



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TAKE AND GIVE* DALAM MATERI AJAR MEDIA KOMUNIKASI DATA JARINGAN PADA JURUSAN MULTIMEDIA
SMKN 1 KERSANA**

Skripsi

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Program Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknologi Informatika dan
Komputer**

Oleh

Nina Riani NIM.5302411034



**JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Nina Riani

NIM : 5302411034

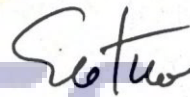
Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Skripsi : PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TAKE AND GIVE
DALAM MATERI AJAR MEDIA KOMUNIKASI DATA
JARINGAN PADA JURUSAN MULTIMEDIA SMKN 1
KERSANA.

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia
skripsi Program Studi S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer FT
UNNES

Semarang, Januari 2016

Pembimbing,



Dr.H.Eko Suprptono, M.Pd.
NIP. 196109021987021001

HALAMAN PENGESAHAN

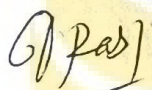
Skripsi dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Take and Give dalam Materi ajar Media Komunikasi Data Jaringan Pada Jurusan Multimedia SMKN 1 Kersana telah dipertahan didepan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik UNNES pada tanggal 14 Desember 2015.

Oleh

Nama : Nina Riani
NIM : 5302411034
Program Studi : S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Panitia :

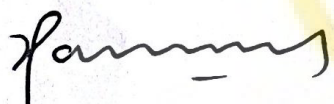
Ketua Panitia


Dr. Ing. Dhidik P., S.T., M.T.
NIP. 197805312005011002

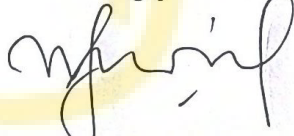
Sekretaris


Ir. Ulfah Mediaty A., M.T
NIP. 196605051997022001

Penguji I


Dr. M. Muhammad Harlanu, M.Pd.
NIP. 196602151991021001

Penguji II


Anggraini M., S.T., M.Eng.
NIP. 197812262005012002

Penguji III/Pembimbing


Dr. H. Eko Suprptono, M.Pd.
NIP. 196109021987021001

Mengetahui :


Dekan Fakultas Teknik
UNNES
Dr. H. Nur Qudus, M.T.
NIP. 196911301994031001

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun diperguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, Januari 2016

Yang membuat pernyataan,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Nina Riani
NIM. 5302411034

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- ❖ Jangan habiskan waktumu memimpikan sesuatu yang tidak mungkin terjadi ketika kamu bisa bangun dan membuat sesuatu terjadi (Uda Rino).
- ❖ Orang yang berhasil akan mengambil manfaat dari kesalahan-kesalahan yang ia lakukan dan akan mencoba kembali untuk melakukan dengan cara yang berbeda (Dale Carnegie).
- ❖ Tak ada rahasia untuk menggapai sukses. Sukses itu dapat terjadi karena persiapan, kerja keras, dan mau belajar dari kegagalan (General Powell).

Persembahan :

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT, saya persembahkan skripsi ini kepada :

- ✓ Kedua orang tua tercinta, bapak Anang Irawan dan ibu Tuti Ernawati atas doa dan dukungannya.
- ✓ Adik-adikku tersayang (Nandika, Fajar dan Husna) yang senantiasa menjadi penyemangat.
- ✓ Alm. Kakek (Casyanto) dan Almh.Nenek (Warti) yang selalu memberikan dukungan.
- ✓ Teman-teman kost zafira dan sahabat-sahabatku tersayang (Dewi, Usy, Sri, Teh Eva, Yogie dan Elah) atas bantuan dan semangatnya.

ABSTRAK

Riani, Nina. 2015. **Penerapan Model Pembelajaran *Take and Give* dalam Materi Ajar Media Komunikasi Data Jaringan Pada Jurusan Multimedia SMKN 1 Kersana**. Skripsi, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing Dr. H. Eko Suprpto, M.Pd.

Kurangnya model pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu faktor rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran jaringan dasar SMKN 1 Kersana, hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata ulangan siswa 2 tahun terakhir yaitu pada tahun ajaran 2013/2014 nilai rata-rata 76,83 dan pada tahun ajaran 2014/2015 nilai rata-rata 75,95. Tujuan dilakukan penelitian ini yaitu menganalisis kevalidan multimedia *Adobe Flash* pada penerapan model pembelajaran *Take and Give* dan menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dalam materi ajar media komunikasi data jaringan.

Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan multimedia *Adobe Flash*. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Jurusan Multimedia SMKN 1 Kersana sebanyak 40 siswa. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif untuk hasil observasi dan uji validasi media.

Hasil penelitian yang terukur dari penerapan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan multimedia *Adobe Flash* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terbukti dari persentase jumlah siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada siklus 1 sebesar 77,5% dan pada siklus kedua meningkat menjadi 87,89%. Sedangkan kevalidan multimedia terukur dari hasil validasi yang dilakukan pakar media dengan persentase 87,22% yang tergolong dalam kategori “sangat baik”. Dengan demikian penerapan model pembelajaran *Take and Give* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ajar media komunikasi data jaringan dan multimedia yang digunakan dinyatakan valid. Oleh sebab itu penerapan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan multimedia *Adobe Flash* benar-benar dapat diterapkan pada mata pelajaran jaringan dasar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan. Penggunaan multimedia dalam penerapan model pembelajaran *Take and Give* disarankan untuk lebih interaktif dan menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Kata Kunci : Model Pembelajaran *take and give*, Multimedia *adobe flash*, Hasil Belajar, Media Komunikasi Data Jaringan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Take and Give* dalam Materi Ajar Media Komunikasi Data Jaringan pada Jurusan Multimedia SMKN 1 Kersana” dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program S-1 Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Semarang.

Penulisan dan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan campur tangan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Dr. Nur Qudus, M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang.
2. Drs. Suryono, M.T., Ketua Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kemudahan dalam kelengkapan administrasi.
3. Feddy Setio Pribadi, S.Pd., M.T., Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah memberi bimbingan dalam pengajuan judul skripsi serta arahan yang diberikan demi kelancaran jalannya sidang.
4. Dr. H. Eko Suprptono, M.Pd., Selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan waktu untuk membimbing, mengarahkan, dan memberikan saran serta masukan dalam membangun skripsi ini.

5. Dr. H. Harlanu, M.Pd dan Anggraini M., S.T., M.Eng., selaku Dosen Penguji yang telah memberikan arahan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.
6. Drs. Samsudin, M.Pd., Kepala SMK Negeri 1 Kersana yang telah memberi ijin dalam melaksanakan penelitian.
7. Edy Setiawan, S.Kom selaku Kaprodi Multimedia yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian di SMKN 1 Kersana.
8. Mulyadi, S.Kom., Guru Mata Pelajaran jaringan dasar SMKN 1 Kersana yang telah bersedia membantu melaksanakan tindakan penelitian.
9. Siswa-siswi kelas X Jurusan Multimedia SMKN 1 Kersana yang telah bersedia menjadi subjek penelitian.
10. Kedua Orang Tua (Bapak Anang dan Ibu Tuti) serta keluarga yang telah membantu, mendukung dan memberikan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
11. Seluruh pihak yang telah membantu dan mendoakan yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Kritik dan saran penulis harapkan dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat.

Semarang, Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

COVER.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Pembatasan Masalah	7
1.4. Perumusan Masalah.....	7
1.5. Tujuan Penelitian.....	8
1.6. Manfaat Penelitian.....	8
1.7 Penegasan Istilah.....	9
BAB II PUSTAKAN DAN LANDASAN TEORI	12
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1.1 Model Pembelajaran <i>Take and Give</i>	12
2.1.2 Media Pembelajaran <i>Adobe Flash</i>	14
2.1.3 Kemampuan (Hasil Belajar)	18
2.1.4 Penelitian Relevan	19

2.2	KERANGKA BERPIKIR	21
2.3	HIPOTESIS	22
BAB III METODE PENELITIAN		24
3.1	DESAIN PENELITIAN	24
3.1.1	Metode Penelitian	24
3.1.2	Prosedur Penelitian	25
3.1.3	Objek Penelitian	28
3.1.3.1	Tahap Pengembangan Media	29
3.1.3.2	Validasi Media	29
3.1.3.3	Validasi Materi dan Soal	29
3.2	SUBJEK PENELITIAN	30
3.3	TEMPAT DAN WAKTU PELAKSANAAN	30
3.4	TEKNIK DAN PENGUMPULAN DATA	30
3.4.1	Variabel Penelitian	30
3.4.2	Instrumen Pengumpulan Data	31
3.5	ANALISIS DATA	34
3.5.1	Analisis Deskriptif	34
3.6	INDIKATOR KEBERHASILAN	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		39
4.1	HASIL PENELITIAN	39
4.1.1	Siklus 1	39
4.1.1.1	Perencanaan	39
4.1.1.2	Tindakan	48
4.1.1.3	Observasi	50
4.1.1.4	Refleksi	50
4.1.2	Siklus 2	51

