

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Pustaka

1. Teori Implementasi

Menurut Patton dan Sawicki bahwa implementasi berkaitan dengan berbagai kegiatan yang diarahkan untuk merealisasikan program, dimana pada posisi ini eksekutif mengatur cara untuk mengorganisir, menginterpretasikan dan menerapkan kebijakan yang telah diseleksi. Sehingga dengan mengorganisir, seorang eksekutif mampu mengatur secara efektif dan efisien sumber daya, Unit-unit dan teknik yang dapat mendukung pelaksanaan program, serta melakukan interpretasi terhadap perencanaan yang telah dibuat, dan petunjuk yang dapat diikuti dengan mudah bagi realisasi program yang dilaksanakan.¹

Jadi tahapan implementasi merupakan peristiwa yang berhubungan dengan apa yang terjadi setelah suatu perundang-undangan ditetapkan dengan memberikan otoritas pada suatu kebijakan dengan membentuk output yang jelas dan dapat diukur. Dengan demikian tugas implementasi kebijakan sebagai suatu penghubung yang memungkinkan tujuan-tujuan kebijakan mencapai hasil melalui aktivitas atau kegiatan dan program pemerintah.

Menurut Robert Nakamura dan Frank Smallwood hal-hal yang berhubungan dengan implementasi kebijakan² adalah keberhasilan dalam mengevaluasi masalah dan kemudian menerjemahkan ke dalam keputusan-keputusan yang bersifat khusus.

¹ <http://www.landasanteori.com/2015/10/pengertian-implementasi-kebijakan.html>.

² Beberapa dimensi dan implementasi pemerintahan mengenai program-program yang sudah disahkan, kemudian menentukan implementasi, juga membahas aktor-aktor yang terlibat, dengan memfokuskan pada birokrasi yang merupakan lembaga eksekutor. Jadi Implementasi merupakan suatu proses yang dinamis yang melibatkan secara terus menerus usaha-usaha untuk mencari apa yang akan dan dapat di lakukan. Dengan demikian implementasi mengatur kegiatan-kegiatan yang mengarah pada penempatan suatu program kedalam tujuan kebijakan yang diinginkan(<http://www.landasanteori.com/2015/10/>).

Edward III berpandangan bahwa implementasi kebijakan dipengaruhi oleh empat variabel, yaitu:

- a) Komunikasi, yaitu keberhasilan implementasi kebijakan mensyaratkan agar implementor mengetahui apa yang harus dilakukan, dimana yang menjadi tujuan dan sasaran kebijakan harus ditransmisikan kepada kelompok sasaran (*target group*), sehingga akan mengurangi distorsi implementasi.
- b) Sumberdaya, meskipun isi kebijakan telah dikomunikasikan secara jelas dan konsisten, tetapi apabila implementor kekurangan sumberdaya untuk melaksanakan, maka implementasi tidak akan berjalan efektif. Sumber daya tersebut dapat berwujud sumber daya manusia, misalnya kompetensi implementor dan sumber daya finansial.
- c) Disposisi, adalah watak dan karakteristik yang dimiliki oleh implementor, seperti komitmen, kejujuran, sifat demokratis. Apabila implementor memiliki disposisi yang baik, maka implementor tersebut dapat menjalankan kebijakan dengan baik seperti apa yang diinginkan oleh pembuat kebijakan. Ketika implementor memiliki sikap atau perspektif yang berbeda dengan pembuat kebijakan, maka proses implementasi kebijakan juga menjadi tidak efektif.
- d) Struktur Birokrasi, Struktur organisasi yang bertugas mengimplementasikan kebijakan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap implementasi kebijakan. Aspek dari struktur organisasi adalah *Standard Operating Procedure* (SOP)³ dan fragmentasi. Struktur organisasi yang terlalu panjang akan cenderung melemahkan pengawasan dan menimbulkan *red-tape*, yakni prosedur birokrasi yang

³ SOP atau prosedur-prosedur kerja ukuran-ukuran dasar berkembang sebagai tanggapan internal terhadap waktu yang terbatas dan sumber-sumber dari para pelaksana serta keinginan untuk keseragaman dalam bekerjanya organisasi-organisasi yang kompleks dan tersebar luas. Sedangkan fragmentasi berasal dari tekanan-tekanan diluar unit-unit birokrasi, seperti komite-komite legislatif, kelompok-kelompok kepentingan pejabat-pejabat eksekutif, konstitusi negara dan sifat kebijakan yang mempengaruhi organisasi birokrasi pemerintah.

rumit dan kompleks, yang menjadikan aktivitas organisasi tidak fleksibel.

2. Konsep Dasar Model Pembelajaran *Take and give*

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. Siswa⁴ 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.⁵

Take and give secara bahasa mempunyai arti mengambil dan memberi, maksud *take and give* dalam model pembelajaran ini adalah dimana siswa mengambil dan memberi pelajaran pada siswa yang lainnya. “beberapa ahli percaya bahwa suatu mata pelajaran benar-benar dikuasai banyak apabila peserta didik mampu mengajarkan pada peserta lain.

Mengajar teman sebaya⁶ memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari sesuatu yang baik pada waktu yang sama saat ia menjadi narasumber bagi yang lain. Strategi berikut juga memberikan

⁴ Siswa adalah komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. (https://id.wikipedia.org/wiki/Peserta_didik).

⁵ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2015, hlm. 242.

⁶ Dalam kamus besar bahasa Indonesia, teman sebaya diartikan sebagai kawan, sahabat atau orang yang sama-sama bekerja atau berbuat. Santrock (2007:55) mengatakan bahwa kawan-kawan sebaya adalah anak-anak atau remaja yang memiliki usia atau tingkat kematangan yang kurang lebih sama. Dari beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa teman sebaya adalah hubungan individu pada anak-anak atau remaja dengan tingkat usia yang sama serta melibatkan keakraban yang relatif besar dalam kelompoknya.

kepada pengajar tambahan-tambahan apabila mengajar dilakukan oleh peserta didik”.⁷

Model Pembelajaran menerima dan memberi (*Take and give*) merupakan model pembelajaran yang memiliki sintaks, menuntut siswa mampu memahami materi pelajaran yang diberikan guru dan teman sebayanya (siswa lain).

Dengan demikian, komponen penting dalam strategi *take and give* adalah penguasaan materi melalui kartu, keterampilan bekerja berpasangan dan sharing informasi, serta evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman atau penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan di dalam kartu dan kartu pasangannya.⁸

3. Sejarah Model Pembelajaran *Take and give*

Model pembelajaran *take and give* sebagai bagian dari pembelajaran komunikatif kooperatif didasari pada munculnya pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa bermula dari adanya perubahan-perubahan dalam tradisi pembelajaran bahasa Inggris pada tahun 1960-an, yang saat itu menggunakan pendekatan situasional. Dalam pembelajaran situasional, bahasa diajarkan dengan mempraktekkan/melatihkan struktur-struktur dasar dalam berbagai kegiatan berdasarkan situasi yang bermakna.⁹

Namun, dalam perkembangan selanjutnya, seperti halnya teori linguistik yang mendasari audiolinguisme¹⁰, ditolak di Amerika pada pertengahan serikat pada pertengahan tahun 1960-an dan para pakar

⁷ Melvin L. Silberman, *Active Learning*, Nuansa Cendekia, Bandung, 2014, hal. 29.

⁸ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2015, hlm. 242.

⁹ Ni Wayan Ratih Shopia, *Pendekatan Komunikatif*, Jurnal Pendidikan, 2014, hal. 1.

¹⁰ Metode Audiolingual adalah suatu metode yang mana banyak melakukan praktek-praktek dan latihan-latihan dalam berbahasa baik dalam bentuk dialog, khutbah dan lain sebagainya yang mana diharapkan para siswa bisa berbicara seperti pemilik bahasa itu sendiri. Metode audiolingual pada dasarnya merupakan pengembangan dari metode langsung yang dirasa memiliki kelemahan terutama dalam menjelaskan hal-hal yang sulit dipahami siswa. Untuk itu metode ini disamping menekankan pengajaran bahasa lewat mendengar dan menirukan, juga dimungkinkan penggunaan bahasa ibu untuk penjelasannya.

linguistik terapan inggris pun mulai mempersalahkan asumsi-asumsi yang mendasari pengajaran bahasa situasional.

Menurut mereka, tidak ada harapan/masa depan untuk meneruskan mengajar gagasan¹¹ yang tidak masuk akal terhadap peramalan bahasa berdasarkan peristiwa-peristiwa situasional. Apa yang dibutuhkan adalah suatu studi yang lebih cermat mengenai bahasa itu sendiri dan kembali kepada konsep tradisional bahwa ucapan-ucapan mengandung makna dalam dirinya dan mengekspresikan makna serta maksud-maksud pembicara dan penulis yang menciptakannya.

