

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TAKE AND GIVE* DAN *QUICK ON THE DRAW*

Sepharyanto¹, Cholis Sa'dijah², Ery Tri Djatmika³

¹Pendidikan Dasar-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

²Pendidikan Matematika-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

³Pendidikan Ekonomi-Pascasarjana Universitas Negeri Malang

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 15-3-2017

Disetujui: 20-4-2017

Kata kunci:

learning outcomes;
thematic learning;
take and give;
quick on the draw;
hasil belajar;
pembelajaran tematik;
take and give;
quick on the draw

Alamat Korespondensi:

Sepharyanto
Pendidikan Dasar
Pascasarjana Universitas Negeri Malang
Jalan Semarang 5 Malang
E-mail: sepharyanto99@gmail.com

ABSTRAK

Abstract: This article aims to describe the implementation of cooperative learning *Take and Give* and *Quick on the Draw* in grade IV SD Jogoyitnan. This research was conducted in two cycles. The results showed that the type cooperative learning *Take and Give* and *Quick on the Draw* can improve student learning outcomes class IV SD Jogoyitnan. Results completeness study before action is taken by 30.43% increased in the first cycle to 82.6% and the second cycle increased to 91.3% by KKM 75.

Abstrak: Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* dan *Quick on the Draw* pada siswa kelas IV SD Jogoyitnan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* dan *Quick on the Draw* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Jogoyitnan. Ketuntasan Hasil belajar sebelum dilakukan tindakan sebesar 30,43% mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 82,6% dan pada siklus II sebesar 91,3% dengan KKM 75.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang berawal dari sebuah tema. Berbagai mata pelajaran disampaikan melalui sebuah tema dalam proses pembelajaran. Suraya (2014:13) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam tema. Pembelajaran tematik melatih siswa untuk melihat suatu tema dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Pembelajaran yang bermakna dapat diperoleh melalui pembelajaran tematik yang mengambil tema dalam proses pembelajaran. Kebermaknaan proses pembelajaran didapat dengan mengambil materi pelajaran yang sesuai dan dekat dengan lingkungan kehidupan siswa.

Pembelajaran tematik memberikan kesempatan bagi guru untuk melaksanakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Menurut Subanji (2013:1) pembelajaran bermakna dapat mendorong siswa mengonstruksi pengetahuan baru melalui pengaitan dengan pengetahuan lama. Guru seharusnya menyadari pengetahuan awal yang ada dalam pikiran siswa dan harus menyesuaikan pelajaran dan cara mengajarnya dengan pengetahuan awal tersebut (Sa'dijah, 2007:135). Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema. Tema yang ada disesuaikan dengan pengetahuan awal yang dimiliki siswa. Tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa (Kemendikbud, 2014:7). Guru dalam menyampaikan materi pelajaran tematik harus memikirkan bagaimana caranya agar dari proses pembelajaran yang diberikan mampu menghasilkan *output* sesuai dengan harapan.

Pembelajaran tematik yang dilaksanakan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Sudjana (2011:22) menjelaskan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh dan dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman dari proses belajarnya. Hasil belajar terlihat dari pencapaian tujuan pembelajaran dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 8 Agustus 2016 menunjukkan hasil studi dokumen diketahui jika perolehan hasil belajar tematik siswa berada pada level rendah dengan ketuntasan belajar sebesar 30,43%. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan di Kelas IV adalah sebesar 75. Ketuntasan belajar menunjukkan dari 23 siswa sebanyak 7 siswa telah mencapai KKM, sedangkan 16 siswa masih berada di bawah KKM.

Berkaitan dengan hasil belajar, Purwanto (2011:44) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya *input* secara fungsional. Hasil belajar merupakan suatu perolehan dari pola-pola pembuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan-keterampilan (Suprijono, 2009:5). Hasil belajar mengukur sejauh mana proses pembelajaran mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif dianggap mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah dengan dilakukannya kerjasama tim dibandingkan dengan dilakukan sendiri (Gull dan Shehzad, 2015:247). Menurut Rusman (2012:207—208) pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik (1) pembelajaran secara tim; (2) didasarkan pada manajemen kooperatif; (3) adanya kemauan untuk bekerjasama; (4) keterampilan bekerjasama melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Sejalan dengan itu, Sa'dijah (2011:70) menyatakan adanya interaksi dan kerjasama dengan siswa lain dalam sebuah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif menekankan pada aspek kerjasama dan melatih kemampuan sikap sosial siswa melalui kegiatan kelompok. Seperti yang dikemukakan oleh Warsono dan Hariyanto (2012:162) bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan kerjasama dan partisipasi tim.

Pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam artikel ini adalah tipe *Take and Give* dan *Quick on the Draw*. Tipe *Take and Give* merupakan pembelajaran kooperatif yang mampu melatih sikap sosial siswa dengan saling memberi dan menerima materi pelajaran yang dipelajari. Pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* dilaksanakan melalui sintaks sebagai berikut. *Pertama*, siapkan kartu dengan ukuran 10 x 15 cm untuk sejumlah siswa. *Kedua*, setiap kartu berisi nama siswa, bahan belajar (sub materi) dan nama yang diberi informasi, kompetensi dan sajian materi. *Ketiga*, guru menyiapkan kelas sebagaimana mestinya. *Keempat*, guru menjelaskan materi sesuai kompetensi yang sudah direncanakan. *Kelima*, untuk memantapkan penguasaan peserta, tiap siswa diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari (dihafal) kurang lebih 5 menit. *Keenam*, guru meminta semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling menginformasikan materi sesuai kartu masing-masing, tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu kontrol. *Ketujuh*, demikian seterusnya sampai tiap peserta dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing. *Kedelapan*, untuk mengevaluasi keberhasilan, berikan siswa pertanyaan yang sesuai dengan kartunya (kartu orang lain). *Kesembilan*, guru bersama siswa membuat kesimpulan (Shoimin, 2014:196). Melalui *Take and Give* siswa akan lebih memahami materi pelajaran karena mereka menerima materi dari guru dan juga berbagi materi yang dikuasai dengan siswa yang lain.

Pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* dipilih karena memiliki berbagai kelebihan. Menurut Shoimin (2014:197) kelebihan model pembelajaran tipe *Take and Give* yaitu (1) peserta didik akan lebih cepat memahami penguasaan materi dan informasi karena mendapatkan informasi dari guru dan peserta didik yang lain, (2) dapat menghemat waktu dalam pemahaman dan penguasaan peserta didik akan informasi, (3) meningkatkan kemampuan untuk bekerjasama dan bersosialisasi, (4) melatih kepekaan diri, empati melalui variasi perbedaan sikap dan tingkah laku selama bekerja sama, (5) upaya mengurangi rasa kecemasan dan menumbuhkan rasa percaya diri, dan (6) meningkatkan motivasi belajar (partisipasi dan minat), harga diri dan sikap tingkah laku yang positif serta meningkatkan prestasi belajarnya. Melalui pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* selain siswa mempelajari materi mereka juga berlatih untuk memiliki kepedulian terhadap orang lain.

Pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* merupakan pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kekompakan dan kerjasama kelompok dalam menyelesaikan satu paket soal. Model pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* pertama kali dikenalkan oleh Paul Ginnis. *Quick on the Draw* merupakan sebuah aktivitas riset dengan intensif bawaan untuk kerja tim dan kecepatan (Ginnis, 2008:163). Seperti halnya pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give*, pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* juga memiliki sintaks dalam pelaksanaannya. Sintaks pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw*, meliputi (1) siapkan satu set pertanyaan, misalkan sepuluh mengenai topik yang sedang dibahas. Buat cukup salinan agar tiap kelompok punya sendiri. Beri warna berbeda untuk setiap kelompok, angka menghadap atas, nomor 1 di atas, (2) bagi kelas ke dalam kelompok-kelompok kecil, (3) setiap kelompok mendapat materi sumber, (4) pada kata "mulai", orang pertama dari tiap kelompok berlari ke meja guru untuk mengambil pertanyaan, (5) kelompok berdiskusi mencari jawaban dan menulis jawaban di lembar kertas terpisah, (6) jawaban diberikan kepada guru oleh orang ke dua. Guru memeriksa jawaban, jika jawaban benar, pertanyaan kedua dari tumpukan warna mereka dapat diambil. Begitu seterusnya. Jika jawaban tidak benar, maka guru menyuruh siswa tersebut kembali ke kelompok dan mendiskusikan jawaban yang benar, (7) saat satu siswa sedang mengembalikan jawaban, siswa yang lain menandai sumbernya dan membiasakan diri dengan isinya sehingga mereka dapat menjawab pertanyaan selanjutnya dengan lebih efisien, (8) kelompok yang menang adalah yang pertama menjawab semua pertanyaan, dan (9) guru bersama siswa membahas semua pertanyaan dan siswa membuat catatan tertulis (Ginnis, 2008:163—164).

Pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* sangat tepat dilakukan setelah pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* sebab didahului pemahaman materi yang diberikan guru dan teman yang lain dalam *Take and Give* kemudian dimantapkan melalui *game* dalam *Quick on the Draw*. Pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw* ditempatkan di akhir karena memiliki kelebihan yang dijelaskan Ginnis (2008:164—165) berikut ini. *Pertama*, aktivitas ini mendorong kerja kelompok semakin efisien dan semakin cepat kemajuannya. Kelompok dapat belajar bahwa pembagian tugas lebih produktif daripada menduplikasi tugas. *Kedua*, memberikan pengalaman mengenai tentang macam-macam keterampilan membaca yang didorong oleh kecepatan aktivitas ditambah belajar mandiri. *Ketiga*, ketelitian membaca pertanyaan dengan hati-hati, menjawab pertanyaan dengan tepat, membedakan materi yang penting dan tidak penting. *Keempat*, membantu siswa untuk membiasakan diri mendasarkan belajar pada sumber, bukan guru. *Kelima*, sesuai dengan siswa dengan karakter kinestetik yang tidak dapat duduk diam.

METODE

Penelitian ini mengupayakan perbaikan dan peningkatan hasil belajar tematik pada siswa kelas IV SD Jogoyitnan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Jogoyitnan yang berjumlah 23 siswa dengan jumlah siswa laki-laki 14 siswa dan perempuan 9 siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR). Kemis dan Mc Taggart dalam Arikunto (2014:132) menjelaskan tahapan PTK meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap Perencanaan dimulai dengan melakukan observasi awal. Observasi awal dilakukan pada tanggal 8 dan 9 Agustus 2016. Hasil observasi digunakan untuk menyusun tindakan perbaikan dengan menyiapkan perangkat meliputi RPP, lembar observasi, LKS, media pembelajaran, dan alat dokumentasi. Pembagian tugas dalam pelaksanaan juga direncanakan dengan peneliti sebagai guru model, dua orang sebagai observer, dan satu orang sebagai pengambil dokumentasi.

Tahap Pelaksanaan dan Observasi pada artikel ini akan dideskripsikan mengenai pelaksanaan tindakan pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* dan *Quick on the Draw* sesuai dengan pertemuan pada tiap siklus. Siklus I dan II masing-masing dilaksanakan 4 kali pertemuan. Pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung, kegiatan observasi dan pengambilan dokumentasi juga dilaksanakan secara bersamaan. Berikut deskripsi pelaksanaan tindakan pada masing-masing siklus.

SIKLUS I

Pertemuan 1

Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan tanggal 9 Januari 2017. Pembelajaran diawali dengan menyanyikan lagu Hari Merdeka. Kemudian dilakukan tanya jawab tentang tokoh pahlawan.

