ANALISIS PERBEDAAN KEMAMPUAN MENGENAL JENIS – JENIS PEKERJAAN MENGGUNAKAN MODEL *TAKE AND GIVE* DAN *MAKE A MATCH* DIDUKUNG MEDIA *FLASHCARD* PADA SISWA KELAS III SD PAWIYATAN DAHA KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015 /2016

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

OLEH :

WIDA AFITRI MEGASARI

NPM : 12.1.01.10.0222

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2016

Skripsi oleh:

WIDA AFITRI MEGASARI

NPM: 12.1.01.10.0222

Judul:

ANALISIS PERBEDAAN KEMAMPUAN MENGENAL JENIS – JENIS PEKERJAAN MENGGUNAKAN MODEL *TAKE AND GIVE* DAN *MAKE A MATCH* DIDUKUNG MEDIA *FLASHCARD* PADA SISWA KELAS III SD PAWIYATAN DAHA KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015 /2016

Telah Diseminarkan dan Disetujui untuk Dilanjutkan

Guna Penulisan Skripsi/Tugas Akhir

Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 13 Juli 2016

Dosen Pembimbing 1	Dosen Pembimbing 2
Dr. Sulistiono, M.Si	**Sutrisno Sahari, S.Pd, M.Pd**
NIDN. 0007076801	**NIDN. 071.303.73.04**

Skripsi oleh:

WIDA AFITRI MEGASARI

NPM: 12.1.01.10.0222

Judul:

ANALISIS PERBEDAAN KEMAMPUAN MENGENAL JENIS – JENIS PEKERJAAN MENGGUNAKAN MODEL *TAKE AND GIVE* DAN *MAKE A MATCH* DIDUKUNG MEDIA *FLASHCARD* PADA SISWA KELAS III SD PAWIYATAN DAHA KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015 /2016

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 10 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Sulistiono,M.Si
2. Penguji I : Dr. Andri Pitoyo, M.Pd
3. Penguji II : Sutrisno Sahari, S.Pd, M.Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN. 0716046202

ANALISIS PERBEDAAN KEMAMPUAN MENGENAL JENIS – JENIS PEKERJAAN MENGGUNAKAN MODEL *TAKE AND GIVE* DAN *MAKE A MATCH* DIDUKUNG MEDIA *FLASHCARD* PADA SISWA KELAS III SD PAWIYATAN DAHA KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2015 /2016

WIDA AFITRI MEGASARI
12.1. 01.10. 0222
FKIP – PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Meega2466@gmail.com
Dr. Sulistiono, M.Si dan Sutrisno Sahari, S.Pd, M.Pd
UNIVERSITAS NUSATARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK : **WIDA AFITRI MEGASARI :** Analisis Perbedaan Kemampuan Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan Menggunakan Model *Take And Give* Dan *Make A Match* Didukung Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas III SD Pawyatan Daha Kota Kediri Tahun Pelajaran 2015/2016, skripsi, PGSD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2016.

Kata kunci : Model *Take And Give*, Model *Make A Match*, Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan hasil belajar siswa kelas III SD Pawyatan Daha kota Kediri pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan rendah karena guru masih kurang kreatif dalam memilih model pembelajaran yang cocok untuk digunakan pada saat pembelajaran, sehingga guru lebih memilih menggunakan metode ceramah.

Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui pengaruh Model *Take and Give* didukung media *flashcard* pada siswa kelas III SD Pawyatan Daha Kediri Tahun Pelajaran 2015-2016. (2) Untuk mengetahui pengaruh Model *Make a Match* didukung media *flashcard* pada siswa kelas III SD Pawyatan Daha Kediri Tahun Pelajaran 2015-2016. (3) Untuk membuktikkan perbedaan kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan menggunakan model *take and give* dan *make a macth* didukung media *flashcard* pada siswa kelas III SD Pawyatan Daha Kediri Tahun Pelajaran 2015-2016.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subjek penelitian semua kelas III SD Pawyatan Daha kota Kediri yang berjumlah 31 siswa kelas IIId diajar menggunakan model *Take And Give* dan 30 siswa kelas IIIh diajar menggunakan model *Make A Match*.

