkan kurikulum, Oleh karena itu, guru dituntut harus mampu memberikan inovasi-inovasi dalam melaksanakan kegiatan berupa Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan sebagai sumberdaya, Kreatif, Efektif dan Menarik (PAILKEM). Kenyataannya di sekolah-sekolah masih banyak guru yang menggunakan pembelajaran konvensional, semuanya berpusat pada guru atau didominasi oleh guru

(*teacher centered*) bukannya berpusat pada siswa (*student centered*).

Berdasarkan hasil observasi, pada tanggal 19 september 2015 di SDN Rawamangun 09 Pagi Pulogadung Jakarta Timur, khususnya pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kelas IV bahwa pembelajaran masih berpusat pada guru sebagai sumber utama pengetahuan. Guru belum menerapkan model pembelajaran dalam menjelaskan materi yang disampaikan. Pada saat pembelajaran sedang berlangsung, masih ada siswa yang tidak aktif, tidak menyimak, mengantuk, dan tidak memperhatikan pada saat guru sedang menjelaskan materi sehingga pada saat diberikan evaluasi pada akhir pembelajaran, masih ada siswa yang mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 67.

Hal itu ditunjukkan pada perolehan nilai ulangan tengah semester (UTS) mata pelajaran IPS kelas IVB semester satu tahun ajaran 2015/2016 terdapat 14 dari 29 siswa yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah yaitu 67. Dengan diperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 40. Berdasarkan nilai UTS di semester satu tersebut masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah 67 dan hanya 52% yang berada di atas KKM (67)

Melihat fenomena itu, guru harus mampu mengemas suatu pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif, partisipatif, dan menyenangkan dalam belajar dengan cara memilih model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, guru juga harus mengubah paradigma dari yang mulanya semua berpusat pada guru berganti menjadi berpusat pada siswa. Siswa

harus menemukan, menggali, dan mengelola sendiri pengetahuannya sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak ada lagi istilah takut alam belajar. Salah satu upaya yang dianggap efektif adalah dengan pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang dimaksud (Agus 2013: 54).

Pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan mengembangkan keterampilan sosial. Karena pentingnya pelajaran IPS bagi peserta didik maka guru harus bisa memberikan pengetahuan yang benar-benar mempermudah siswa untuk menangkap pelajaran, salah satunya dengan menerapkan model dan metode pembelajaran yang cocok. *Take and Give* merupakan model pembelajaran yang cocok untuk mengatasi masalah tersebut.

Istilah *Take and Give* sering dikonotasikan orang dengan "saling memberi dan saling menerima" Maka saling memberi dan menerima itu jugalah yang menjadi intisari dari model *Take and Give* ini. Jadi, pengertian model pembelajaran *Take and Give* adalah strategi pembelajaran yang didukung oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa yang di dalam kartu itu sendiri ada catatan yang harus dikuasai dan dipahami oleh masing-masing siswa. Siswa kemudian mencari pasangannya masing-

masing untuk bertukar pengetahuan yang ada padanya sesuai dengan yang didapatnya di kartu, lalu kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mengevaluasi siswa dengan menanyakan pengetahuan yang ada padanya dan yang dia terima dari pasangannya. Karena model pembelajaran ini menuntut siswa aktif bekerjasama dengan teman pasangannya dalam proses pembelajaran. Adapun dengan model *Take and Give* siswa akan lebih termotivasi karena siswa akan berperan langsung untuk menyampaikan dan menerima materi dari temannya sendiri, menggunakan model *Take and Give* juga akan dapat mengatasi masalah luasnya materi IPS karena dengan metode ini materi akan dibagi-bagi pada tiap sub pokoknya.

Oleh karena itu pembelajaran model *Take and Give* diharapkan agar siswa dapat termotivasi dan menyenangi pembelajaran IPS, dimana siswa mendapat kesempatan yang sama untuk aktif dalam pembelajaran sehingga menghasilkan perubahan pada hasil belajar siswa yang lebih baik lagi, dan ini yang akan dilaksanakan pada penelitian terhadap siswa kelas IV di SDN Rawamangun 09 Pagi Pulogadung Jakarta Timur, dengan menggunakan model *Take and Give*.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa sulit memahami pembelajaran IPS karena penyampaian pembelajarannya hanya menggunakan metode ceramah
2. Masih rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS
3. Hasil belajar IPS siswa kelas IV SD masih ada yang dibawah KKM
4. Pembelajaran yang dilakukan guru kurang mendorong siswa untuk berfikir

5. Menerapkan model *Take and Give* dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

ACUAN TEORETIK

1) Hakikat Belajar IPS

a. Pengertian Belajar

Reber dalam Suprijono Belajar sesungguhnya dilakukan oleh manusia seumur hidupnya, kapan saja dimana saja, baik di sekolah maupun di rumah. Belajar adalah *the process of acquiring knowledge* (belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan) (2013: 2).

Piaget dalam Dimiyati berpendapat bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu, sebab individu melakukan interaksi terus-menerus dengan lingkungannya. Lingkungan tersebut mengalami perubahan, dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelek semakin berkembang (2009: 13) sedangkan menurut Gagne dalam Syaiful Belajar adalah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku (2011: 22).