- G : "Anak-anak, Siapkah yang berjuang merebut kemerdekaan!"
S : "Pahlawan Pak."
G : "Siapkah tokoh pahlawan yang kalian sukai?"
SI : "Soekarno Pak."
G : "Baik. Berasal dari manakah tokoh pahlawan tersebut?"
SI : "Jawa Tengah Pak".
G : "Bukan. Ada yang bisa?"
S : (Tidak ada yang menjawab)
G : "Ir. Soekarno itu berasal dari Blitar, Jawa Timur."

Berdasarkan dialog di atas tampak bahwa siswa belum mengetahui tentang asal-usul pahlawan. Kemudian guru menyampaikan cakupan materi dan tujuan pembelajaran. Memasuki kegiatan inti dimulai dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give*. Guru menyiapkan kartu *Take and Give* untuk sejumlah siswa dengan 4 warna yang berbeda dan cakupan materi yang berbeda pula. Guru membagi kelas dalam 6 kelompok dengan setiap kelompok terdiri atas 4 anggota. Nama-nama kelompok disesuaikan dengan tema Pahlawanku yaitu kelompok Pattimura, Diponegoro, Hasanudin, Kartini, Cut Nya' Dien, dan Antasari. Setelah kelompok terbentuk guru membagi LKS setiap kelompok satu LKS. Guru menjelaskan cara mengerjakan LKS dan siswa mengerjakan. Pada Kegiatan percobaan guru berkeliling memantau dan membantu siswa dalam melaksanakan percobaan. Setelah kegiatan di LKS dilaksanakan guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Siswa diberi masing-masing satu kartu materi. Satu kelompok ada empat kartu materi yang berbeda. Guru meminta siswa untuk menghafal dalam waktu lima menit. Guru meminta siswa untuk berbagi ilmu dengan teman dalam satu kelompok. Guru melakukan tanya jawab seputar kartu materi. Siswa dibantu guru membuat kesimpulan.



Gambar 2. Siswa mengerjakan LKS dalam Kegiatan Pembelajaran *Take and Give* Siklus I Pertemuan 1

Pembelajaran dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw*. Guru menyiapkan enam set kartu dengan warna yang berbeda. Guru menjelaskan sintaks pelaksanaannya. Guru membagi kartu jawaban pada masing-masing kelompok. Kartu pertanyaan dimasukkan ke dalam kotak warna putih dan diletakkan di atas meja depan. Guru menghitung mundur dan pada kata mulai siswa dari masing-masing kelompok berlari mengambil kartu soal nomor satu. Kelompok mencari jawaban dan menulis jawaban pada kartu jawaban. Setelah selesai dibawa ke depan dan guru mengeceknya. Jika betul boleh mengambil kartu berikutnya, jika masih salah disuruh kembali kekelompoknya untuk membetulkan terlebih dahulu. Begitu hingga soal nomor sepuluh selesai dikerjakan oleh semua kelompok. Guru mengumumkan kelompok yang pertama sampai terakhir sebagai pemenangnya. Guru mengajak siswa membahas semua soal-soal dan mengambil kesimpulan.



Gambar 3. Siswa mengerjakan soal dalam Kegiatan Pembelajaran *Quick on the Draw* Siklus I Pertemuan 1

Pertemuan pertama siklus I diakhiri dengan kegiatan penutup. Siswa dibimbing guru untuk menyimpulkan materi pembelajaran. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya karakter tanggung jawab, kerjasama, dan saling berbagi. Siswa juga diberi penguatan untuk tetap semangat dalam belajar. Guru menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya dan menutup dengan salam.

Pertemuan 2

Siklus I pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2017. Pembelajaran diawali dengan apersepsi tanya jawab tentang materi sebelumnya sekitar Raja Purnawarman. Kemudian mengajak siswa menyanyikan lagu Garuda Pancasila. Guru menyampaikan materi, tujuan, dan uraian kegiatan berdasarkan sintaks *Take and Give* dan *Quick on the Draw*. Memasuki kegiatan inti dimulai dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give*. Guru menampilkan gambar lambang negara Burung Garuda Pancasila. Guru dan siswa bertanya jawab.

G	: "Gambar apakah ini?"
S	: "Garuda Pancasila Pak."
G	: "Bagus. Coba bagaimana bunyi Pancasila?"
SI	: (Menyampaikan tapi terbata-bata, tidak lancar)
G	: "Ya coba semuanya bareng-bareng."
S	: (Siswa menyampaikan bunyi Pancasila secara bersama-sama)
G	: "Bagus, kalau bareng-bareng bisa ya. Apakah lambang dari sila keempat Pancasila?"
SI	: "Kepala banteng Pak".
G	: "Iya Betul. Gambar kepala banteng. Nah sekarang kita akan belajar tentang makna sila keempat Pancasila ini."

Guru menyiapkan kartu *Take and Give* untuk sejumlah siswa dengan empat warna yang berbeda dan cakupan materi yang berbeda pula. Guru membagi kelas menjadi enam kelompok. Nama-nama kelompok masih sama dengan pertemuan pertama. Guru membagi LKS setiap kelompok satu LKS. Guru meminta siswa untuk mengerjakan bagian A terlebih dahulu. Setelah kelompok selesai mengerjakan, guru membahas jawaban siswa. Setelah itu guru menjelaskan tentang percobaan yang akan dilakukan tentang garis. Siswa melaksanakan percobaan dan mengisi laporan pada LKS. Setelah selesai semua, kelompok mempresentasikan hasil percobaannya. Guru membahas hasil percobaan hingga kesimpulan.

Guru membagikan kartu *Take and Give* dan meminta siswa untuk membaca dan menghafalkannya selama lima menit. Siswa diminta berbagi ilmu dengan tiga teman yang lain dalam satu kelompok. Setelah selesai, guru mengecek pemahaman siswa dengan menanyakan materi sesuai kartunya ataupun kartu orang lain. Kemudian siswa membuat kesimpulan dari kartu materi tersebut.