4.1.2.1 Perencanaan	51
4.1.2.2 Tindakan.....	53
4.1.2.3 Observasi.....	55
4.1.2.4 Refleksi	55
4.2 KONDISI PENCAPAIAN SISWA.....	56
4.2.1 Hasil Belajar siswa.....	56
4.2.2 Sikap Siswa.....	59
4.3 PEMBAHASAN	63
BAB V PENUTUP.....	67
5.1 KESIMPULAN	67
5.2 SARAN	67
DAFTAR PUSTAKA	68



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Rata-rata Ulangan Harian Siswa	3
Tabel 3.1 Kisi-kisi Observasi Aktivitas Guru	31
Tabel 3.2 Kisi-kisi Observasi Siswa	32
Tabel 3.3 Kisi-kisi Validasi Media	33
Tabel 3.4 Kisi-kisi Validasi Materi	34
Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Keberhasilan Siswa dalam Persen (%).....	35
Tabel 3.6 Kategori Pencapaian Keberhasilan Sikap Siswa dan Performa Guru	38
Tabel 3.7 Kriteria Ketuntasan Siswa.....	38
Tabel 4.1 Keterangan Waktu Pelaksanaan Tindakan.....	39
Tabel 4.2 Validator Uji Media	43
Tabel 4.3 Hasil Analisis Uji Media.....	45
Tabel 4.4 Validator Uji Materi.....	45
Tabel 4.5 Hasil Analisis Uji Materi	46
Tabel 4.6 Validator Instrumen Soal	47
Tabel 4.7 Hasil Uji Soal Siklus 1	47
Tabel 4.8 Hasil Uji Soal Siklus 2	47
Tabel 4.9 Waktu Pelaksanaan Siklus 2	51
Tabel 4.10 Hasil Tes Evaluasi Siklus 1.....	56
Tabel 4.11 Persentase Ketuntasan Tes Evaluasi Siklus 1	57
Tabel 4.12 Hasil tes evaluasi Siklus 2.....	57
Tabel 4.13 Persentase Ketuntasan Tes Evaluasi Siklus 2	58
Tabel 4.14 Hasil Observasi Siswa Siklus 1.....	59
Tabel 4.15 Performa Guru Siklus 1.....	60

Tabel 4.16 Performa Guru Siklus 2.....	61
Tabel 4.17 Hasil Observasi Siswa Siklus 2.....	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	22
Gambar 3.1 Alur PTK.....	25
Gambar 3.3 Tahap Pengembangan Media	29
Gambar 4.1 Kartu Take and Give	41
Gambar 4.2 Halaman Awal Media.....	42
Gambar 4.3 Menu Home.....	42
Gambar 4.4 Menu Materi.....	42
Gambar 4.5 Menu Evaluasi.....	43
Gambar 4.6 Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa	59
Gambar 4.7 Grafik Peningkatan Aktivitas Siswa	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usulan Dosen Pembimbing	71
Lampiran 2. Surat Penetapan Dosen Pembimbing.....	72
Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian	73
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	74
Lampiran 5. Silabus	75
Lampiran 6. RPP Siklus 1	79
Lampiran 7. RPP Siklus 2	87
Lampiran 8. Daftar Nama Subjek Penelitian	94
Lampiran 9. Angket Uji Multimedia.....	96
Lampiran 10. Validasi Uji Multimedia	98
Lampiran 11. Angket Uji Materi.....	99
Lampiran 12. Validasi Uji Materi	102
Lampiran 13. Validasi Soal Tes Prestasi 1	103
Lampiran 14. Validasi Tes Prestasi 2.....	105
Lampiran 15. Instrumen Observasi Siswa	107
Lampiran 16. Hasil Observasi Siswa Siklus 1	109
Lampiran 17. Hasil Observasi Siswa Siklus 2	112
Lampiran 18. Instrumen Observasi Guru.....	115
Lampiran 19. Hasil Observasi Guru Siklus 1.....	118
Lampiran 20. Hasil Observasi Guru Siklus 2.....	119
Lampiran 21. Nilai Hasil Tes Prestasi	120
Lampiran 22. Dokumentasi.....	122

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Berdasarkan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No.20 Tahun 2003 (Dalam Munib, 2010:33) Pendidikan merupakan salah satu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam pelaksanaan program pendidikan yang baik dibutuhkan suasana dan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga mampu mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa dalam bidang ilmu pendidikan tertentu.