Dalam mengajar, guru¹² mungkin menggunakan lebih dari satu strategi dan pendekatan. Mereka memilih teknik dan materi berdasarkan sejumlah pendekatan untuk kebutuhan siswa secara individu dikelas. Tidak ada satu pun pendekatan terbaik untuk siswa atau guru. Pendekatan komunikatif adalah suatu pendekatan yang bertujuan untuk membuat kompetensi komunikatif sebagai tujuan pembelajaran bahasa, juga mengembangkan prosedur-prosedur bagi pembelajaran empat keterampilan berbahasa (menyimak, membaca, berbicara, dan menulis), mengakui dan menghargai saling ketergantungan bahasa.

4. Perbedaan Antara Model, Pola Dan Strategi Pembelajaran

a. Model Pembelajaran

Joybe dkk mengungkapkan bahwa model pembelajaran adalah deskripsi suatu lingkungan pembelajaran yang disusun berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, pembelajaran di kelas, kelompok belajar, dan

¹¹ Gagasan (pikiran) adalah sesuatu (hasil pemikiran, usulan, keinginan, harapan) yang akan disampaikan penulis kepada pembaca atau pendengarnya. (www.kajianpustaka.com/2015/09/pengertian-tujuan-tolak-ukur-gagasan.html).

¹² Guru adalah pendidik dan pengajar pada pendidikan anak usia dini jalur sekolah atau pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Guru-guru seperti ini harus mempunyai semacam kualifikasi formal. Dalam definisi yang lebih luas, setiap orang yang mengajarkan suatu hal yang baru dapat juga dianggap seorang guru. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Guru>).

latihan-latihan untuk mendesain instruksional¹³ berbagai materi pelajaran, program multimedia, serta program-program pembelajaran melalui komputer. Dengan dipersiapkannya berbagai kebutuhan pembelajaran bagi pembelajar, memungkinkan terwujudnya kondisi belajar atau sistem lingkungan yang menyebabkan terjadinya belajar pada diri pembelajar.¹⁴

Belakangan ini, sejumlah strategi instruksional untuk mencapai tujuan pengajaran yang berbeda-beda sudah dikembangkan oleh para pakar yang berbeda pula. Kajian yang dilakukan oleh Bruce Joyce dan Marsha Weill dalam *Models of Teaching*, misalnya, merupakan salah satu yang monumental dalam bidang ini. Mereka mentransformasikan pengetahuan tentang belajar-mengajar ke dalam “Model-Model Pengajaran” yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai sasaran-sasaran instruksional yang berbeda. Ada kebutuhan mendesak untuk memasukkan sebagian “Model-Model Pengajaran” tersebut ke dalam kurikulum program pendidikan guru di sekolah menengah serta sekolah dasar sehingga setiap calon guru bisa mencapai level kemampuan mengajar yang lebih besar.¹⁵

Bertahun-tahun, sejumlah besar teori pembelajaran telah dikembangkan oleh para pendidik dan psikolog¹⁶. Teori-teori

¹³ Prosedur pengembangan sistem instruksional mulai populer seiring pemberlakuan kurikulum 1957. Sistem prosedur pengembangan sistem instruksional mengarah pada tercapainya tujuan khusus, dapat diukur, dan dirumuskan dalam bentuk perilaku peserta didik. Harapan diterapkannya prosedur pengembangan sistem instruksional guru atau tenaga pendidik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Prosedur pengembangan sistem instruksional digunakan sebagai kerangka berpikir dalam menyusun sebuah rencana pembelajaran atau perumusan tujuan pembelajaran. Kritik terhadap penerapan prosedur pengembangan sistem instruksional dikalangan para pengajar atau guru yaitu prosedur ini membawa konsekuensi terhadap beban kerja guru dan juga kepala sekolah bertambah di bidang administrasian dokumen seperti penyusunan satuan pembelajaran yang detail, termasuk penyusunan alat evaluasi yang harus dapat mengukur tujuan pembelajaran. (<https://id.wikipedia.org/wiki/>).

¹⁴ Iif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri, *Pengembangan dan Model Pembelajaran Tematik Integratif*, Prestasi Pustaka, Jakarta, 2014, hlm. 57.

¹⁵ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2015, hlm. 72.

¹⁶ Psikolog adalah seorang ahli dalam bidang praktik psikologi, bidang ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku dan proses mental. Psikolog dapat dikategorikan

pembelajaran itu sendiri tidak dapat memenuhi tujuan tersebut. Untuk itulah, berdasarkan teori-teori ini, para peneliti telah mengembangkan sejumlah strategi pengajaran untuk mencapai tujuan-tujuan instruksional tertentu. Strategi-strategi ini menunjukkan bahwa tidak ada satu cara terbaik untuk mengajar, yang berarti bahwa keberagaman strategi menjadi suatu keniscayaan untuk mencapai tujuan-tujuan inilah yang dikenal dengan “Model-Model Pengajaran”.

Model pembelajaran menawarkan kegiatan pembelajaran yang beraneka ragam, sehingga pembelajar tidak jenuh dalam belajar. Keragaman model yang diterapkan, diharapkan mampu menjangkau lebih banyak sisi kebutuhan pembelajar dikelas. Model-model pembelajaran bukanlah untuk mengubah apa yang sudah pengajar miliki dan bisa dilakukan, melainkan untuk menambah, melengkapi, dan memperluas variasi gaya mengajar pengajar.¹⁷

Joyce dan Weill mendeskripsikan model pengajaran secara rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di *setting* yang berbeda. Model-Model Pengajaran dirancang untuk tujuan-tujuan tertentu pengajaran konsep-konsep informasi, cara-cara berpikir, studi nilai-nilai sosial, dan sebagainya dengan meminta siswa untuk terlibat aktif dalam tugas-tugas kognitif dan sosial tertentu. Sebagian model berpusat pada penyampaian guru, sementara sebagian yang lain berusaha fokus pada respons siswa dalam mengerjakan tugas dan posisi-posisi siswa sebagai partner dalam proses pembelajaran.¹⁸

ke dalam beberapa bidang tersendiri sesuai dengan cabang ilmu psikologi yang ditekuninya, misalnya psikolog klinis, psikolog pendidikan, dan psikolog industri. Tetapi kata "psikolog" lebih sering digunakan untuk menyebut ahli psikologi klinis, ahli psikologi di bidang kesehatan mental. Psikolog di Indonesia tergabung dalam organisasi profesi bernama HIMPSI (Himpunan Psikologi Indonesia). (<https://id.wikipedia.org/wiki/>).

¹⁷ Iif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri, *Pengembangan dan Model Pembelajaran Tematik Integratif*, Prestasi Pustaka, Jakarta, 2014, hlm. 57.

¹⁸ Miftahul Huda, *op. cit.*, hlm. 73.

b. Pola Pembelajaran

Pola adalah cara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mendinamisasikan proses belajar mengajar. Pola bisa disebut juga dengan metode. Belajar adalah proses perubahan perilaku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Pembelajaran pada dasarnya adalah proses penambahan informasi dan kemampuan, ketika berfikir informasi¹⁹ dan kompetensi apa yang dimaksud oleh siswa, maka pada saat itu juga kita semestinya berfikir strategi apa yang harus dilakukan agar semua itu dapat tercapai secara efektif²⁰ dan efisien²¹. Ini sangat penting untuk dipahami oleh setiap guru, sebab apa yang harus dicapai akan menentukan bagaimana cara mencapainya. Seorang guru dituntut untuk menguasai metode pembelajaran yang dilakukannya akan dapat memberikan nilai tambah bagi anak didiknya. Selanjutnya yang tidak kalah pentingnya dari nilai proses pembelajarannya adalah hasil belajar yang optimal atau maksimal.²²

Pola pembelajaran tersebut memberikan gambaran bahwa seiring dengan pesatnya perkembangan media pembelajaran, baik software maupun hardware, akan membawa perubahan bergesernya peranan guru sebagai penyampai pesan. Guru tidak lagi berperan lagi berperan sebagai satu-satunya sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai media

¹⁹ Informasi adalah pesan (ucapan atau ekspresi) atau kumpulan pesan yang terdiri dari order sekuens dari simbol, atau makna yang dapat ditafsirkan dari pesan atau kumpulan pesan. Informasi dapat direkam atau ditransmisikan. Hal ini dapat dicatat sebagai tanda-tanda, atau sebagai sinyal berdasarkan gelombang. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Informasi>).

²⁰ Efektif adalah ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya); dapat membawa hasil; berhasil guna (<http://kbbi.web.id/efektif>, diakses 20 Mei 2015).