Gambar 4. Siswa melakukan percobaan garis dalam Kegiatan Pembelajaran *Take and Give* Siklus I Pertemuan 2

Pembelajaran dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw*. Guru menyiapkan enam set kartu dengan warna yang berbeda. Guru membagi kartu jawaban pada masing-masing kelompok. Guru menjelaskan aturan pelaksanaannya. Kartu pertanyaan dimasukkan dalam kotak masing-masing dan ditaruh di meja depan. Setelah semua siap guru menghitung mundur dan pada kata mulai siswa masing-masing kelompok berlari ke depan mengambil kartu soal masing-masing. Begitu seterusnya hingga kartu nomor sepuluh selesai dikerjakan. Pada saat menjawab kartu soal jika jawaban benar boleh mengambil kartu berikutnya, namun jika salah harus dibetulkan terlebih dahulu dengan kelompoknya. Pada saat pelaksanaan sesuai dengan penjelasan yang diberikan guru, namun masih ada kelompok yang maju mengambil soal siswa itu-itu saja. Setelah selesai guru membahas semua soal yang ada pada kartu *Quick on the Draw*. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dilaksanakan. Guru memberikan penguatan positif karena siswa telah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan semangat.



Gambar 5. Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran *Quick on the Draw* Siklus I Pertemuan 2

Menguatkan karakter siswa tentang pentingnya tanggung jawab, saling berbagi, dan kerjasama. Guru menyampaikan rencana pada pembelajaran selanjutnya dan meminta siswa untuk mempersiapkan bahan yang dibutuhkan untuk percobaan yang bisa siswa bawa. Pembelajaran ditutup dengan doa dan diakhiri dengan salam.

Pertemuan 3

Siklus I pertemuan 3 dilaksanakan pada tanggal 11 Januari 2017. Pembelajaran diawali dengan menyanyikan lagu Maju Tak Gentar. Kemudian apersepsi tanya jawab tentang luka yang dialami oleh para pahlawan. Guru menyampaikan materi, tujuan, dan uraian kegiatan berdasarkan sintaks *Take and Give* dan *Quick on the Draw*.

Memasuki kegiatan inti dimulai dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give*. Guru menyiapkan kartu *Take and Give* memastikan siswa berada dikelompoknya masing-masing. Nama kelompok masih sama dengan pertemuan sebelumnya. Guru menampilkan gambar anak sedang mengobati temannya karena luka memar. Guru dan siswa bertanya jawab. Guru menyiapkan kartu *Take and Give* untuk sejumlah siswa dengan empat warna yang berbeda dan

cakupan materi yang berbeda pula. Guru membagi kelas menjadi enam kelompok. Guru membagi LKS setiap kelompok satu LKS. Guru meminta siswa untuk membaca bacaan berjudul “Luka Memar”. Setelah itu mengerjakan bagian B nomor 1—3. Setelah selesai kemudian dibahas. Setelah itu guru menjelaskan tentang percobaan yang akan dilakukan tentang pengobatan luka memar. Siswa melaksanakan percobaan dan mengisi laporan pada LKS. Setelah selesai semua, kelompok mempresentasikan hasil percobaannya. Guru menjelaskan percobaan tentang pembuatan cakram warna. Setelah jelas guru membagikan alat dan bahan yang diperlukan. Setelah selesai kemudian dicoba dan ternyata ada yang bisa berputar dan ada yang tidak. Kemudian terjadi tanya jawab.

G	: “Mengapa hasil percobaannya ada yang bisa berputar dan ada yang tidak?”
S1	: “Punya kelompok kami benangnya terlalu pendek Pak.”
S2	: “Kelompok kami lubangnya terlalu berdekatan Pak.”
S3	: “Kalau kelompok kami benangnya kepanjangan Pak.”
G	: “Baik. Kalian sudah tahu mengapa. Apakah mau mencoba memperbaikinya?”
S	: “Iya Pak.”
G	: “Bagus. Semangat ya...kalian pasti bisa.”
S	: “Iya Pak.”

Guru membagikan kartu *Take and Give* dan meminta siswa untuk membaca dan menghafalkannya selama lima menit. Siswa diminta berbagi ilmu dengan tiga teman yang lain dalam satu kelompok. Setelah selesai, guru mengecek pemahaman siswa dengan menanyakan materi sesuai kartunya ataupun kartu orang lain. Kemudian siswa membuat kesimpulan dari kartu materi tersebut.



Gambar 6. Siswa berbagi materi dalam Kegiatan Pembelajaran *Take and Give* Siklus I Pertemuan 3

Pembelajaran dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw*. Guru menyiapkan enam set kartu dengan warna yang berbeda. Guru membagi kartu jawaban dan kartu materi pada masing-masing kelompok. Guru menjelaskan aturan pelaksanaannya. Kartu pertanyaan dimasukkan dalam kotak masing-masing dan ditaruh di meja depan. Guru memastikan siswa berada dikelompoknya masing-masing. Setelah semua siap guru menghitung mundur dan pada kata mulai siswa masing-masing kelompok berlari ke depan mengambil kartu soal masing-masing. Begitu seterusnya hingga kartu nomor sepuluh selesai dikerjakan. Pada saat menjawab kartu soal jika jawaban benar boleh mengambil kartu berikutnya, namun jika salah harus dibetulkan terlebih dahulu dengan kelompoknya. Pada saat pelaksanaan sesuai dengan penjelasan yang diberikan guru, namun masih ada kelompok yang maju mengambil soal siswa itu-itu saja. Setelah selesai guru membahas semua soal yang ada pada kartu *Quick on the Draw*. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dilaksanakan. Guru memberikan penguatan positif karena siswa telah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan semangat.



Gambar 7. Kegiatan Siswa dalam Pembelajaran *Quick on the Draw* Siklus I Pertemuan 3

Kegiatan akhir pembelajaran siklus I pertemuan 3 ini diawali dengan membuat kesimpulan pembelajaran. Kemudian guru menguatkan karakter siswa tentang pentingnya tanggung jawab, saling berbagi, dan kerjasama. Guru menyampaikan rencana pada pembelajaran selanjutnya akan diadakan tes evaluasi siklus I, siswa diminta untuk belajar dan mempersiapkan diri. Pembelajaran ditutup dengan doa dan diakhiri dengan salam.