Prestasi belajar merupakan suatu bukti keberhasilan seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar sesuai bobot yang dicapainya.(Winkel dalam Sunarto, 2009). Dalam lingkup pendidikan (sekolah), peran guru sangat dibutuhkan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Menurut Yuliastini (2015 : 2) Guru sebagai pendidik tidak hanya terfokus pada transfer ilmu saja melainkan juga harus dapat mengubah perilaku, memberikan dorongan positif sehingga termotivasi, memberikan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa dapat berkembang semaksimal mungkin.

Dalam proses pembelajaran,seorang guru dikatakan berhasil melaksanakan pembelajaran apabila hasil akhir atau hasil belajar siswa memiliki hasil yang

memuaskan yaitu nilai yang dicapai sudah diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Kersana pada tanggal 20 Juni 2015 tentang model pembelajaran yang dilakukan pada jurusan multimedia, menurut kaprodi multimedia yaitu bapak Edy Setiawan menyampaikan bahwa pada umumnya pembelajaran dilakukan dengan model ceramah, demonstrasi, presentasi, dan praktikum.

Sedangkan menurut Bapak Mulyadi selaku guru pengampu mata pelajaran jaringan dasar, hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran jaringan dasar cenderung rendah karena siswa sendiri lebih tertarik melakukan praktikum langsung dibandingkan mempelajari secara teori, namun pada kenyataannya dalam belajar siswa membutuhkan teori yang matang sehingga untuk mengaplikasikannya dalam pembelajaran praktikum lebih mudah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Edy Setiawan selaku Kaprodi Multimedia, proses pembelajaran yang berlangsung di kelas pada mata pelajaran jaringan dasar, model pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional yaitu menggunakan model ceramah yang artinya guru cenderung lebih aktif dibandingkan siswanya sehingga siswa cenderung pasif dan kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi yang dipelajari.

Di samping itu, jurusan Multimedia di SMKN 1 Kersana merupakan salah satu jurusan yang baru saja didirikan 2 tahun terakhir, untuk itu perlu adanya metode pembelajaran baru yang lebih inovatif sehingga mampu menambah wawasan guru dalam mengajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik lagi.

Selanjutnya, berdasarkan temuan dokumen yang bersumber dari Bapak Edy Setiawan selaku Kaprodi Multimedia dan Bapak Mulyadi selaku Guru Mata Pelajaran diperoleh nilai rata-rata ulangan harian siswa 2 tahun terakhir pada mata pelajaran jaringan dasar masih tergolong rendah, karena target ketuntasan yang ditentukan oleh guru mata pelajaran jaringan dasar yaitu sebesar 80. Begitupula dengan nilai rata-rata yang diperoleh dari tahun ajaran 2013/2014 hingga tahun ajaran 2014/2015 mengalami penurunan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut ini :

Tabel 1.1 Nilai rata-rata ulangan harian siswa

No	Tahun Ajaran	KKM	Nilai rata-rata siswa
1.	2013/2014	70	76,83
2.	2014//2015	70	75,95

Berdasarkan permasalahan yang ada, perlu adanya model pembelajaran baru yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa dapat lebih aktif di kelas dan dapat menguasai pelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Beberapa ahli percaya bahwa suatu mata pelajaran benar-benar dikuasai banyak apabila peserta didik mampu mengajarkan kepada peserta lain (Mega, 4:2014). Silberman (2010) menyatakan bahwa “mengajar teman sebaya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari sesuatu yang baik pada waktu yang sama pada saat ia menjadi narasumber bagi yang lain”.

Selain itu, pembelajaran jaringan dasar khusus materi ajar media jaringan sebagian besar berisi teori, sehingga siswa dituntut untuk memahami materi tersebut karena materi pada mata pelajaran jaringan dasar merupakan materi dasar

untuk siswa mengenali jenis-jenis media yang nantinya akan dijadikan bekal untuk masuk ke pelajaran praktikum, sehingga secara teori siswa sudah matang mempelajari jenis-jenis media tersebut.