Parometer yang diukur adalah hasil belajar siswa dengan ketuntasan hasil belajar yang diperoleh berdasarkan posstes. Hasil penelitian menunjukan nilai rata-rata padakelas yang diajar menggunakan model *Take And Give* (85,81) dan model *Make A Match* (80,67) begitu juga dengan persentase hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model *Take And Give (*83,87%) dan model *Make A Match* adalah (76,67%). Sehingga terdapat perbedaan antara model take and give dan *Make A Match.* Hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata dan prosentase hasil belajar siswa kelas yang diajar menggunakan model *Take And Give* lebih besar dari pada kelas yang diajar menggunakan model *Make A Match.*

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan menurut Marimba (1987 : 20) adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik (guru) terhadap perkembangan jasmani dan rohani siswa menuju terbentuknya kepribadian yang utama. Belajar merupakan kegiatan berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Selama proses belajar siswa akan mengalami perubahan dalam kepribadian yang ditandai dengan adanya peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti halnya kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan masih banyak kemampuan yang lainnya.

Tujuan pendidikan merupakan masalah inti dalam pendidikan dan merupakan sari pati dari seluruh faktor yang sangat menentukan jalannya pendidikan sehingga perlu dirumuskan sebaik-baiknya sebelum semua kegiatan pendidikan dilaksanakan. Supaya mampu mewujudkan tujuan pendidikan dalam upaya meningkatan kualitas pembelajaran, hendaknya guru benar-benar memperhatikan apa yang dibutuhkan oleh siswa. Sehingga hubungan antara guru dengan siswa mampu mengatasi rasa takut yang timbul dari siswa. Selanjutnya, dalam proses pembelajaran waktu, materi, evaluasi, metode pengajaran perlu diperhatikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Salah satu contoh mata pelajaran yang sangat membutuhkan perhatian adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang menuntut siswa untuk memahami dan mengkaji konsep dan teori. Begitu juga pada siswa SD Pawyatan Daha kota Kediri pada materi mengenal jeni-jenis pekerjaan banyak siswa yang belum bisa memahami materi tersebut. Ini terlihat dari data penilaian guru menunjukkan hasil belajar siswa masih banyak siswayang nilainya dibawah KKM (kriteria ketuntasa minimum). Akan sangat disayangkan jika siswa tidak mampu memahami materi-materi yang diajarkan. Dalam kurun waktu yang lama,Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dianggap pelajaran yang sulit, siswa malas untuk membaca konsep - konsep materi yang diajarkan. Alasan tersebut pastinya akan berpengaruh terhadap keinginan siswa untuk belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Guru perlu memiliki kemampuan membuat perencanaan pembelajaran yang menarik (Sunaryo,

1980 : 67). Banyak cara yang dapat dilakukan oleh pendidik guna menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, salah satu cara yaitu pengelolaan kelas yang kreatif dan inovatif dengan menerapkan metode pembelajaran.

Pembelajaran yang baik ditandai dengan adanya rangkaian kegiatan yang melibatkan siswa secara langsung, komprehensif baik fisik, mental maupun emosi. Hal ini dapat membantu pendidik dalam menggerakkan dan menjelaskan gambaran ide dari suatu materi. Strategi atau metode pembelajaran yang baik dalam proses belajar mengajar sangat berguna agar siswa belajar secara efektif, efisien dan mengena pada tujuan yang diharapkan. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menerapkan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna mampu mengembangkan dan meningkatkan kompetensi, kreatifitas, kemandirian, kerjasama, solidaritas, kepemimpinan, empati, toleransi, dan kecakapan hidup peserta didik guna membentuk watak serta meningkatkan peradaban dan martabat bangsa.

Banyak sekali model pembelajaran yang berkembang saat ini, tapi masih banyak guru yang kurang menguasai sepenuhnya model pembelajaran yang tepat untuk materi yang disampaikan. Sehingga guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran ceramah yang seperti itu dapat membatasi siswa untuk bereksplorasi mengembangkan kemampuan yang dimilikinya. Siswa tidak akan berkembang dan kemampuannya terbatas, aktivitas kreatifitas tidak akan muncul bahkan daya pikir siswa akan semakin berkurang. Materi yang dikuasai siswa pun hanya terbatas pada apa yang disampaikan guru sehingga apa yang disampaikan guru itulah yang dikuasai dan di pahaminya. Penyampaian dengan metode ceramah sering kali membuat siswa bosan bahkan tidak memperhatikan gurunya menjelaskan. Sehingga membuat siswa bosan, hanya penjelasan dan penugasan yang dilakukan oleh guru. Akibatnya penyampaian materi tidak berjalan secara optimal.