²¹ Efisien adalah tepat atau sesuai untuk mengerjakan (menghasilkan) sesuatu (dng tidak membuang-buang waktu, tenaga, biaya); 2 mampu menjalankan tugas dng tepat dan cermat; berdaya guna; bertepatan guna; sangkil (<http://kbbi.web.id/efisien>, diakses 20 Mei 2015).

²² Siti Fitriana, *Macam-Macam Pola Pembelajaran*, <http://fitriannahadi.blogspot.co.id/2014/12/macam-macam-pola-pembelajaran.html>.

dan sumber belajar²³, baik itu dari majalah, siaran radio pembelajaran, televisi pembelajaran dll. Pada masa sekarang ini atau dimasa yang akan datang, peran guru tidak hanya sebagai pengajar, tetapi ia harus mulai berperan sebagai *director of learning*, yaitu sebagai pengelola belajar yang memfasilitasi kegiatan belajar siswa melalui pemanfaatan dan optimalisasi berbagai sumber belajar. Bahkan, bukan tidak mungkin dimasa yang akan datang peran media²⁴ sebagai sumber informasi utama dalam kegiatan pembelajaran (pola pembelajaran bermedia), seperti halnya penerapan pembelajaran berbasis *computer*, disini peran guru hanya sebagai fasilitator²⁵ belajar saja.

c. Strategi Pembelajaran

Pembuatan suatu strategi pembelajaran meliputi keseluruhan penggunaan informasi yang telah dikumpulkan dan menghasilkan suatu rencana yang efektif untuk menyajikan pengajaran bagi peserta didik. Pada titik ini harus mampu menggabungkan pengetahuan tentang teori dan desain pembelajaran dengan pengalaman mengenai peserta didik dan tujuan pembelajaran.²⁶

Dick dan Carey mengatakan, strategi pembelajaran adalah semua komponen materi/paket pengajaran dan prosedur yang digunakan untuk

²³ Sumber belajar merupakan salah satu faktor yang penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Sumber belajar terdiri atas pesan (segala informasi dalam bentuk ide, fakta, dan data yang disampaikan kepada anak didik), orang (manusia yang berperan sebagai penyaji dan pengolah pesan, seperti : guru narasumber²³, yang dilibatkan dalam kegiatan belajar), bahan (perangkat lunak yang berisi pesan-pesan), teknik (prosedur yang dipakai untuk menyajikan pesan), dan lingkungan (kondisi dan situasi dimana kegiatan pembelajaran itu terjadi). (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, PT. Imtima, Bandung, 2009, hal. 197.)

²⁴ Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti "perantara" atau "pengantar", yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Jadi, dalam pengertian yang lain, media adalah alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Banyak ahli dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. (<http://www.pengertianahli.com/2014/07/pengertian-media-dan-jenis-media.html>)

²⁵ Fasilitator adalah seseorang yang membantu sekelompok orang memahami tujuan bersama mereka dan membantu mereka membuat rencana guna mencapai tujuan tersebut tanpa mengambil posisi tertentu dalam diskusi. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Fasilitator>).

²⁶ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hal. 47.

membantu siswa dalam mencapai tujuan pengajaran. Strategi Pembelajaran tidak hanya terbatas pada prosedur kegiatan, melainkan termasuk seluruh komponen²⁷ materi atau paket pengajaran dan pola pengajaran itu sendiri. Dengan memahami beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa strategi pembelajaran adalah siasat²⁸ guru dalam mengefektifkan, mengefisiensikan, serta mengoptimalkan fungsi dan interaksi antara siswa dengan komponen pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran.²⁹

Strategi pembelajaran dikembangkan atau diturunkan dari model pembelajaran. Dari beberapa pengertian di atas strategi pembelajaran meliputi rencana, metode dan perangkat kegiatan yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu.³⁰

Menurut Slameto dalam Riyanto, bahwa strategi pembelajaran mencakup jawaban atas pertanyaan :³¹

- 1) Siapa melakukan apa dan menggunakan alat apa dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini menyangkut peranan sumber, penggunaan bahan, dan alat-alat bantu pembelajaran.
- 2) Bagaimana melaksanakan tugas pembelajaran yang telah didefinisikan (hasil analisis³²) sehingga tugas tersebut dapat memberikan hasil yang optimal. Kegiatan ini menyangkut metode dan teknik pembelajaran.

²⁷ Komponen adalah bagian dr keseluruhan; unsur (<http://kbbi.web.id/komponen>).

²⁸ Siasat adalah cara bekerja; cara melakukan sesuatu; metode: siasat pekerjaan; siasat mengajar membaca yang mula-mula sekali (<http://kamus.cektkp.com/siasat/>).

²⁹ Yatim Riyanto, *Op. Cit*, hal. 131.

³⁰ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hal. 9.

³¹ Yatim Riyanto, *Op. Cit*, hal. 132.

³² Dalam linguistik, analisa atau analisis adalah kajian yang dilaksanakan terhadap sebuah bahasa guna meneliti struktur bahasa tersebut secara mendalam. Sedangkan pada kegiatan laboratorium, kata analisa atau analisis dapat juga berarti kegiatan yang dilakukan di laboratorium untuk memeriksa kandungan suatu zat dalam cuplikan. Namun, dalam perkembangannya, penggunaan kata analisa atau analisis mendapat sorotan dari kalangan akademis, terutama kalangan ahli bahasa. Penggunaan yang seharusnya adalah kata analisis. hal ini dikarenakan kata analisis merupakan kata serapan dari bahasa asing (inggris) yaitu *analysis*. Dari akhiran *-isys* bila diserap ke dalam bahasa Indonesia menjadi *-isis*. Jadi sudah seharusnya bagi kita untuk meluruskan penggunaan setiap bahasa agar tercipta praktik kebahasaan yang baik dan benar demi tatanan bangsa Indonesia yang semakin baik. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Analisis>).

- 3) Kapan dan di mana kegiatan pembelajaran dilaksanakan serta berapa lama kegiatan tersebut dilaksanakan.

5. Tujuan Model Pembelajaran *Take and give*

Tujuan model pembelajaran *take and give* berbeda dengan kelompok tradisional yang menerapkan sistem kompetisi, di mana keberhasilan individu diorientasikan pada kegagalan orang lain. Sedangkan tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan situasi di mana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya. Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran³³ penting, yaitu:³⁴

a. Hasil belajar akademik

Dalam belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi³⁵ siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

³³ Tujuan pembelajaran (*instructional objective*) adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu. Hal ini didasarkan berbagai pendapat tentang makna tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. (belajarpsikologi.com/pengertian-dan-tujuan-pembelajaran/)

³⁴ Miss Ranita, *Tujuan Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) beserta Elemen-elemen Pendukungnya Tujuan Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) beserta Elemen-elemen Pendukungnya*, Just another WordPress.com site.

³⁵ Prestasi adalah hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan. Gagne (1985:40) menyatakan bahwa prestasi belajar dibedakan menjadi lima aspek, yaitu : kemampuan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, sikap dan keterampilan. (20 Des 2012 (ggugutlufichasepti.blogspot.com/)).

b. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial³⁶, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar³⁷ saling menghargai satu sama lain.

c. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah, mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial, penting dimiliki oleh siswa sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.

6. Manfaat Model Pembelajaran *Take and give*

Ada beberapa manfaat proses model pembelajaran *take and give* antara lain : siswa dapat meningkatkan kemampuan untuk bekerja sama dengan siswa lain; siswa mempunyai banyak kesempatan untuk menghargai perbedaan; partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat; dapat mengurangi kecemasan siswa (kurang percaya diri); meningkatkan motivasi; harga diri dan sikap positif; serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Keuntungan penggunaan pembelajaran kooperatif antara lain adalah :³⁸

³⁶ Kelas sosial atau golongan sosial merujuk kepada perbedaan hierarkis (atau stratifikasi) antara insan atau kelompok manusia dalam masyarakat atau budaya. Biasanya kebanyakan masyarakat memiliki golongan sosial, namun tidak semua masyarakat memiliki jenis-jenis kategori golongan sosial yang sama. (https://id.wikipedia.org/wiki/Kelas_sosial).

³⁷ Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Belajar>).

³⁸ Hari Cahyanta, Manfaat dan Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif, <http://dasar-teori.blogspot.co.id/2011/10/manfaat-dan-tujuan-model-pembelajaran.html>.