Ada beberapa alasan mengapa siswa cenderung lebih pasif dikelas dan monoton hanya mendengarkan guru menjelaskan pelajaran. Menurut Richard (2007:1) Siswa yang lemah bekerja secara individual cenderung menyerah ketika mereka terjebak namun ketika mereka bekerja secara kooperatif, mereka melanjutkannya. begitupun dengan siswa yang kuat dihadapkan dengan tugas untuk menjelaskan dan mengklarifikasi materi kepada siswa lemah sering menemukan celah dalam pemahaman mereka, namun siswa yang bekerja sendiri cenderung menunda menyelesaikan tugas tapi ketika mereka tahu orang lain mengandalkan mereka, mereka akan termotivasi untuk melakukan pekerjaan pada waktu yang tepat.

Selain itu, Lathuru (Dalam Yuliastini (2015:3)) menyatakan bahwa dalam pembelajaran, peranan multimedia menjadi semakin penting, karena media-media tersebut dirancang untuk saling melengkapi sehingga seluruh sistem menjadi berdaya guna dan tepat guna, dimana suatu kesatuan menjadi lebih baik daripada jumlah bagian-bagiannya.

Dari uraian diatas, maka dapat ditemukan solusi bahwa model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada mata pelajaran jaringan dasar materi ajar media komunikasi data jaringan yaitu model pembelajaran *Take and Give* berbantuan multimedia *Adobe Flash* dimana strategi pembelajaran *Take and Give* ini digunakan agar siswa mampu menjadi narasumber dan mitra belajar yang baik bagi teman-teman yang lain. Oleh karena itu, siswa dituntut untuk

bertanggung jawab atas materi yang ia pelajari sehingga mampu berkomunikasi dan menyampaikan materi tersebut dengan baik kepada temannya, begitu pula siswa yang menerima informasi agar dapat menangkap materi yang disampaikan temannya dengan baik.

Menurut Widodo (2009) (Dalam Mega (4:2014)) model pembelajaran *Take and Give* memiliki beberapa karakteristik, yaitu : interaktif, inspiratif, kreatif, menantang dan menyenangkan.

Istilah *Take and Give* sering diartikan “saling menerima dan saling memberi”. *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. Siswa kemudian mencari pasangannya masing-masing untuk bertukar pengetahuan sesuai dengan apa yang didapatnya dari kartu, lalu kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mengevaluasi siswa dengan menanyakan pengetahuan yang mereka miliki dan terima dari pasangannya. (Huda, 2014:241).

Menurut Rizky Rahman (2008:5) *adobe flash* merupakan software yang banyak dipakai oleh para profesional web karena kemampuannya yang mengagumkan dalam menampilkan multimedia, menggabungkan unsur teks, grafis, animasi, suara, serta interaktivitas bagi pengguna program animasi internet.

Adobe Flash merupakan program yang bisa menghasilkan file kecil (ringan) sehingga mudah diakses pada halaman web tanpa membutuhkan waktu loading lama. *Adobe Flash* menghasilkan file dengan ekstensi .fla, file ini juga dapat disimpan dalam format .swf agar dapat dibuka tanpa menginstall perangkat

lunak *Adobe Flash*, namun cukup menggunakan flash player yang dipasang pada browser berbasis windows (Widi, 57:2011).

Adobe Flash merupakan software yang mampu menghasilkan file presentasi, games, film, CD interaktif maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs eb yang interaktif, menarik, dan dinamis (Widi, 58:2011).

Adanya multimedia *Adobe Flash* dalam penerapan model pembelajaran *Take and Give* diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran yang berlangsung dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih inovatif sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa dalam belajar.

Dari latar belakang tersebut, maka dalam penelitian ini penulis mengambil judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TAKE AND GIVE* DALAM MATERI AJAR MEDIA KOMUNIKASI DATA JARINGAN PADA JURUSAN MULTIMEDIA SMKN 1 KERSANA”

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi adalah sebagai berikut :

- a. Pada SMK Negeri 1 Kersana, dapat dilihat bahwa model pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dan media pembelajaran yang digunakan masih perlu untuk dikembangkan lagi sehingga kemampuan siswa dalam memahami pelajaran dapat ditingkatkan lagi.
- b. Rendahnya perhatian dan konsentrasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

- c. Perhatian siswa cenderung berpusat pada praktikum dan kurang memperhatikan pelajaran secara teori.