Pertemuan 4

Pada pertemuan 4 siklus I ini digunakan untuk tes evaluasi siklus I. Pembelajaran di awal dengan ucapan salam dan doa bersama. Setelah itu guru menanyakan keadaan siswa dan mengecek kesiapan siswa untuk melaksanakan tes. Guru menjelaskan tata cara mengerjakan soal tes. Soal tes ada 10 soal berupa uraian. Guru membagi lembar jawab dan meminta siswa untuk menulis identitas dilembar jawab tersebut. Setelah siswa menulis identitas, guru membagi lembar soal dalam posisi terbalik. Setelah terbagi pada semua siswa baru guru mempersilahkan siswa untuk membuka dan mengecek kelengkapan soal. Siswa mengerjakan soal dengan tertib.

Waktu yang dibutuhkan siswa untuk mengerjakan tidak sampai melampaui waktu yang ditentukan. Siswa mengumpulkan lembar jawab dan lembar soal ke depan. Guru mengecek kelengkapan identitas dan jawaban. Setelah semuanya terkumpul, guru menanyakan dan membahas soal-soal yang diberikan dengan tanya jawab. Pertemuan 4 siklus I ini ditutup dengan doa bersama dan ucapan salam.



Gambar 8. Siswa mengerjakan soal akhir siklus pada Siklus I Pertemuan 4

Refleksi

Tahap Refleksi dilaksanakan setelah pembelajaran akhir siklus pada siklus I selesai dilakukan. Refleksi yang dilakukan guru yaitu melakukan analisis hasil tes akhir siklus I terhadap kriteria keberhasilan tindakan yang ditentukan. Kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah ketuntasan hasil belajar siswa mencapai $\geq 85\%$ di atas KKM (75). Hasil analisis tes hasil belajar pada siklus I baru mencapai 82,6% dengan rincian dari 23 siswa sebanyak 19 siswa mendapatkan nilai di atas KKM dan 4 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Berdasarkan hasil tes akhir siklus I ini dikatakan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan sehingga dilaksanakan tindakan siklus II.

Refleksi juga dilakukan bersama dua orang peneliti dengan melihat tayangan rekaman video pembelajaran. Melalui refleksi dikaji temuan atau kendala-kendala yang terjadi selama proses pembelajaran. Kemudian dicari solusi perbaikannya. Hasil refleksi siklus I disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Refleksi Siklus I

Kendala Dalam Pembelajaran	Penyebabnya	Alternatif Perbaikan
Pembagian kerja dalam tugas kelompok masih belum sesuai dengan pembelajaran kooperatif	<ul style="list-style-type: none"> ➤ LKS yang dibagikan hanya satu untuk satu kelompok. ➤ Belum ada kejelasan pembagian peran dalam kelompok. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa dibagi LKS untuk semua siswa dalam kelompok. ✓ Siswa dalam kelompok membagi peran siapa yang menjadi ketua, sekretaris, dan anggota.
Kelompok yang telah selesai mengerjakan tugas cenderung ribut dan mengganggu kelompok yang lain	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Belum adanya tugas-tugas cadangan untuk mewedahi aktivitas siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa diberi tugas tambahan atau pertanyaan-pertanyaan tambahan.
Masih ada kelompok yang melaksanakan percobaan di luar instruksi	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa belum memahami instruksi yang diberikan oleh guru. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pada saat dijelaskan pastikan siswa memerhatikan dan lakukan tanya jawab setelahnya untuk mengetahui pemahaman siswa.
Pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe <i>Take and Give</i> belum sesuai rencana.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa belum memahami dengan benar sintaks pembelajaran kooperatif tipe <i>Take and Give</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Siswa diberi penjelasan secara lebih terperinci tentang sintaks pembelajaran kooperatif tipe <i>Take and Give</i>.

	➤ Kegiatan pembelajaran kooperatif tipe <i>Take and Give</i> hanya dengan teman dalam satu kelompok.	✓ Siswa melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe <i>Take and Give</i> dengan lain kelompok.
Pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe <i>Quick on the Draw</i> belum sesuai rencana.	➤ Siswa yang mengambil soal, menulis jawaban, dan mengembalikan jawaban belum dilakukan secara bergantian.	✓ Siswa dalam kelompok dibagi sebagai orang pertama, kedua, ketiga, dan keempat dengan tugas yang bergantian.
Masih ada dua siswa yang belum lancar dalam membaca dan menulis	➤ Kemampuan siswa tersebut yang masih kurang.	✓ Siswa diberi bimbingan dan perhatian yang lebih terutama pada saat kegiatan membaca dan menulis.

SIKLUS II

Pertemuan 1

Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan tanggal 23 Januari 2017. Pembelajaran diawali dengan menyanyikan lagu Dari Sabang Sampai Merauke. Kemudian dilakukan tanya jawab tentang tokoh pahlawan pada masa Kerajaan Islam.

<i>G</i>	: “Siapakah yang masih ingat pada pertemuan-pertemuan sebelumnya kita sudah belajar apa saja?”
<i>S1</i>	: “Peninggalan kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam Pak.”
<i>S2</i>	: “Luka memar, garis, dan sifat cahaya Pak.”
<i>S3</i>	: “Sila keempat Pancasila Pak.”
<i>G</i>	: “Bagus. Ternyata kalian masih ingat pelajaran sebelumnya. Sekarang coba sebutkan pahlawan kerajaan Islam?”
<i>S1</i>	: “Sultan Hasanudin Pak.”
<i>G</i>	: “Ok. Berasal darimanakah Sultan Hasanudin itu?”
<i>S</i>	: “Makasar Pak”.
<i>G</i>	: “Baik. Siapa lagi tokoh dari kerajaan Islam?”
<i>S2</i>	: Sultan Agung pak
<i>G</i>	: “Ok. Berasal darimanakah Sultan Agung itu?”
<i>S2</i>	: “Kerajaan Mataram Pak”.