- a. Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial.
- b. Memungkinkan siswa saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial, dan pandangan-pandangan.
- c. Memudahkan siswa melakukan penyesuaian sosial.
- d. Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen³⁹.
- e. Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois⁴⁰.
- f. Membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga masa dewasa.
- g. Memlihara hubungan saling membutuhkan dapat diajarkan.
- h. Meningkatkan rasa saling percaya kepada sesama manusia.
- i. Meningkatkan kemampuan memandang masalah dan situasi dari berbagai perspektif.
- j. Meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik.
- k. Meningkatkan kegemaran berteman tanpa memandang perbedaan kemampuan, jenis kelamin⁴¹, normal atau cacat, etnis⁴², kelas sosial, agama⁴³, orientasi tugas.

³⁹ Komitmen adalah sesuatu keteguhan untuk berjanji kepada diri sendiri yang akan memacu dan merangsang seseorang untuk terus berjuang dalam mencapai target yang dicita-citakan serta tidak akan berhenti sebelum target yang dicita-citakan tercapai. (www.temukanpengertian.com/2013/09/pengertian-komitmen-tinggi.html).

⁴⁰ Egoisme merupakan motivasi untuk mempertahankan dan meningkatkan pandangan yang hanya menguntungkan diri sendiri. Egoisme berarti menempatkan diri di tengah satu tujuan serta tidak peduli dengan penderitaan orang lain, termasuk yang dicintainya atau yang dianggap sebagai teman dekat. Istilah lainnya adalah "egois". Lawan dari egoisme adalah altruisme. Hal ini berkaitan erat dengan narsisme, atau "mencintai diri sendiri," dan kecenderungan mungkin untuk berbicara atau menulis tentang diri sendiri dengan rasa sombong dan panjang lebar. Egoisme dapat hidup berdampingan dengan kepentingannya sendiri, bahkan pada saat penolakan orang lain. Sombong adalah sifat yang menggambarkan karakter seseorang yang bertindak untuk memperoleh nilai dalam jumlah yang lebih banyak daripada yang ia memberikan kepada orang lain. Egoisme sering dilakukan dengan memanfaatkan altruisme, irasionalitas dan kebodohan orang lain, serta memanfaatkan kekuatan diri sendiri dan / atau kecerdikan untuk menipu. Egoisme berbeda dari altruisme, atau bertindak untuk mendapatkan nilai kurang dari yang diberikan, dan egoisme, keyakinan bahwa nilai-nilai lebih didapatkan dari yang boleh diberikan. Berbagai bentuk "egoisme empiris" bisa sama dengan egoisme, selama nilai manfaat individu diri sendirinya masih dianggap sempurna. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Egoisme>).

⁴¹ Jenis Kelamin adalah perbedaan bentuk, sifat, dan fungsi biologi laki-laki dan perempuan yang menentukan perbedaan peran mereka dalam menyelenggarakan upaya meneruskan garis keturunan. (<https://prezi.com/avqlql1b9uzh/pengertian-jenis-kelamin-dan-gender/>).

Tujuan utama dalam penerapan model belajar mengajar *cooperative learning* adalah agar peserta didik dapat belajar secara berkelompok bersama teman-temannya dengan cara saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengemukakan gagasannya dengan menyampaikan pendapat mereka secara berkelompok.

7. Hubungan Model Pembelajaran *Take and give* dengan guru

Peran guru dalam pembelajaran *take and give* adalah sebagai fasilitator, mediator, *director-motivator*, dan *evaluator*.⁴⁴ Sebagai fasilitator seorang guru harus memiliki sikap-sikap sebagai berikut:

- a. Mampu menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan
- b. Membantu dan mendorong siswa untuk mengungkapkan dan menjelaskan keinginan dan pembicaraannya baik secara individual dan kelompok
- c. Membantu kegiatan-kegiatan dan menyediakan sumber atau peralatan serta membantu kelancaran belajar
- d. Membina siswa agar setiap orang merupakan sumber belajar yang bermanfaat bagi yang lainnya

⁴² Etnis adalah penggolongan manusia berdasarkan kepercayaan, nilai, kebiasaan, adat istiadat, norma bahasa, sejarah, geografis dan hubungan kekerabatan (Pasal 1 Angka 3 Undang-Undang No. 40 tahun 2008). Etnis berbeda dengan pengertian ras. (<https://id-id.facebook.com/etnisindo/posts/113626725470439>)

⁴³ Agama adalah sebuah koleksi terorganisir dari kepercayaan, sistem budaya, dan pandangan dunia yang menghubungkan manusia dengan tatanan/perintah dari kehidupan.[note 1] Banyak agama memiliki narasi, simbol, dan sejarah suci yang dimaksudkan untuk menjelaskan makna hidup dan / atau menjelaskan asal usul kehidupan atau alam semesta. Dari keyakinan mereka tentang kosmos dan sifat manusia, orang memperoleh moralitas, etika, hukum agama atau gaya hidup yang disukai. Menurut beberapa perkiraan, ada sekitar 4.200 agama di dunia. Banyak agama yang mungkin telah mengorganisir perilaku, kependetaan, definisi tentang apa yang merupakan kepatuhan atau keanggotaan, tempat-tempat suci, dan kitab suci. Praktik agama juga dapat mencakup ritual, khotbah, peringatan atau pemujaan tuhan, dewa atau dewi, pengorbanan, festival, pesta, trance, inisiasi, jasa penguburan, layanan pernikahan, meditasi, doa, musik, seni, tari, masyarakat layanan atau aspek lain dari budaya manusia. Agama juga mungkin mengandung mitologi (<https://id.wikipedia.org/wiki/Agama>).

⁴⁴ Peran Guru dalam Pembelajaran Kooperatif, <http://dedi26.blogspot.co.id/2013/10/peran-guru-dalam-pembelajaran-kooperatif.html>.

- e. Menjelaskan tujuan kegiatan pada kelompok dan mengatur penyebaran dalam pertukaran pendapat

Sebagai mediator guru berperan sebagai penghubung dalam menjabatani mengaitkan materi pembelajaran yang sedang dibahas melalui pembelajaran kooperatif dengan permasalahan yang nyata ditemukan di lapangan. Peran ini sangat penting dalam menciptakan pembelajaran bermakna⁴⁵ (*meaningful learning*), yaitu istilah yang dikemukakan Ausubel untuk menunjukkan bahan yang dipelajari memiliki kaitan makna dan wawasan dengan apa yang sudah dimiliki siswa sehingga mengubah apa yang menjadi milik siswa

Sebagai *director-motivator*⁴⁶ guru berperan dalam membimbing serta mengerahkan jalannya diskusi, membantu kelancaran diskusi tapi tidak memberikan jawaban. Selain itu juga menjadi pemberi semangat pada siswa untuk aktif berpartisipasi. Peran ini sangat penting dalam rangka memberikan semangat dan mendorong belajar kepada siswa dalam mengembangkan keberanian siswa baik dalam mengembangkan keahlian dalam bekerjasama yang meliputi mendengarkan dengan seksama,

⁴⁵ Pembelajaran bermakna merupakan suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Struktur kognitif ialah fakta-fakta, konsep-konsep dan generalisasi-generalisasi yang telah dipelajari dan diingat siswa. Suparno (1997) mengatakan, bahwa pembelajaran bermakna adalah suatu proses pembelajaran dimana informasi baru dihubungkan dengan struktur pengertian yang sudah dipunyai seorang yang sedang dalam proses pembelajaran. Pembelajaran bermakna terjadi bila siswa mencoba menghubungkan fenomena baru ke dalam struktur pengetahuan mereka. Artinya, bahan pelajaran itu harus cocok dengan kemampuan siswa dan harus relevan dengan struktur kognitif yang dimiliki siswa. Oleh karena itu, pelajaran harus dikaitkan dengan konsep-konsep yang sudah dimiliki siswa, sehingga konsep-konsep baru tersebut benar-benar terserap olehnya. Dengan demikian, faktor intelektual emosional siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran. (<http://rudynes.blogspot.co.id/2011/02/pembelajaran-bermakna-meaningfull.html>).

⁴⁶ peran sebagai motivator penting artinya dalam rangka meningkatkan kegairahan dan pengembangan kegiatan belajar siswa. Guru harus mampu memberikan rangsangan, dorongan serta reinforcement untuk mengembangkan potensi siswa, menumbuhkan swadaya (aktivitas) dan daya cipta (kreativitas), sehingga akan terjadi dinamika dalam proses belajar. *Pengarah* atau *Director*. Guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan yang dicita-citakan. (<http://ilmu-pendidikan.net/profesi-kependidikan/guru/peran-guru-dalam-kegiatan-belajar-mengajar>).

mengembangkan rasa empati⁴⁷, maupun berkomunikasi saat bertanya, mengemukakan pendapat atau menyampaikan permasalahannya.