1.3.Pembatasan Masalah

Penulis membatasi masalah dalam penelitian ini agar tidak terlalu meluas serta menghindari kesalahpahaman, maka batasan masalahnya sebagai berikut :

- a. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *Take and give* berbantuan multimedia *adobe flash* guna meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Materi yang digunakan dalam penelitian ini tentang media komunikasi data jaringan pada mata pelajaran jaringan dasar jurusan multimedia SMKN 1 Kersana.
- c. Hasil belajar siswa yang diukur, yaitu afektif, psikomotor dan kognitif yang diambil dari proses pembelajaran dan evaluasi belajar yang berupa test evaluasi pada siklus 1 dan siklus 2.
- d. Pengamatan dilakukan pada 40 siswa kelas X jurusan multimedia SMK Negeri 1 Kersana.

1.4.Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang penulis kemukakan adalah :

- a. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Take and Give* dalam materi ajar media komunikasi data jaringan?
- b. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam materi ajar media komunikasi data jaringan dengan diterapkannya model pembelajaran *Take and Give* berbantuan multimedia *Adobe Flash*?

- c. Bagaimana sikap siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan multimedia *Adobe Flash* dalam materi ajar media komunikasi data jaringan?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini adalah :

- a. Menganalisis penerapan model pembelajaran *Take and Give* dalam materi ajar media komunikasi data jaringan.
- b. Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dalam materi ajar media komunikasi data jaringan dengan diterapkannya model pembelajaran *Take and Give* berbantuan multimedia *Adobe Flash*.
- c. Menganalisis sikap siswa terhadap penerapan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan multimedia *Adobe Flash* dalam materi ajar media komunikasi data jaringan.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

a. Bagi Guru

- 1. Sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran jaringan dasar dengan tujuan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.
- 2. Sebagai sarana pengembangan bagi guru dalam pengelolaan siswa baik berupa media, metode maupun referensi belajar.

b. Bagi Siswa

1. Menambah pengetahuan dan memberikan kemudahan dalam memahami/menghafal materi sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Memberikan pembelajaran bagaimana menerima dan memberi (*take and give*) kepada teman yang membutuhkan sehingga ilmu yang di diperoleh dapat bermanfaat.

c. Bagi Peneliti

1. Sebagai salah satu sarana belajar sehingga ketika terjun ke dunia pendidikan sudah lebih siap menghadapi masalah-masalah pembelajaran yang ada.
2. Dapat dijadikan sumber referensi atau pembanding bagi penelitian berikutnya.

1.7 Penegasan Istilah

Untuk menghindari kekeliruan dan kesalahpahaman terhadap skripsi yang berjudul “Penerapan Metode *Take And Give* Dalam Materi Ajar Media Komunikasi Data Jaringan Pada Jurusan Multimedia SMKN 1 Kersana” maka diperlukan adanya penegasan istilah sebagai berikut :

a. Model Pembelajaran *Take and Give*

Istilah *Take and Give* disebut juga dengan “saling memberi dan menerima”, dimana istilah ini juga yang digunakan sebagai intisari dari penggunaan model *Take and Give*. Jadi maksud dari pembelajaran *Take and give* yaitu serangkaian penyajian data yang diawali dengan penjelasan materi pelajaran oleh guru dan dilanjutkan pemberian kartu kepada siswa yang di

dalamnya terdapat catatan materi yang telah dibahas sebelumnya dan materi tersebut harus dikuasai atau dihafal oleh masing-masing siswa kemudian siswa mencari pasangan masing-masing untuk bertukar pengetahuan yang didapatkan dari kartu yang dia miliki dan kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mengevaluasi siswa dengan menanyakan pengetahuan yang telah diperoleh dari pasangannya(Huda,2014:241).

b. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar (Keller dalam H Nashar, 2004 : 77).

c. Media Komunikasi Data jaringan

Merupakan perangkat keras yang dibutuhkan untuk membangun sebuah komputer baik hardware maupun software yaitu minimal dua buah komputer, network interface card, serta perangkat lain seperti *hub*, *repeater*, *router*, *bridge*, *file server*, dan *media tranmisi* (Supriyanto, 2013:255). Media komunikasi data jaringan terdiri dari beberapa macam, yaitu media jaringan kabel *Unshielded Twisted Pair* (UTP), kabel *Shielded Twisted Pair* (STP), kabel *Coaxial*, *wireless*, fiber optik, dan lain sebagainya.

d. Adobe Flash

Adobe Flash telah membuktikan dirinya sebagai program animasi dua dimensi berbasis vektor dengan kemampuan profesional. Dalam perkembangannya, *Adobe Flash* selalu melakukan banyak penyempurnaan

pada setiap versinya. Adobe Flash menghadirkan fitur-fitur baru yang menjadikan flash semakin diakui sebagai program yang handal (Andhika, 2013:8).