Guru sebaiknya menerapkan sebuah model pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa mampu mengembangkan kemampuan yang dimilikinya.

II. METODE

Jenis penelitian ini adalah kelompok posstest dengav menggunakan 2 kelas, yaitu kelas pertama dengan penerapan model *Take And Give* didukung media *Flashcard* dan kelas kedua dengan penerapan model *Make A Match* didukung media *Flashcard*. Subjek penelitian siswa kelas 3 SD Pawyatan Daha Kota Kediri dengan jumlah siswa 31 dengan penerapan model Take And Give didukung media Flashcard dan 30 siswa dengan penerapan model Make A Match didukung media flashcard. Data diperoleh dari hasil posstes dengan jumlah 30 soal. Teknik analisis data dengan menggunakan statistik deskriptif.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

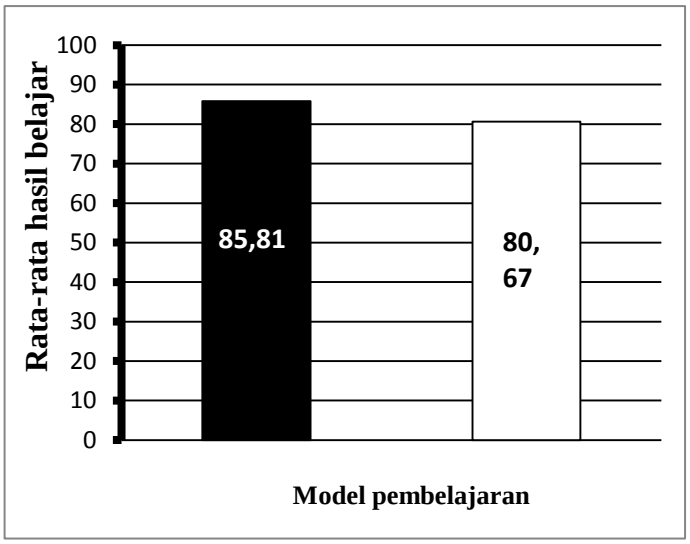
A. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengajar materi "Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan" pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran *Take And Give* didukung media *Flascard* dan model pembelajaran *Make A Match* didukung media *Flascard*. Kemudian peneliti membandingkan kemampuan siswa dalam hal mengenal jenis-jenis pekerjaan dengan menggunakan kedua model tersebut.

Penelitian ini dilakukan selama dua kali pertemuan. Pada hari pertama peneliti mengajarkan materi mengenal jenis-jenis pekerjaan dengan menggunakan model pembelajaran *Take And Give* didukung media *Flascard.* Pada hari kedua peneliti mengajarkan materi mengenal jenis-jenis pekerjaan dengan menggunakan model pembelajaran*Make A Match* didukung media *Flascard.* Setelah menjelaskan materi peneliti memberikan soal posstes (30 soal pilihan ganda) dan menilai hasil belajar siswa.

Dari hasil penelitian siswa kelas III SD Pawyatan Daha kota Kediri berjumlah 61 siswa yang terdiri dari 31 siswa kelas eksperimen$_1$ yang diajar menggunakan model *Take And Give* dan 30 siswa kelas eksperimen$_2$ yang diajar menggunakan model *Make A Match* diperoleh hasil belajar siswa pada lampiran 5.