8. Hubungan Model Pembelajaran *Take and give* dengan siswa

Pembelajaran *Take and give* sebagai salah satu model pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

Selama belajar secara kooperatif siswa tetap tinggal dalam kelompoknya selama beberapa kali pertemuan. Mereka diajarkan keterampilan-keterampilan khusus agar dapat bekerja sama dengan baik di dalam kelompoknya, seperti menjadi pendengar aktif⁴⁸, memberikan penjelasan kepada teman kelompok dengan baik, berdiskusi, dan sebagainya. Agar terlaksana dengan baik, siswa diberi lembar kegiatan yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Selama bekerja di dalam kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan materi yang disajikan guru dan saling membantu di antara teman sekelompok untuk mencapai ketuntasan materi. Belajar belum selesai jika salah satu anggota kelompok ada yang belum menguasai

⁴⁷ Empati adalah kemampuan dengan berbagai definisi yang berbeda yang mencakup spektrum yang luas, berkisar pada orang lain yang menciptakan keinginan untuk menolong sesama, mengalami emosi yang serupa dengan emosi orang lain, mengetahui apa yang orang lain rasakan dan pikirkan, mengaburkan garis antara diri dan orang lain(<https://id.wikipedia.org/wiki/Empati>).

⁴⁸ Pembelajaran yang aktif adalah pembelajaran dimana saat terjadi proses belajar mengajar itu ada intreraksi dan komunikasi multi arah diantara guru dan murid terjadi komunikasi. Pembelajaran yang kondusif adalah kondisi belajar mengajar yang dapat berjalan lancar dimana kondisi peserta didik adalah nyaman dan dapat menerima pelajaran dengan baik. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila hasil yang dari kegiatan belajar mengajar dapat diperoleh siswa secara maksimal.(<https://iniwebhamdan.wordpress.com/2014/03/05/pengertian-pembelajaran-yang-aktif/>)

materi pelajaran⁴⁹. Jadi, *cooperative learning* adalah sistem pembelajaran dalam bentuk kelompok-kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang heterogen dari setiap anggota. Sebagaimana model-model pembelajaran lain, model pembelajaran kooperatif memiliki tujuan-tujuan, langkah-langkah, dan lingkungan belajar dan sistem pengelolaan yang khas.⁵⁰

9. Hubungan Model Pembelajaran *Take and give* dengan media

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Dalam Akhmad Sudrajat beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran : (1) Schramm menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, (2) Briggs berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya, (3) *National Education Assocation* mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang–dengar, termasuk teknologi perangkat keras, (4) Brown mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran.⁵¹ Media pembelajaran mempunyai ciri – ciri umum, diantaranya :

⁴⁹ materi pembelajaran (instructional material) adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam rangka memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. Menurut National Center for Vocational Education Research Ltd ada tiga pengertian materi pembelajaran yaitu: 1) merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/ instruktur untuk perencanaan dan penelaah inplementasi pembelajaran; 2) segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/ instruktur dalam kegiatan belajar mengajar di kelas; 3) seperangkat substansi pembelajaran yang disusun secara sistematis, menampilkan sosok yang utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam proses pembelajaran. (<https://iceteazegeg.wordpress.com/2010/09/10/materi-pelajaran/>)

⁵⁰ Nie_dhomuddin, Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*), <https://nidhomuddin01.wordpress.com/2013/01/10/pembelajaran-kooperatif-cooperative-learning/>.

⁵¹ Utami Rahayu, *Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar*, <http://tami-bi07.blogspot.co.id/2011/03/penggunaan-media-visual-dalam.html>.

- a. Dapat diamati melalui panca indera⁵² atau dapat diraba, dilihat, didengar, dan dirasakan.
- b. Ditekankan pada benda – benda yang dapat dilihat dan didengar.
- c. Dapat digunakan dalam rangka hubungan komunikasi⁵³ antara guru dan siswa.
- d. Sebagai alat bantu mengajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Berfungsi sebagai perantara yang digunakan dalam rangka pendidikan, mengandung aspek – aspek yang sangat erat hubungannya dengan metode mengajar.

10. Hubungan Model Pembelajaran *Take and give* dengan evaluasi

Secara bahasa evaluasi berasal dari bahasa Inggris, *evaluation* yang berarti penilaian atau penaksiran. Sedangkan menurut istilah para pakar kependidikan berbagai macam redaksi, yaitu evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan. Evaluasi dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek⁵⁴

⁵² Panca indera adalah alat-alat tubuh yang berfungsi mengetahui keadaan luar. Alat indera manusia sering disebut panca indera, karena terdiri dari lima indera yaitu indera penglihat (mata), indera pendengar (telinga), indera pembau/pencium (hidung), indera pengecap (lidah) dan indera peraba (kulit). (www.seputarilmu.com/2015/11/pengertian-dan-bagian-bagian-panca.html).

⁵³ Komunikasi adalah "suatu proses dalam mana seseorang atau beberapa orang, kelompok, organisasi, dan masyarakat menciptakan, dan menggunakan informasi agar terhubung dengan lingkungan dan orang lain". Pada umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. [butuh rujukan] Apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih dapat dilakukan dengan menggunakan gerak-gerik badan, menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu. [butuh rujukan] Cara seperti ini disebut komunikasi dengan bahasa nonverbal. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Komunikasi>)

⁵⁴ Objek adalah sebuah konsep, abstraksi atau sesuatu yang diberi batasan jelas dan dimaksudkan untuk sebuah aplikasi. Sebuah objek adalah sesuatu yang mempunyai keadaan, perilaku, dan identitas. Keadaan dari objek adalah satu dari kondisi yang memungkinkan dimana objek dapat muncul, dan dapat secara normal berubah berdasarkan waktu. Keadaan dari objek diimplementasikan dengan kelompok propertinya (disebut atribut), berisi dari nilai property tersebut, ditambah kethubungan objek yang mungkin dengan objek lainnya. Perilaku menentukan bagaimana sebuah objek beraksi dan bereaksi terhadap permintaan dari objek lainnya. Dipresentasikan dengan kelompok pesan yang direspons oleh objek (operasi

dengan menggunakan instrumen⁵⁵ dan hasilnya dibandingkan dengan suatu tolak ukur untuk memperoleh suatu kesimpulan⁵⁶. Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah perencanaan yang sedang di bangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan menentukan kualitas (nilai atau arti) daripada sesuatu berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu. Evaluasi adalah suatu proses yang sangat penting dalam pendidikan guru, tetapi pihak-pihak yang terkait dalam program itu seringkali melalaikan atau tak menghayati sungguh-sungguh proses evaluasi tersebut. Dari beberapa pengertian di atas dapat di simpulkan, bahwa Evaluasi adalah sesuatu proses kegiatan yang terencana dan sistematis untuk menilai suatu objek berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu.

Sedangkan evaluasi pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis, berkelanjutan dan menyeluruh dalam rangka pengendalian, penjaminan dan penetapan kualitas (nilai atau arti) berbagai komponen pembelajaran⁵⁷ berdasarkan pertimbangan dan kriteria⁵⁸ tertentu sebagai bentuk pertanggungjawaban guru dalam melaksanakan pembelajaran. Dari berbagai penjelasan secara bahasa dan istilah di atas bahwa evaluasi memiliki tujuan sebagai berikut, untuk mengetahui kadar

yang dilakukan oleh objek).(<http://lussychandra.blogspot.co.id/2014/04/definisi-dan-pengertian-sabjek-predikat.html>).

⁵⁵ Instrumen adalah suatu alat yang memenuhi persyaratan akademis, sehingga dapat dipergunakan sebagai alat untuk mengukur suatu obyek ukur atau mengumpulkan data mengenai suatu variable.(<https://disnawati.wordpress.com/.../pengertian-fungsi-dan-jenis-jenis-instrumen-tes-dala>).

⁵⁶ Kesimpulan adalah suatu proposisi (kalimat yang disampaikan) yang diambil dari beberapa premis (ide pemikiran) dengan aturan-aturan inferensi (yang berlaku). Kesimpulan merupakan sebuah gagasan yang tercapai pada akhir pembicaraan.(<https://id.wikipedia.org/wiki/Kesimpulan>).

⁵⁷ Pengajaran adalah suatu sistem artinya keseluruhan yang terdiri dari komponen-komponen yang berinteraksi antara satu dengan yang lainnya secara keseluruhan untuk mencapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Komponen merupakan bagian dari suatu sistem yang memiliki peran dalam keseluruhan berlangsungnya suatu proses untuk mencapai tujuan sistem. Jadi, komponen pendidikan adalah bagian-bagian dari sistem proses pendidikan yang menentukan berhasil atau tidaknya proses pendidikan (<https://indrycanthiq84.wordpress.com/pendidikan/komponen-komponen-pembelajaran-konsep-dasar-peserta-didik-pendidik-tujuan-dan-bahanmateri/>).