Flash merupakan software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. Flash tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang flash juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan dalam pembuatan film (Dedy, 2011:1).



BAB II

PUSTAKAN DAN LANDASAN TEORI

2.1 TINJAUAN PUSTAKA

2.1.1 Model Pembelajaran *Take and Give*

Model pembelajaran *Take and Give* menurut Prawindya D (Dalam Dedy (2012:126)), model ini dapat membuat siswa aktif dan mampu bersosialisasi dengan siswa lainnya sehingga siswa yang tidak aktif dapat ikut termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Mengajar teman sebaya, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari sesuatu yang baik pada waktu yang sama saat ia menjadi narasumber bagi yang lain.

Menurut Huda (2014:242) 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 didalam kartu dan kartu pasangannya.

Dengan adanya model *Take and Give* ini diharapkan siswa dapat memahami dan menerapkan konsep pembelajaran lebih baik dan tepat, siswa juga mampu bekerja sama dalam tim dengan baik sehingga pemahaman dalam belajar dapat lebih meningkat dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.

Agar pelaksanaan model pembelajaran *Take and Give* dapat berjalan dengan baik dan efektif, ada beberapa langkah yang perlu ditempuh oleh guru. Berikut adalah langkah-langkah strategi pembelajaran *Take and Give* menurut Huda (2014:242), yaitu :

1. Guru mempersiapkan kartu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Guru mendesain kelas sebagaimana mestinya
3. Guru menjelaskan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
4. Untuk memantapkan penguasaan siswa, mereka diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari atau dihafal
5. Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling memberi informasi. Tiap siswa harus mencatat nama pasangan pada kartu yang dipegangnya.
6. Demikian seterusnya hingga setiap siswa dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (*Take and Give*)
7. Untuk mengevaluasi keberhasilan siswa, guru dianjurkan memberi pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartu.
8. Strategi ini dapat dimodifikasi sesuai dengan keadaan.
9. Guru menutup pembelajaran.

Strategi pembelajaran *Take and Give* memiliki kelebihan dan kekurangan yang dikemukakan oleh Huda (2014:243). Kelebihan dari model pembelajaran *Take and Give* yaitu antara lain : 1) Dapat dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan keinginan dan situasi pembelajaran; 2) Melatih siswa untuk bekerjasama dan menghargai kemampuan orang lain; 3) Melatih siswa untuk berinteraksi secara baik dengan teman sekelas; 4) Memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui kartu yang dibagikan; dan 5) Meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab masing-masing siswa dibebani pertanggungjawaban atas kartunya masing-masing.

Sementara itu, strategi ini juga memiliki kekurangan, yaitu : 1) Kesulitan untuk mendisiplinkan siswa dalam berkelompok; 2) Ketidaksesuaian skill antara siswa yang memiliki kemampuan akademik yang baik dan siswa yang kurang memiliki kemampuan akademik; dan 3) Kecenderungan terjadinya *free riders* dalam setiap kelompok, utamanya siswa-siswa yang akrab satu sama lain (Huda, 2014:243).

2.1.2 Media Pembelajaran *Adobe Flash*

Kata *media* berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Gerlach dan Ely (1971) (Dalam Arsyad, 2009:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media sering diganti dengan kata *mediator*. Menurut Fleming (1987:243) (Dalam Arsyad, 2009:4) *mediator* adalah penyebab atau alat turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Mc Luhan yang dikutip oleh Akhsin(1986:9) (Dalam Kustino,2010:2) menyatakan bahwa media juga disebut saluran (*channel*) karena menyampaikan pesan dari sumber informasi kepada penerima. Dengan demikian, media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam penyajian informasi untuk mengantar pesan dari sumber informasi kepada penerima.

Sedangkan Kustino (2010:4) mengemukakan pendapat pembelajaran menurut para ahli, yaitu : Degeng (1993:2) pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa . Schram (1977) mengartikan media pembelajaran sebagai media komunikasi yang dipakai dalam kegiatan belajar-mengajar, sedangkan Reiser dan Gagne (1983:5) memandang media instruksional sebagai alat-alat fisik yang dapat mengkomunikasikan pesan-pesan instruksional.

Sejalan dengan beberapa pendapat di atas, Degeng (1989a:320) (Dalam (Kustino, 2010:4)). menyebutkan media pengajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dimuati pesan yang akan disampaikan kepada si-belajar, apakah orang, alat, atau bahan.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras) , yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
2. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas.
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

6. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya : radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya : modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu (Arsyad, 2009:5).