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang diajarkan (Purwanto 2011: 44). Maksud pengertian diatas bahwa hasil belajar yaitu sebagai alat ukur yang digunakan untuk melihat penguasaan materi yang ditelah dipelajari dan dikuasai siswa selama proses pembelajaran.

Menurut Gagne dalam Dimiyati belajar merupakan kegiatan yang kompleks, hasil belajar merupakan kapasitas. setelah belajar

orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai (2013: 10).

2) Hakikat IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

a. Pengertian IPS

Menurut pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Depdiknas (2006), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial (Enok 2011: 10)

Menurut Rudy Gunawan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab serta warga negara yang cinta damai (Rudy 2013: 51). Artinya bahwa Pendidikan Ilmu Sosial merupakan suatu program pendidikan pada siswa untuk mengenal dunia sosial yang ada di sekitar lingkungan.

b. Pengertian hasil belajar Ips

Nur Hadi dalam Ahmad Susanto menyebutkan bahwa ada empat tujuan IPS yaitu: *knowledge*, *skill*, *attitude* dan *value*. Pertama *knowledge* tujuan utama IPS yaitu membantu siswa sendiri untuk mengenal diri mereka sendiri dan lingkungan. Kedua *skill* mencakup keterampilan berfikir, ketiga *attitude* yang terdiri atas tingkah laku berfikir, keempat *value* yaitu nilai yang terkandung didalam masyarakat yang diperoleh dari lingkungan masyarakat maupun lembaga pemerintah (2013: 149). Maksud dari tujuan yang

disebutkan diatas adalah untuk mengenal diri mereka sendiri, lingkungan, keterampilan sosial di masyarakat.

Hasil belajar jika dikaitkan dengan hasil belajar IPS maka dapat ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku pada diri siswa, baik aspek kognitif, afektif, psikomotorik. Perubahan itu terjadi setelah adanya proses pembelajaran IPS yang dilaksanakan di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah yang diukur dengan menggunakan alat ukur dalam bentuk tes dan non tes.

METODE HASIL PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang memiliki peranan sangat penting dan strategi untuk meningkatkan mutu pembelajaran, apabila diimplementasikan dengan baik dan benar.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan. Dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi praktik pembelajaran yang dilakukan (Fatra & rozak 2011: 13). Secara eksplisit bahwa tujuan utama *classroom action research* ialah mengembangkan keterampilan guru yang bertolak dari kebutuhan untuk menanggulangi berbagai permasalahan pembelajaran aktual yang dihadapinya di kelas (Fatra & rozak (2011:19)

Dari beberapa pengertian para ahli maka dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang dilakukan guru didalam

kelas untuk memperbaiki atau meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan tujuan penelitian, maka penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan Kelas (PTK). Proses Penelitian Tindakan Kelas menggunakan model Kemmis dan Tanggart. Penelitian dengan menggunakan model ini apabila pada awal pelaksanaan tindakan ditemukan adanya kekurangan, maka perencanaan dan pelaksanaan tindakan perbaikan masih dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai target yang diinginkan tercapai. Rancangan tersebut memiliki empat tahapan kegiatan pada setiap siklusnya, yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

a. Pengertian Model *Take and Give*

Take and Give merupakan model pembelajaran yang memiliki sintaks, menuntut siswa mampu memahami materi pelajaran yang diberikan guru dan teman sebaya atau siswa lainnya. Dengan perkataan lain, model pembelajaran ini melatih siswa terlibat secara aktif dalam menyampaikan materi yang siswa terima dari teman atau siswa yang lainnya secara berulang-ulang (Prayogo 2012: 82).

Model pembelajaran *Take And Give* adalah model pembelajaran yang memiliki sintaks pembelajaran dengan menggunakan media kartu yang berisi nama siswa, bahan belajar, dan nama yang diberi, informasikan kompetensi, sajian materi, pada tahap pemantapan tiap siswa disuruh berdiri dan mencari teman dan saling menginformasikan tentang materi atau pendalaman perluasannya kepada siswa lain kemudian mencatatnya pada kartu, dan seterusnya dengan siswa lain secara

bergantian Diteruskan dengan evaluasi dan refleksi (Suyatno 2009: 76).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data hasil tindakan siklus I dan II terlihat adanya peningkatan dari data yang diambil. Adapun paparannya sebagai berikut :

a. Hasil Belajar Siswa

Data siklus I diperoleh 55% siswa mencapai KKM, kemudian siklus II menjadi 86%. Dan hasil nilai rata-rata dari siklus I diperoleh 69,48 kemudian siklus II menjadi 82,24. Hasil belajar siswa yang diperoleh tampak pada nilai yang didapat oleh siswa.

1. Data Pemantau Tindakan Guru Menggunakan Model *Take and Give*

Dari pemantauan guru mengajar yang dilakukan oleh observer, menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I dan siklus II.

- a. Persentase pelaksanaan meningkat dari siklus sebesar 66% menjadi sebesar 86% pada siklus II.
- b. Indikator yang terlaksana meningkat dari siklus I sebanyak 10 indikator meningkat menjadi 13 indikator pada siklus II dan Indikator yang tidak terlaksana menurun pada siklus I sebanyak 5 indikator menjadi 2 indikator pada siklus II.