⁵⁸ ukuran yang menjadi dasar penilaian atau penetapan sesuatu(<http://kbbi.web.id/kriteria>).

pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Untuk melatih keberanian dan mengajak peserta didik untuk mengingat kembali materi yang disajikan. Untuk mengetahui tingkat perubahan prilakunya. Untuk mengetahui siapa di antara peserta didik yang cerdas dan yang lemah, sehingga yang lemah diberi perhatian khusus agar ia dalam mengejar kekurangannya. Oleh karena itu, sasaran dari evaluasi bukan saja peserta didik tetapi mencakupi pengajarnya (guru).

Sedangkan manfaat dilaksanakan evaluasi pembelajaran ada beberapa hal, memperoleh pemahaman pelaksanaan dan hasil pembelajaran yang telah berlangsung/ dilaksanakan oleh guru. Membuat keputusan berkenaan dengan pelaksanaan dan hasil pembelajaran⁵⁹. Meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dalam rangka upaya meningkatkan kualitas keluaran.

Dalam mendesain dan melakukan proses atau kegiatan evaluasi seorang guru hendaknya mempertimbangkan prinsip-prinsip berikut:

a. Prinsip berkesinambungan (*continuity*)

Maksud prinsip ini adalah kegiatan evaluasi dilaksanakan secara terus-menerus. Evaluasi tidak hanya dilakukan sekali setahun atau persemester⁶⁰, tetapi dilakukan secara berkelanjutan mulai dari proses pembelajaran dengan memperhatikan peserta didik hingga ia tamat dari institusi tersebut.

b. prinsip menyeluruh (*comprehensive*)

Prinsip ini maksudnya adalah dalam melakukan evaluasi haruslah melihat keseluruhan dari aspek berfikir (domain kognitif),

⁵⁹ Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. (eprints.uny.ac.id/9829/2/bab2.pdf).

⁶⁰ Semester adalah satuan waktu terkecil untuk menyatakan lamanya suatu program pendidikan dalam suatu jenjang pendidikan. Satu semester setara dengan 16-19 minggu kerja. (zkarnain.tripod.com/SKS.HTM).

aspek nilai atau sikap (domain afektif), maupun aspek keterampilan (domain psikomotor) yang ada pada masing-masing peserta didik⁶¹.

c. Prinsip objektivitas (*objectivity*)

Maksud dari prinsip ini adalah bahwa Objektivitas artinya mengevaluasi berdasarkan keadaan yang sesungguhnya, tidak dipengaruhi oleh hal-hal lain yang bersifat emosional dan irasional⁶².

d. Prinsip validitas (*validity*)

Validitas artinya keshahihan yaitu bahwa evaluasi yang digunakan benar-benar mampu mengukur apa yang hendak diukur atau yang diinginkan. Validitas juga selalu disamakan dengan ketepatan, misalnya untuk mengukur partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran bukan dievaluasi dengan melihat nilai ketika ulangan tetapi dilihat juga mulai dari kehadiran, keaktifan dan sebagainya.⁶³

11. Ciri-ciri Model Pembelajaran *Take and give*

Partisipasi belajar merupakan hal yang sangat penting dan mendasar yang dituntut dalam sebuah proses pembelajaran. Dengan adanya partisipasi maka keberlangsungan proses pembelajaran akan lebih kondusif. Peneliti menggunakan empat indikator untuk menilai partisipasi siswa selama proses pembelajaran yaitu indikator mengerjakan soal secara mandiri, indikator menjawab pertanyaan, indikator memberi tanggapan dan indikator membuat kesimpulan secara

⁶¹ Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran pada jalur pendidikan baik pendidikan informal, pendidikan formal maupun pendidikan nonformal, pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu. (https://id.wikipedia.org/wiki/Peserta_didik).

⁶² Irasional berasal dari kata bahasa Latin ir, bentuk yang diasimilasikan dari in atau tidak dan racionales atau akal budi. Irasional dapat diartikan menjadi beberapa pengertian yaitu 7 pengertian. Pertama, irasional adalah tidak selaras dengan atau berlawanan dengan rasio. Hal yang bukan-bukan dan tidak berarti apapun. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Irasional>).

⁶³ Zamri Al-fauzany, *Evaluasi Pembelajaran*, <http://pendidikcerdik.blogspot.co.id/>.

mandiri.⁶⁴ Beberapa ciri-ciri pembelajaran *Take and give* yaitu sebagai berikut:⁶⁵

- a. setiap anggota memiliki peran;
- b. terjadi hubungan interaksi langsung di antara siswa;
- c. setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman sekelompoknya;
- d. guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal⁶⁶ kelompok, dan
- e. guru hanya berinteraksi dengan kelompok saat diperlukan.

12. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Take and give*

Adapun kelebihan dari model Model Pembelajaran *Take and give* adalah :⁶⁷

- a. Model pembelajaran ini tidak kaku⁶⁸, karena seorang guru boleh memodifikasi lagi penggunaan model pembelajaran ini sesuai dengan keinginan dan kebutuhan serta situasi pembelajaran.

⁶⁴ Marlina Widyaningrum, *Peningkatan Partisipasi Dan Hasil Belajar IPA Dengan Metode Pembelajaran Take And Give Pada Siswa Kelas IV Sd N Manjung 2 Tahun 2012/2013*, Naskah Publikasi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012, hal. 5.

⁶⁵ Rini Andriani, *Ciri-Ciri Pembelajaran Kooperatif*, Jurnal Dunia Pembelajaran, 2016, hal. 1.

⁶⁶ Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang terjadi antara dua orang atau lebih, yang biasanya tidak diatur secara formal. Dalam komunikasi interpersonal, setiap partisipan menggunakan semua elemen dari proses komunikasi. Misalnya, masing-masing pihak akan membicarakan latar belakang dan pengalaman masing-masing dalam percakapan tersebut. Komunikasi sangat penting bagi semua aspek kehidupan manusia. Dengan komunikasi manusia dapat mengekspresikan gagasan, perasaan, harapan dan kesan kepada sesama serta memahami gagasan, perasaan dan kesan orang lain. Komunikasi tidak hanya mendorong perkembangan kemanusiaan yang utuh, namun juga menciptakan hubungan sosial yang sangat diperlukan dalam kelompok sosial apapun. Komunikasi memungkinkan terjadinya kerja sama sosial, membuat kesepakatan-kesepakatan penting dan lain-lain. Individu yang terlibat dalam komunikasi memiliki latar belakang sosial, budaya dan pengalaman psikologis yang berbeda-beda. [2] Perbedaan ini dapat mempengaruhi efektifitas sebuah komunikasi. [2] Sangat penting bagi setiap individu untuk memahami simbol-simbol yang digunakan dalam komunikasi, baik simbol verbal maupun nonverbal. [2] Komunikasi interpersonal adalah komunikasi yang melibatkan dua orang atau lebih. [2] Setiap pihak dapat menjadi pemberi dan pengirim pesan sekaligus pada waktu yang bersamaan. (https://id.wikipedia.org/wiki/Komunikasi_interpersonal)

⁶⁷ Edi Purnomo, *Model Pembelajaran Take and Give*, Jurnal Ilmu dan Pendidikan, <http://poyoth-p.blogspot.co.id/2012/11/model-pembelajaran-take-and-give.html>.

- b. Materi akan terarah, karena guru terlebih dahulu menjabarkan uraian materi⁶⁹ sebelum dibagikan kartu kepada siswa
- c. Melatih siswa untuk bekerja sama dan menghargai kemampuan orang lain
- d. Melatih siswa untuk beriteraksi secara baik dengan teman sekelasnya.
- e. Akan dapat memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui kartu yang dibagikan kepadanya, sebab mau tidak mau harus menghafal dan paling tidak membaca materi yang diberikan kepadanya.
- f. Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab masing-masing siswa dimintai pertanggungjawaban atas kartu yang diberikan kepadanya.

Kekurangan⁷⁰ atau kelemahan model pembelajaran *Take and give* adalah :

- a. Pada saat mencari pasangan akan terjadi ketidakteraturan karena ada siswa yang lari sana dan lari sini.
- b. Kemampuan siswa untuk menyampaikan materinya pada temanya kurang sesuai dengan apa yang diharapkan.
- c. Adanya siswa yang bertemu dengan pasangannya, bukannya membahas materi pelajaran tetapi bercerita tentang masalah lain.