Berdasarkan dialog di atas tampak bahwa siswa masih memahami tentang pahlawan dari kerajaan Islam. Kemudian guru menyampaikan cakupan materi, tujuan pembelajaran, dan uraian kegiatan berdasarkan sintaks *Take and Give* dan *Quick on the Draw*. Memasuki kegiatan inti dimulai dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give*. Guru menyiapkan kartu *Take and Give* untuk sejumlah siswa dengan empat warna yang berbeda dan cakupan materi yang berbeda pula. Guru membagi kelas menjadi enam kelompok, dengan setiap kelompok terdiri atas empat anggota. Nama-nama kelompok sudah diganti sesuai keinginan siswa, namun masih dengan tema Pahlawanku, yaitu kelompok Jenderal Sudirman, Soekarno, Imam Bonjol, Soeharto, WR. Supratman, dan Moh. Hatta.

Setelah kelompok terbentuk guru membagi LKS untuk setiap siswa. Guru menjelaskan cara mengerjakan LKS dan siswa mengerjakan. Pada Kegiatan percobaan guru berkeliling memantau dan membantu siswa dalam melaksanakan percobaan. Kelompok yang sudah selesai dan sekiranya mau ramai diberi pertanyaan oleh guru sambil menunggu kelompok yang lain selesai. Setelah semua selesai guru meminta siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Kemudian siswa diberi masing-masing satu kartu materi. Satu kelompok ada empat kartu materi yang sama. Guru meminta siswa untuk menghafal dalam waktu lima menit. Guru meminta siswa untuk berdiri dan berbagi ilmu dengan teman lain kelompok. Setiap siswa harus berbagi materi dengan tiga teman lain yang memiliki materi yang berbeda. Setelah usai, guru melakukan tanya jawab seputar kartu materi. Siswa dibantu guru membuat kesimpulan.



Gambar 9. Siswa mengerjakan LKS dalam Kegiatan Pembelajaran *Take and Give* Siklus II Pertemuan 1

Pembelajaran dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw*. Guru menyiapkan enam set kartu dengan warna yang berbeda. Guru menjelaskan sintaks pelaksanaannya. Guru membagi kartu jawaban pada masing-masing kelompok. Kartu pertanyaan dimasukkan ke dalam kotak warna putih dan diletakkan di atas meja depan. Guru memastikan siapa yang menjadi orang pertama, kedua, ketiga, dan keempat. Untuk kelompok yang jumlah anggotanya tiga maka orang keempat kembali ke orang pertama. Guru menegaskan bahwa tugas mengambil kartu pertanyaan, menulis jawaban, dan mengembalikan kartu jawaban dan kartu soal harus bergantian. Guru menghitung mundur dan pada kata mulai siswa dari masing-masing kelompok berlari mengambil kartu soal nomor satu. Kelompok mencari jawaban dan menulis jawaban pada kartu jawaban. Setelah selesai dibawa ke depan dan guru mengeceknya. Jika betul boleh mengambil kartu berikutnya, jika masih salah disuruh kembali kekelompoknya untuk membetulkan terlebih dahulu. Begitu hingga soal nomor sepuluh selesai dikerjakan oleh semua kelompok. Guru mengumumkan kelompok yang pertama sampai terakhir sebagai pemenangnya. Guru mengajak siswa membahas semua soal-soal dan mengambil kesimpulan.



Gambar 10. Kegiatan Pembelajaran *Quick on the Draw* Siklus II Pertemuan 1

Pertemuan 1 siklus II pada kegiatan penutup diawali dengan membuat kesimpulan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Guru memberikan penguatan karakter dan sikap untuk tetap semangat, terus belajar, dan jaga kesehatan. Karakter tanggung jawab, kerjasama, dan saling berbagi perlu ditingkatkan lagi. Guru menyampaikan rencana pembelajaran berikutnya dan meminta siswa untuk mempersiapkan perlengkapan dalam percobaan selanjutnya. Kegiatan akhir ditutup dengan doa dan ucapan salam.

Pertemuan 2

Siklus I pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2017. Pembelajaran diawali dengan salam dan berdoa bersama. Guru mengecek kehadiran siswa. Kemudian mengajak siswa menyanyikan lagu Garuda Pancasila. Guru mengajukan beberapa pertanyaan mengenai sila keempat Pancasila dalam apersepsi. Guru menyampaikan materi, tujuan, dan uraian kegiatan berdasarkan sintaks *Take and Give* dan *Quick on the Draw*. Memasuki kegiatan inti dimulai dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give*. Guru menampilkan gambar lambang negara Burung Garuda Pancasila. Guru dan siswa bertanya jawab.

G	: "Gambar apakah ini?"
S	: "Garuda Pancasila Pak."
G	: "Bagus. Coba bagaimana bunyi sila kelima Pancasila?"
S1	: "Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia."
G	: "Bagus. Apakah lambang dari sila lima Pancasila?"
S2	: "Padi dan Kapas Pak".
G	: "Iya Betul. Gambar Padi dan Kapas. Nah sekarang kita akan belajar tentang makna sila kelima Pancasila ini."

Guru menyiapkan kartu *Take and Give* untuk sejumlah siswa dengan empat warna yang berbeda dan cakupan materi yang berbeda pula. Guru membagi kelas menjadi enam kelompok. Nama-nama kelompok masih sama dengan pertemuan pertama. Guru membagi LKS setiap siswa satu LKS. Guru meminta siswa untuk mengerjakan bagian A terlebih dahulu. Setelah selesai, guru membahas jawaban siswa. Selanjutnya, guru menjelaskan tentang percobaan yang akan dilakukan tentang hubungan dua garis dan sudut. Siswa melaksanakan percobaan dan mengisi laporan pada LKS. Setelah selesai semua, kelompok mempresentasikan hasil percobaannya. Guru membahas hasil percobaan hingga kesimpulan.