2. Data Pemantau Tindakan Siswa Menggunakan Model *Take and Give*

Dari pemantauan tindakan siswa saat melakukan pembelajaran dengan mempergunakan model *Take and Give* yang dilakukan oleh observer, menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I dan siklus II.

a. Persentase pelaksanaan pembelajaran meningkat siklus I sebanyak 60% meningkat menjadi 85% pada siklus II.

b. Indikator yang terlaksana meningkat pada siklus I sebanyak 12 meningkat menjadi sebanyak 17 indikator dan Indikator yang tidak terlaksana menurun pada siklus I sebanyak 8 indikator menurun pada siklus II sebanyak 3 indikator.

Jadi dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Take and Give* ternyata menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I dan II.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan dipaparkan pada BAB IV bahwa penelitian yang dilakukan pada mata pelajaran IPS tentang Perkembangan Teknologi di kelas IV SDN 09 Pagi Rawamangun Jakarta Timur dengan menggunakan model *Take and Give* telah menunjukkan peningkatan terhadap hasil belajar. hasil penelitian menunjukan bahwa sebanyak 86% dari jumlah siswa kelas IV pada siklus II berada di atas KKM yaitu ≥ 67 dimana 25 orang dari keseluruhan siswa 29 menunjukkan lebih dari target yang telah ditentukan peneliti yaitu 85%.

Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pada mata pelajaran IPS tentang perkembangan teknologi di kelas IV SDN 09 Pagi Rawamangun Pulogadung Jakarta Timur dengan menggunakan model *Take and Give* telah menunjukkan hasil belajar yang bermakna dimana siswa terlibat aktif dalam belajar, materi yang didapat tidak hanya dari guru tetapi juga dari siswa, dapat menghemat waktu dalam penguasaan materi.

Implikasi

Penggunaan model *Take and Give* dalam pembelajaran IPS merupakan pemilihan metode yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV. Dengan penggunaan model *Take and Give* siswa dapat terlibat aktif dalam belajar, Siswa akan lebih cepat memahami penguasaan materi dan informasi karena mendapatkan informasi dari guru dan siswa yang lain, dapat menghemat waktu dalam pemahaman dan penguasaan siswa akan informasi, melatih rasa berani siswa dalam berbicara, rasa tanggung jawab terhadap dirinya.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian ini maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Mengingat bahwa penerapan pembelajaran IPS menggunakan model *Take and Give* dapat meningkatkan hasil belajar, maka guru kelas diharapkan dapat menerapkan model *Take and Give* dalam pembelajaran sehingga terciptanya kondisi yang menyenangkan dalam belajar dan akan berdampak pada hasil belajar siswa.
2. Sebagai metode pembelajaran yang asing bagi siswa, sebelum menerapkan pembelajaran model *Take and Give* Sebaliknya terlebih dahulu guru memberitahu siswa, tujuan dan langkah-langkah model pembelajaran sampai siswa betul-betul paham dan mengerti. Hal ini untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman selama kegiatan berlangsung.
3. Dalam pembelajaran hendaknya guru mengemas pembelajaran menjadi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

4. Penelitian ini hendaknya dilanjutkan oleh penelitian lain dimana dengan menggunakan model *Take and Give* dapat menghasilkan hasil belajar yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz Wahab.,dkk. Konsep Dasar IPS. Jakarta: Universitas Terbuka, 2009
- Agus Suprijono. *Cooperative Learning teori & aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013
- Ahmad susanto. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2013
- Anggara Prayogo. *Strategi pembelajaran afektif, Inovatif, Efektif dan menyenangkan*. (Jakarta: Pustaka Media,2012),h.82
- Dimiyati dan Mudjino. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta, 2009
- Enok Maryani. *Pengembangan Program Pembelajaran IPS untuk Peneingkatan Keterampilan Sosial*. Bandung: Alfabeta, 2011
- Etin Solihatin dan Raharjo. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008
- Hamzah B.Uno. *Belajar dengan Pendekatan*, Jakarta:PT Bumi Aksara, 2013
- Hidayati. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar* (Yogyakarta: IKIP Yogyakarta, 2004), hh. 16 – 17.
- <https://idtesis.com/metode-pembelajaran-take-and-give/Diunduh tanggal 26 juli 2015>
- <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index> Diunduh tanggal 26 juli 2015
- Ika Lestari, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi* (Padang: Akademia Permata,2013),h.34
- Muhibbin syah. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006
- Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya offset, 2004
- Oemar Hamalik. *Proses Belajar Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011
- Rudy Gunawan. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta, 2013
- Siregar Evelin dan Hartini Nara. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2010
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010
- Suharsismi Arikunto, Suharjo Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2008
- Suyatno. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, Jakarta: Bumi Aksara,2009
- Suyadi. *Paduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: DIVA press, 2010
- Syaiful Bahri Djamarah. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011
- UU RI. No 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003* (<https://akhmadsudrajat.files.wordpress.com>) h.1. Diunduh tanggal 8 april 2015