⁶⁸ kaku/ka·ku/ a 1 keras tidak dapat dilentukkan; kejur; kejang; 2 keras dan liat (tentang daging dan sebagainya): tubuhnya sudah --; 3 ki janggal: tingkah lakunya --; 4 sukar diberi tahu (menerima pendapat orang); tidak lemah lembut (tidak mudah bergaul; tidak luwes); 5 tumpul (tentang pikiran); 6 berserat kasar, biasanya berdaun tegak dan tidak lembut (tentang beberapa jenis rumput);-- lidah kelu lidah; tidak dapat berkata-kata dengan mudah;(<http://kbbi.web.id/kaku>).

⁶⁹ Materi adalah setiap objek atau bahan yang membutuhkan ruang, yang jumlahnya diukur oleh suatu sifat yang disebut massa. Secara umum materi dapat juga didefinisikan sebagai sesuatu yang memiliki massa dan menempati volume.(<https://id.wikipedia.org/wiki/Materi>).

⁷⁰ Kekurangan merupakan bentuk dari diri sendiri yang berporos kepada pemikiran bahwa itu tidak bisa dilakukan. Kekurangan justru membuat orang itu tidak berkutik bila kekurangan itu diucapkan. Berbeda jika kekurangan itu di tutupi dan di fokuskan kepada kebaikan atau kelebihan yang dimiliki di balik kekurangan. Dalam artikel senang yang berjudul intisari kisah inspirasi sukses thomas alva edison, menyebutkan bahwa kekurangan bukanlah sebagai halangan untuk memperoleh kesuksesan. Sehingga kekurangan berarti memiliki pengaruh yang penting terhadap kesuksesan setiap orang.(<http://www.artikelsenang.com/2015/06/kekurangan-adalah-kelebihan.html>).

13. Implementasi Model Pembelajaran *Take and give* di Sekolah

Guru memegang peran yang sangat strategis, baik dalam kapasitasnya sebagai perencana pengajaran, pelaksana pengajaran, sampai kepada proses menilai hasil belajar siswa. Ini sejalan dengan pendapat Nurdin yang mengatakan bahwa dalam sebuah proses pendidikan guru merupakan salah satu komponen yang sangat penting, selain komponen lainnya seperti tujuan, kurikulum⁷¹, metode, sarana dan prasarana, lingkungan, dan evaluasi". Dianggap komponen yang paling penting karena yang mampu memahami, mendalami, melaksanakan, dan akhirnya mencapai tujuan pendidikan adalah guru. Guru juga yang berperan penting dalam kaitannya dengan kurikulum, karena gurulah yang secara langsung berhubungan dengan siswa.⁷²

Menurut Silberman, implementasi model pembelajaran yang baik ialah suatu hal yang cukup sulit. Karena pihak sekolah harus memperbaiki tata cara pengajaran dan mengambil guru yang benar-benar berpotensi dan memiliki kelayakan dalam mengajar. Untuk sekolah yang belum mampu untuk menangani masalah tersebut adalah sekolah yang mempunyai anggaran rendah untuk memperbaiki sekolahnya. terkadang anggaran dari pemerintah tidak langsung sampai pada sekolah tersebut, sehingga menjadikan sekolah kurang layak untuk dijadikan tempat belajar. Penerapan yang bisa dilakukan guru untuk memperbaiki pengajaran adalah, rajin mengikuti berbagai seminar tentang model pembelajaran yang saat ini harus diterapkan.⁷³

⁷¹ Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan. Penyusunan perangkat mata pelajaran ini disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan setiap jenjang pendidikan dalam penyelenggaraan pendidikan tersebut serta kebutuhan lapangan kerja. Lama waktu dalam satu kurikulum biasanya disesuaikan dengan maksud dan tujuan dari sistem pendidikan yang dilaksanakan. Kurikulum ini dimaksudkan untuk dapat mengarahkan pendidikan menuju arah dan tujuan yang dimaksudkan dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Kurikulum>).

⁷² Edy Pariawan, dkk, *Op. Cit.*, hlm. 2.

⁷³ Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Edisi Revisi, Nuansa Cendekia, Bandung, 2014, hlm. 104.

Implementasi strategi pembelajaran *take and give* menurut Silberman dapat dilihat sebagai berikut :⁷⁴

- a. Guru menyusun kartu sesuai rencana pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Guru mempersiapkan kartu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- c. Guru mendesain kelas sebagaimana mestinya dan menjelaskan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
- d. Untuk memantapkan penguasaan siswa, mereka diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari atau dihafal
- e. Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling memberi informasi. Tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu yang dipegangnya. Demikian seterusnya hingga setiap siswa dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (*take and give*).
- f. Untuk mengevaluasi keberhasilan siswa, guru dianjurkan member pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartu.
- g. Strategi ini dapat dimodifikasi⁷⁵ sesuai dengan keadaan dan guru menutup pembelajaran.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penting untuk diketahui bahwa penelitian dengan tema senada juga pernah dilakukan para peneliti terdahulu. Dengan ini akan menunjukkan letak perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini.

Edy Pariawan, dkk, yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbasis Resolusi Konflik⁷⁶ Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa

⁷⁴ Miftahul Huda, *Op. Cit.*, hlm. 242.

⁷⁵ Modifikasi adalah cara merubah bentuk sebuah barang dari yang kurang menarik menjadi lebih menarik tanpa menghilangkan fungsi aslinya,serta menampilkan bentuk yang lebih bagus dari aslinya.(<http://all-about-modif.blogspot.co.id/2010/11/pengertian-modifikasi.html>).

Kelas V SD N 26 Pemecutan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* berbasis resolusi konflik dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD N 26 Pemecutan Denpasar Barat Tahun Ajaran 2012/2013. Jenis Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu dengan rancangan penelitian yaitu *nonrandomized control group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD N 26 Pemecutan Denpasar Barat yang berjumlah 102 orang. Sampel penelitian ini yaitu siswa kelas VA yang berjumlah 34 orang dan siswa kelas VC yang berjumlah 33 orang. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan instrumen berupa tes hasil belajar IPS (tes objektif). Hasil test ini selanjutnya dianalisis dengan menggunakan pengujian statistik yaitu uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional⁷⁷. Ini dapat dilihat dari hasil uji-t, dimana $t_{hitung} = 5,500$ sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan $dk = 65$ sebesar 2,000, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *take and*

⁷⁶ Resolusi konflik adalah suatu proses analisis dan penyelesaian masalah yang mempertimbangkan kebutuhan – kebutuhan individu dan kelompok seperti identitas dan pengakuan juga perubahan – perubahan institusi yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan – kebutuhan. Konflik dapat dilatar belakangi oleh banyak hal. Konflik internal suatu negara bisa disebabkan oleh banyak hal, baik konflik politik, ekonomi, perdagangan, etnis, perbatasan dan sebagainya. Tentulah kedua belah pihak maupun pihak luar yang menyaksikan menginginkan konflik dapat dikhiri. Dalam setiap konflik selalu dicari jalan penyelesaian. Konflik terkadang dapat saja diselesaikan oleh kedua belah pihak yang bertikai secara langsung. Namun tak jarang pula harus melibatkan pihak ketiga untuk menengahi dan mencari jalan keluar baik oleh negara atau sebagai Organisasi Regional bahkan Organisasi Internasional.(<https://iwansmile.wordpress.com/teori-resolusi-konflik-2/>).

⁷⁷ Pembelajaran konvensional adalah suatu konsep belajar yang digunakan guru dalam membahas suatu pokok materi yang telah biasa digunakan dalam proses pembelajaran.(yudi-wiratama.blogspot.com/2014/01/pembelajaran-konvensional-pembelajaran.html).

give berbasis resolusi konflik terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD N 26 Pemecutan Denpasar Barat tahun ajaran 2012/2013.⁷⁸

Marlina Widyaningrum, hasil penelitian menunjukkan bahwa Peningkatan partisipasi dan hasil belajar IPA dengan metode pembelajaran *Take and Give* pada siswa kelas IV SD N Manjung 2 Tahun 2012/2013. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran sehingga hasil belajar IPA dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran *Take and Give* pada siswa kelas IV SD Negeri Manjung 2 . Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri Manjung 2 Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2012 / 2013 terdiri dari 22 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, pada setiap siklus terdapat dua kali pertemuan. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, refleksi dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan partisipasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada materi struktur bagian tumbuhan. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya partisipasi siswa yang dapat dilihat pada indikator peningkatan mengerjakan soal secara mandiri sebelum ada tindakan 45,45%, pada siklus I 63,63%, dan pada siklus II mencapai 81,81%. Menjawab pertanyaan sebelum ada tindakan 13,63%, siklus I 31,81%, dan pada siklus II mencapai 63,63%. Memberi tanggapan sebelum ada tindakan 13,63%, siklus I 36,36%, dan pada siklus II mencapai 72,72%. Membuat kesimpulan 0%, siklus I 29,54%, dan pada siklus II mencapai 81,31%. Selain peningkatan partisipasi, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yaitu sebelum ada tindakan daya serap siswa sebesar 45,45%, pada siklus I mencapai 63,63%, dan pada siklus II daya serap siswa mencapai 86,36%.⁷⁹

⁷⁸ Edy Pariawan, dkk, Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbasis Resolusi Konflik Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD N 26 Pemecutan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia, 2016, Hal. 1.