Guru membagikan kartu *Take and Give* dan meminta siswa untuk membaca dan menghafalkannya selama lima menit. Kartu yang diberikan untuk setiap siswa dalam satu kelompok sama. Setelah mendapatkan kartu siswa diminta berbagi ilmu dengan tiga teman yang lain kelompok. Setelah selesai, guru mengecek pemahaman siswa dengan menanyakan materi sesuai kartunya ataupun kartu orang lain. Kemudian siswa membuat kesimpulan dari kartu materi tersebut.



Gambar 11. Siswa melakukan percobaan garis dan sudut dalam Kegiatan Pembelajaran *Take and Give* Siklus II

Pembelajaran dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw*. Guru menyiapkan enam set kartu dengan warna yang berbeda. Guru membagi kartu jawaban pada masing-masing kelompok. Guru menjelaskan aturan pelaksanaannya. Guru memastikan siapa yang menjadi orang pertama, kedua, ketiga, dan keempat. Kartu pertanyaan dimasukkan dalam kotak masing-masing dan ditaruh di meja depan. Setelah semua siap guru menghitung mundur dan pada kata mulai siswa masing-masing kelompok berlari ke depan mengambil kartu soal masing-masing. Begitu seterusnya hingga kartu nomor sepuluh selesai dikerjakan. Pada saat menjawab kartu soal jika jawaban benar boleh mengambil kartu berikutnya, namun jika salah harus dibetulkan terlebih dahulu dengan kelompoknya. Pada saat pelaksanaan sesuai dengan penjelasan yang diberikan guru, semua berjalan dengan baik. Setelah selesai guru mengumumkan kelompok yang menjadi juara dan membahas semua soal yang ada pada kartu *Quick on the Draw*. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dilaksanakan.



Gambar 12. Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran *Quick on the Draw* Siklus II Pertemuan 2

Pembelajaran siklus II pertemuan 2 ini diakhiri dengan membuat kesimpulan pembelajaran. Guru menguatkan karakter siswa tentang pentingnya tanggung jawab, saling berbagi, dan kerjasama. Guru memberikan penguatan juga untuk tetap semangat dan jaga kesehatan. Guru menyampaikan rencana pada pembelajaran selanjutnya. Pembelajaran ditutup dengan doa dan diakhiri dengan salam.

Pertemuan 3

Siklus I pertemuan 3 dilaksanakan pada tanggal 24 Januari 2017. Pembelajaran diawali dengan salam dan doa bersama. Guru mengecek kehadiran siswa. Kemudian untuk memotivasi siswa guru mengajak menyanyikan lagu Indonesia Raya. Kemudian apersepsi tanya jawab tentang luka memar yang sudah dipelajari sebelumnya. Guru menyampaikan materi, tujuan, dan uraian kegiatan berdasarkan sintaks *Take and Give* dan *Quick on the Draw*.

Memasuki kegiatan inti dimulai dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give*. Guru menyiapkan kartu *Take and Give* memastikan siswa berada dikelompoknya masing-masing. Nama kelompok masih sama dengan pertemuan sebelumnya. Guru menampilkan gambar tangan yang terluka karena luka lepuh. Guru dan siswa bertanya jawab tentang luka tersebut. Guru membagi LKS setiap siswa satu LKS. Guru meminta siswa untuk membaca bacaan berjudul “Luka Lepuh”. Setelah itu mengerjakan bagian B nomor 1—3. Setelah selesai kemudian dibahas. Guru menjelaskan tentang percobaan yang akan dilakukan tentang pengobatan luka lepuh. Siswa melaksanakan percobaan dan mengisi laporan pada LKS. Setelah selesai semua, kelompok mempresentasikan hasil percobaannya. Guru menjelaskan percobaan tentang pembuatan lup sederhana. Setelah jelas guru membagikan alat dan bahan yang diperlukan. Setelah selesai kemudian kelompok membacakan hasil kerja kelompoknya. Guru mengajak siswa menyimpulkan percobaan.

- G** : "Tadi ketika plastik berisi air didekatkan dengan tulisan yang kecil, apa yang kalian lihat?"
- S1** : "Tulisannya jadi lebih besar Pak."
- G** : "Baik. Tulisan tadinya kecil jadi besar. Hampir sama dengan kolam yang dalam, tapi terlihat dangkal. Siapa yang masih ingat ini menggunakan sifat cahaya apa?"
- S2** : "Cahaya dapat dibiaskan Pak."
- G** : "Bagus. Jadi, kesimpulan apa yang diambil?"
(Siswa terlihat diam berpikir). "Tadi kalian membuat lup sederhana kan?"
- S** : "Iya Pak."
- G** : "Apa gunanya Lup?"
- S3** : "Untuk melihat benda yang kecil."
- G** : "Bagus, itulah kesimpulan yang pertama lup digunakan untuk membantu melihat benda-benda yang kecil. Kemudian lup digunakan dengan menggunakan sifat cahaya apa?"
- S4** : "Cahaya dapat dibiaskan Pak."
- G** : "Bagus, itulah kesimpulan yang kedua lup merupakan alat yang bekerja dengan menggunakan sifat cahaya dapat dibiaskan. Tahukan kalian siapa orang yang menggunakan lup?"
(Semua diam)
- G** : "Belum ada yang tahu ya, yang menggunakan lup itu misalnya tukang jam, tukang pembuat perhiasan, tukang pembuat cetakan uang. Paham semuanya?"
- S** : "Paham Pak."



Gambar 13. Siswa berbagi materi dalam Kegiatan Pembelajaran *Take and Give* Siklus II Pertemuan 3

Guru membagikan kartu *Take and Give* dan meminta siswa untuk membaca dan menghafalkannya selama lima menit. Setiap siswa dalam kelompok yang sama mendapatkan kartu dengan materi yang sama. Siswa diminta berdiri dan mencari tiga teman untuk berbagi ilmu. Setelah selesai, guru mengecek pemahaman siswa dengan menanyakan materi sesuai kartunya ataupun kartu orang lain. Kemudian siswa membuat kesimpulan dari kartu materi tersebut.