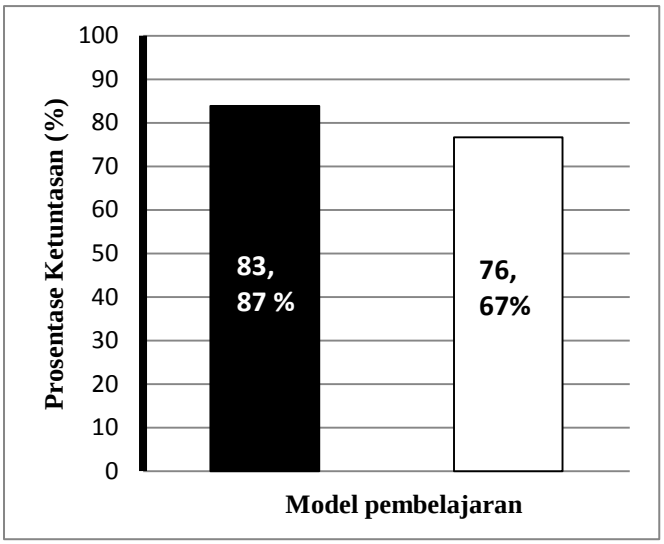
Rata–rata hasil belajar siswa kelas yang diajar dengan model *Take And Give* dan model *Make A Match* tertera pada gambar 4.1



Gambar 4.1 : Rata-rata hasil belajar siswa kelas yang diajar dengan model*Take And Give* (■) dan model *Make A Match* (□) .

Dari gambar 4.1 di atas rata-rata hasil belajar siswa kelas yang diajar dengan model*Take And Give* adalah 85,81, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa kelas yang diajar dengan model*Make A Match* 80,67.

Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) untuk mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) pada SD Pawyatan Daha Kota Kediri adalah 70. Berdasarkan KKM tersebut persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas IIID yang diajar menggunakan model *Take And Give* sebesar 83,87%, sedangkan ketuntasan hasil belajar siswa kelas IIIH yang diajar menggunakan model *Make A Match* sebesar 76,67%. (Gambar 4.2)



Gambar 4.2 Persentase ketuntasan hasil belajar siswa yang diajar dengan model*Take And Give* (■) dan model *Make A Match* (□).

B. Analisis Data

Dari hasil analisis hasil belajar kelas eksperimen$_1$ dan eksperimen$_2$ maka ditemukan data seperti pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Analisis Hasil Belajar Kelas yang diajar dengan model*Take And Give* dan model*Make A Match*.

	Nilai Hasil Belajar Posstest Kelas *Take And Give*	Nilai Hasil Belajar Posstest Kelas *Make A Match*
Jumlah Responden	31	30
Rata – rata	85,81	80,67
Prosentase Ketuntasan	83.87 %	76,67 %

Dari hasil analisis pada tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai rata - rata setelah diberi perlakuan pada kelas yang diajar menggunkan model*Take And Give* lebih tinggi dibandingkan pada kelas yang diajar menggunakan model *Make A Match*, yaitu 85,81 pada kelas *Take And Give* dan 80,67 pada kelas *Make A Match*. Hal ini juga dapat dilihat dari persentase hasil belajar siswa kelas *Take And Give* 83,87% yanglebih tinggi dibandingkan dengan kelas *Make A Match* yang persentase hasil belajarnya 76,67%.

Dengan demikian berarti hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model*Take And Give* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model*Make A Match*.

C. Pembahasan

Berdasarkan analisis data diketahui bahwa rata-rata hasil belajarsiswa yang diajar menggunakan model*Take And Give*(85,81) menunjukkan jumlah yang lebih tinggi daripada nilai rata – rata hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model*Make A Match*(80,67). Hal ini dikarenakan model pembelajaran *Take And Give*dapat membuat siswa lebih antusias memberikan pendapatnya atau argumenya tentang materi tersebut dan siswa lebih memahami materi.

Penggunaan Model *Take And Give* pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan dengan menggunakan kartu materi dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi dikarenakan siswa dapat mengajar teman sebaya sehingga, dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi yang baik pada saat siswa menjadi narasumber bagi siswa yang lain (Silberman : 175).

Model pembelajaran *Take And Give*dapat melatih siswa untuk bekerja sama dan menghargai kemampuan orang lain, siswa juga dapat berinteraksi secara baik dengan teman sekelas menggunakan kartu materi dan dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, sehingga dapat memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa (Huda,2014).