⁷⁹ Marlina Widyaningrum, Peningkatan Partisipasi Dan Hasil Belajar Ipa Dengan Metode Pembelajaran *Take And Give* Pada Siswa Kelas Iv Sd N Manjung 2 Tahun 2012/2013, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015, hal. 1.

Anung Anindhita Aufa, yang berjudul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* terhadap hasil belajar⁸⁰ siswa mata pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK Negeri 1 Semarang, permasalahan yang terjadi adalah guru masih menggunakan model pembelajaran ceramah sehingga suasana pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan. Oleh karena itu, diadakan penelitian menggunakan model pembelajaran tipe *Take and Give* untuk membantu dan memberi kesempatan siswa agar dapat mengembangkan potensinya, memiliki keberanian untuk mengemukakan pendapat dan berani menerangkan materi pelajaran di depan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada dan tidaknya peningkatan hasil belajar siswa dan mengetahui persentase peningkatannya. Berdasarkan analisis data di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebelum diterapkannya model *Take and Give* adalah 57,97 dan setelah diterapkan menjadi 78,13 dengan persentase peningkatan hasil belajar 34,8%. Pada uji t diketahui nilai t sebesar 2,993 dengan signifikan 0,004. Selisih N-gain kedua kelas sebesar 0,20. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* pada mata pelajaran simulasi digital pokok bahasan presentasi video kelas X SMK Negeri 1 Semarang.⁸¹

Roy Nainggolan, yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran *Take And Give* untuk meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ilmu Bangunan Gedung Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik KBB SMK Negeri 2 Siatas Barita, hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa meningkat tiap pertemuan, dimana pada pertemuan pertama siklus I hanya 1 siswa (5%) berpredikat cukup aktif dengan nilai rata-rata 55,50 dan

⁸⁰ Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.(eprints.uny.ac.id/9829/2/bab2.pdf).

⁸¹ Anung Anindhita Aufa, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take And Give* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Smk Negeri 1 Semarang, Skripsi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, 2015, hal. 6.

pertemuan kedua meningkat menjadi 5 siswa (25%) cukup aktif, 2 siswa (10%) aktif dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 63,83. Demikian juga pada siklus II pada pertemuan pertama 7 siswa (35%) cukup aktif, 6 siswa (30%) aktif dengan nilai rata-rata 74,00 meningkat menjadi 2 siswa (10%) cukup aktif, 16 siswa (80%) berpredikat aktif dan 1 siswa (5%) sangat aktif dengan nilai rata-rata 81,17 pada pertemuan kedua. Sama halnya dengan aktivitas belajar, hasil belajar juga mengalami peningkatan dimana pada *pre-test* siklus I hanya terdapat 5 siswa (25%) cukup kompeten dan 1 siswa (5%) kompeten dengan rata 53,13 meningkat menjadi 7 siswa (35%) cukup kompeten, 3 siswa (15%) kompeten dan 1 siswa (5%) sangat kompeten dengan nilai rata-rata 70,63 pada *post-test* siklus I. Pada siklus II meningkat menjadi 3 siswa (15%) cukup kompeten, 14 siswa (70%) kompeten dan 2 siswa (10%) sangat kompeten dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 82,92. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Take and Give* dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar Ilmu Bangunan Gedung pada siswa kelas X program keahlian teknik konstruksi batu dan beton SMK Negeri 2 Siatas Barita.⁸²

Slamet Suryanto, dkk, yang berjudul penerapan model pembelajaran *take and give* disertai pemberian *reward* untuk peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP/MTs. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Teknik pengumpulan data dengan metode observasi, angket, wawancara, dan tes. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi, lembar angket, dan soal tes evaluasi yang berbentuk soal uraian dalam materi prisma dan limas. Teknik analisis data adalah deskriptif persentase, rerata, dan analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan motivasi belajar siswa mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Take and Give* disertai

⁸² Roy Nainggolan, *Penerapan Model Pembelajaran Take And Give untuk meningkatkan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Ilmu Bangunan Gedung Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik KBB Smk Negeri 2 Siatas Barita*, Skripsi, Universitas Negeri Medan, 2016, hal. 5.

dengan pemberian *Reward*. Hal ini ditunjukkan dengan motivasi siswa yang sudah memenuhi indikator-indikator motivasi dan peningkatan tersebut juga ditunjukkan dengan rerata persentase motivasi belajar siswa yang mengalami peningkatan dari 49,92% pada pra siklus, menjadi 62,94% pada siklus I, dan 73,59% pada siklus II. Sedangkan untuk ketuntasan belajar siswa, mengalami peningkatan dari 10% pada pra siklus menjadi 64,51% pada siklus I, dan pada siklus II menjadi 79,31%.⁸³

Arief Ramadhan, yang berjudul peningkatan keterampilan menulis eksposisi melalui model pembelajaran memberi dan menerima pada siswa kelas VII E SMP Negeri 5 Wates Kabupaten Kulon Progo DIY, Hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut. Pertama, penggunaan model pembelajaran memberi dan menerima mampu meningkatkan kualitas pembelajaran menulis eksposisi pada siswa. Hal ini ditunjukkan pada peningkatan proses di aspek situasi belajar, siswa lebih fokus dalam pembelajaran, siswa juga semakin aktif dalam berkelompok, dan pembelajaran menulis eksposisi menjadi lebih menyenangkan. Kedua, penggunaan model pembelajaran memberi dan menerima dapat meningkatkan hasil keterampilan menulis eksposisi. Hal ini terlihat pada peningkatan skor rata-rata sebelum diberi tindakan yaitu 64,69, setelah diberi tindakan siklus I skor rata-rata menjadi 75,50 meningkat 10,81, dan pada akhir siklus II skor rata-rata menjadi 84,54. Peningkatan skor rata-rata siswa mulai pratindakan hingga siklus II adalah sebesar 19,85. Secara keseluruhan pada akhir siklus II semua aspek dan kriteria menulis eksposisi mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran memberi dan menerima berhasil dan mampu meningkatkan keterampilan menulis eksposisi siswa kelas VII E SMPN 5 Wates DIY.

⁸³ Slamet Suryanto, dkk, *Penerapan Model Pembelajaran Take And Give Disertai Pemberian Reward Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII SMP/MTs*, Ekuivalen, Univesitas Muhammadiyah Purworejo, 2015, hal. 1.

C. Kerangka Berfikir

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru memegang peranan yang sangat penting. Proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru haruslah melahirkan perubahan tingkah laku yang berarti (permanen) pada peserta didik. Perubahan tingkah laku ini dapat berupa perubahan kemampuan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri seseorang sebagai akibat dari pengalaman dan latihan. Hal ini sejalan dengan yang dinyatakan oleh Usman Efendi dan Juhaya yang mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha atau interaksi yang dilakukan individu untuk memperoleh sesuatu yang baru dan perubahan keseluruhan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman-pengalaman itu sendiri. Salah satu prinsip yang berlaku umum untuk semua guru yang baik adalah guru yang bisa menyesuaikan metode mengajar dengan bahan pelajaran. Oleh karena itu pemilihan berbagai model, metode, strategi, pendekatan dan teknik pembelajaran merupakan suatu langkah yang utama sebelum melaksanakan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Dengan dilakukannya pemilihan model pembelajaran yang tepat terhadap proses kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, di harapkan siswa mampu belajar secara efektif, aktif, menyenangkan, dan bermakna serta mampu mendapatkan hasil belajar yang baik. Salah satu model pembelajaran yang sudah dirancang untuk bisa digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran *take and give*, atau sering dikonotasikan orang dengan “saling memberi dan saling menerima”. Jadi pengertian model pembelajaran *Take and give* ini adalah rangkaian penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa yang didalam kartu itu sendiri ada catatan yang harus dikuasai atau dihafal oleh masing-masing siswa. Kemudian siswa mencari pasangan masing-masing untuk bertukar pengetahuan yang ada padanya sesuai dengan yang didapatnya dikartu, lalu kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mengevaluasi siswa dengan menanyakan pengetahuan yang ada padanya dan yang dia terima dari pasangannya. Dengan demikian komponen

yang berperan penting dalam Model Pembelajaran *Take and give* ini adalah penguasaan materi melalui kartu, keterampilan bekerja berpasangan, dan sharing informasi, dan pengevaluasian yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan, penguasaan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan di dalam kartu dan kartu pasanganya.