Pembelajaran dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Quick on the Draw*. Guru menyiapkan enam set kartu dengan warna yang berbeda. Guru membagi kartu jawaban dan kartu materi pada masing-masing kelompok. Guru menjelaskan aturan pelaksanaannya. Kartu pertanyaan dimasukkan dalam kotak masing-masing dan ditaruh di meja depan. Guru memastikan siswa berada dikelompoknya masing-masing. Setelah semua siap guru menghitung mundur dan pada kata mulai siswa masing-masing kelompok berlari ke depan mengambil kartu soal masing-masing. Begitu seterusnya hingga kartu nomor sepuluh selesai dikerjakan. Terlihat siswa sangat menyukai kegiatan ini, kerjasama dan kekompakan kelompok sangat terlihat. Pembagian tugas masing-masing juga sudah berjalan. Setelah selesai guru membahas semua soal yang ada pada kartu *Quick on the Draw*. Siswa bersama guru menyimpulkan materi pelajaran yang telah dilaksanakan.



Gambar 14. Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran *Quick on the Draw* Siklus II Pertemuan 3

Kegiatan akhir pembelajaran siklus II pertemuan 3 ini diawali dengan membuat kesimpulan pembelajaran. Kemudian guru menguatkan karakter siswa tentang pentingnya tanggung jawab, saling berbagi, dan kerjasama. Guru juga menguatkan siswa dengan semangat untuk belajar. Guru menyampaikan rencana pada pembelajaran selanjutnya akan diadakan tes evaluasi siklus II, siswa diminta untuk belajar dan mempersiapkan diri. Pembelajaran ditutup dengan doa dan diakhiri dengan salam.

Pertemuan 4

Pada pertemuan 4 siklus II ini digunakan untuk tes evaluasi siklus II. Pembelajaran di awal dengan ucapan salam dan doa bersama. Setelah itu guru menanyakan keadaan siswa dan mengecek kesiapan siswa untuk melaksanakan tes. Guru menjelaskan tata cara mengerjakan soal tes. Soal tes ada 10 soal berupa uraian. Guru membagi lembar jawaban dan meminta siswa untuk menulis identitas di lembar jawaban tersebut. Setelah siswa menulis identitas, guru membagi lembar soal dalam posisi terbalik. Setelah terbagi pada semua siswa baru guru mempersilahkan siswa untuk membuka dan mengecek kelengkapan soal. Siswa mengerjakan soal dengan tertib.

Tampak siswa serius mengerjakan soal. Pada waktu mengerjakan ada beberapa siswa yang bertanya tentang soal yang belum dipahami. Setelah selesai mengerjakan soal, siswa mengumpulkan lembar jawaban dan lembar soal ke depan. Guru mengecek kelengkapan identitas dan jawaban. Setelah semuanya terkumpul, guru menanyakan dan membahas soal-soal yang diberikan dengan tanya jawab. Pertemuan 4 siklus II ini ditutup dengan doa bersama dan ucapan salam.



Gambar 15. Siswa mengerjakan soal akhir siklus pada Siklus II Pertemuan 4

Refleksi

Tahap refleksi dilaksanakan setelah pembelajaran akhir siklus II selesai dilakukan. Refleksi yang dilakukan yaitu melakukan analisis hasil tes akhir siklus II terhadap kriteria keberhasilan tindakan yang ditentukan. Kriteria keberhasilan tindakan yang ditentukan yaitu ketuntasan hasil belajar siswa mencapai $\geq 85\%$ di atas KKM (75). Ketuntasan tes hasil belajar siswa pada siklus II mencapai 91,3% dengan rincian dari 23 siswa mendapatkan nilai di atas KKM dan dua siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Berdasarkan hasil tes akhir siklus II ini dikatakan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa telah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan sehingga penelitian tindakan dilaksanakan sampai siklus II.

SIMPULAN

Pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* dan *Quick on the Draw* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Jogoyitnan dilaksanakan secara berurutan dimulai dari penjelasan materi, berbagi materi dengan siswa lain, dan *game* dalam menyelesaikan paket soal.

Pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* dan *Quick on the Draw* merupakan salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* dan *Quick on the Draw* juga dapat melatih dan meningkatkan kerjasama dan sikap sosial pada diri siswa. Oleh karena itu, disarankan pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ginnis, P. 2008. *Trik dan Taktik Mengajar: Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas*. Terjemahan oleh Wasi Dewanto. 2008. Jakarta: PT. Indeks.
- Gull, F., & Shehzad, S. 2015. Effects of Cooperative Learning on Students' Academic Achievement". (Online), 9 (3):246—255, (<http://Journal of Education and Learning>, diakses 25 Juli 2016).
- Kemendikbud. 2014. *Panduan Teknis Pembelajaran dan Penilaian*. Jakarta: Kemendikbud.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sa'dijah, C. 2007. Sikap Kritis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Perempuan dengan Menggunakan Pembelajaran Matematika Konstruktivisme. *Jurnal MIPA*, 36 (1):133—146.

- Sa'dijah, C. 2011. Kemampuan Partisipasi dan Kerjasama Siswa dalam Pembelajaran Matematika Beracuan Konstruktivis dengan Setting Kooperatif. *Prosiding Semnastika-Unesa "Matematika Membangun Insan Kritis dan Kreatif"*, Surabaya 22 Oktober 2011 ISBN No 978-979-028-417-3.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Subanji. 2013. Revitalisasi Pembelajaran Bermakna dan Penerapannya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional J-TEQIP 2011*.
- Sudjana, N. 2011. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, A. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suraya, K. R. 2014. *Pembelajaran Tematik Integratif dan Pengaruhnya terhadap Akhlak Kelas IV SD Negeri Cebongan Yogyakarta*. (Online), (<http://digilib.uin-suka.ac.id>, diakses 25 April 2016).
- Warsono dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.