Pembelajaran akan lebih efektif apabila model yang digunakan dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran. Materi mengenal jenis-jenis pekerjaan merupakan materi yang mengandung informasi yang singkat, sehingga cocok menggunakan model pembelajaran *Take And Give*dikarenakanpembelajaran *Take And Give* lebih menekankan pada unsur ingatan dengan materi yang ringan dan

mudah serta membutuhkanpemahaman yang cepat.

Sedangkan pada penerapan model *Make A Match* dikelas IIIH dalam proses belajar mengajar siswa masih diberikan bimbingan guru berupa cara pemecahan masalah yang terdapat pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan. Siswa hanya terfokus pada kartu pertanyaan dan jawaban yang telah diberikan guru, sehingga siswa kurang menyerapi makna pembelajaran karena siswa hanya merasa sekedar bermain saja (Huda, 2013).

Pada penerapanmodel *Make A Match* siswa masih kebingungan menemukan kartu pertanyaan dan jawaban yang tepat dikarenakan siswa kurang memahami materi dan tidak memperhatikan dengan seksama. Model *Make A Match* kurang efektif digunakan pada materi mengenal jenis-jenis pekerjaan karena siswa memerlukan gambaran yang lebih jelas untuk memahami jenis-jenis pekerjaan, padahal pada materi ini siswa harus memahami dan harus dapat mengemukakan apa saja jenis-jenis pekerjaan disekitar.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka terbukti bahwa adanya perbedaan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas yang diajar dengan menggunakan model *Take And Give* didukung media *Flashcard* dengan kelas yang diajar dengan menggunakan model *Make A Match* didukung media *Flaschard*, terlihat model *Take And Give* lebih unggul terhadap kemampuan mengenal jenis-jenis pekerjaan pada siswa kelas III SD Pawyatan Daha Kota Kediri.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S . 2003 . *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, S . 2010 . *Prosedur Penelitian.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

BSNP. 2011. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidiayah*. Jakarta: Kemendiknas.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran* .Jakarta: Gava Media.

Hernawan, E. 2009. *BSE Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).* Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional

Huda, M. 2014. *Model model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakrta : Pustaka Belajar.

Indien. 2012. *Model.Pembelajaran Take and Give*. Tersedia Pada http://007indien. blogspot.com/2012/11/ model-pembelajaran-take-andgive. html (diakses tanggal 22 pebruari 2013)

Iisjoni. 2014. *Cooperative Learning. Jakarta : Alfabeta.*

Kusuma, A. 2008. Ilmu Pengetahuan Sosial 3 : untuk SD dan MI Kelas III. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

Marimba, A. 1987. *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam.* Bandung : PT Alma'arif.

Mahmud. 2012. *Kedudukan, Pemilihan, dan Penentuan Metode Pembelajaran.* (Online). (http://mahmud09-kumpulanmakalah. blogspot. Com/2012/07/ kedudukan-pemilihan-dan-penentuan.html.201 2) , diakses 12 Mei 2015.

Rusman. 2013. *Model Model Pembelajran Mengembangkan Profesionalisme Guru.* Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, W. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, Prenada Media Group.

Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, Prenada Media Group.

51

Silberman, M. 2010. *101 Cara Pelatihan dan Pembelajaran Aktif*. Terjemah Dani Dharyani.*101 Ways to Make Training Active*. 2005. Jakarta: Indeks.

Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Sunarso. 2013. *Ilmu Pengetahuan Sosial 3: untuk SD dan MI Kelas III:* Jakarta : Pusat Perbukuan,Departemen Pendidikan Nasional.

Susanto, A. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di sekolah dasar.* Jakarta : Prenada Media Group.

Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulu 2013.* Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.

Slavin, R. 2014. *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik).* Jakarta : Nusa Media.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatifdan dan R & D* : Bandung : Alfabeta

Tim Penyusun. 2008. *KamusBahasa Indonesia.* Jakarta: Pusat Bahasa.

Widodo.R. 2009. Karakteristik Model Pembelajaran Take And Give. Tersedia pada http://wyw1d.wordpress.com/2009/1/14 /model-pembelajaran-take-and-give/ (diakses tanggal 14 januari 2013).

Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jaringan Keuangan Republik Indonesia . (online), tersedia : http://.jdih.bpk.go.id., diunduh 25 September 2011.