Rachman (1990:114) (Dalam Kustino, 2010:5) mengemukakan fungsi media pembelajaran yaitu untuk mengatasi keterbatasan pengalaman siswa dan keterbatasan ruangan kelas; memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan; menghasilkan keseragaman pengamatan; menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis; menimbulkan keinginan dan minat baru; membangkitkan motivasi belajar siswa; memberikan pengalaman yang integral dari yang konkret ke yang abstrak.

Arsyad (2009:25) menyimpulkan manfaat dari menggunakan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya

misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti memilih media pembelajaran menggunakan *adobe flash cs6*. Dengan menggunakan *adobe flash cs6* peneliti dapat lebih leluasa memanfaatkan efek animasi yang telah disediakan oleh *flash* sehingga dapat membuat media yang menarik dan baik. Keleluasaan membuat animasi dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dapat memberikan inovasi baru yang lebih baik sehingga mampu menarik minat siswa untuk lebih giat belajar.

Flash adalah program animasi berbasis vektor yang banyak digunakan oleh para animator untuk membuat berbagai animasi. Sekarang ini program *Adobe Flash Pro CS6* telah mampu mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi sehingga tampak lebih menarik (Madcoms, 2013:2). *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi maupun 3 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun media pembelajaran interaktif, game, animasi logo, movie, pembuatan navigasi pada situs *website*, blog, dan aplikasi-aplikasi *website* lainnya. *Adobe flash CS6* dilengkapi dengan *action script* (perintah tindakan) sehingga jika ingin membuat media presentasi atau media pembelajaran interaktif lebih variatif dan tentunya lebih menarik dibandingkan dengan program presentasi lainnya.

Di samping itu, menurut Radya (2015:3) *adobe flash* CS6 memiliki beberapa kelebihan, diantaranya sebagai berikut :

1. Adanya *Action Script*

Action Script adalah bahasa skrip *Adobe Flash* yang digunakan untuk membuat animasi. *Action Script* dibutuhkan untuk memberi efek gerak dalam animasi.

2. Dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan XML.

3. Mudah diintegrasikan dengan program Adobe yang lain, seperti *illustrator*, *photoshop*, dan *dreamweaver*.

4. Dapat ditampilkan diberbagai media seperti web, VCD, DVD, dan handphone.

2.1.3 Kemampuan (Hasil Belajar)

Menurut Mohammad Zain dalam Milman Yusdi (2010:10) mengartikan bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri (Yusdi, 2011).

Hasil belajar merupakan terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar (Keller dalam Nashar, 2004:77).

Gagne dan Briggs (Dalam Setyowati (2007:24) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi 5, yaitu :

1. Keterampilan intelektual (*intellectual skills*)

Merupakan kemampuan yang membuat individu kompeten.

2. Strategi Kognitif (*cognitive strateggies*)

Merupakan kemampuan yang mengatur perilaku belajar, mengingat dan berfikir seseorang.

3. Informasi verbal (*verbal information*)

Merupakan kemampuan yang diperoleh pembelajar dalam bentuk informasi atau pengetahuan verbal.

4. Keterampilan motorik (*motor skills*)

Merupakan kemampuan yang berkaitan dengan kelenturan saraf atau otot.

5. Sikap (*attitudes*)

Merupakan kecenderungan pembelajaran untuk memilih sesuatu.

2.1.4 Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sri Yuliastini yang berjudul “Pengaruh Model Take and Give Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS” hasil penelitian yang diperoleh yaitu adanya perbedaan hasil belajar yang cukup signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran kooperative tipe *take and give* yang menunjukkan skor rata-rata 24,61 berada pada kategori sangat tinggi dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional menunjukkan skor rata-rata 16,28 berada pada kategori sedang. Dengan demikian model pembelajaran *take and give* berbantu multimedia interaktif berpengaruh pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Rukhanah dengan judul “Penerapan Metode Pembelajaran *Take and Give* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Pengelolaan Lingkungan Di Kelas VII MTS Al Mujahidin Juntianuat Kabupaten Indramayu” , kesimpulan yang diperoleh yaitu adanya peningkatan aktivitas belajar siswa yaitu dari 68.23% meningkat menjadi 70.32%. jadi, rata-rata aktivitas siswa selama pembelajaran adalah 69.28% yang artinya baik. Respon siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *take and give*, rata-rata respon siswa dari 20 pernyataan angket tersebut adalah 81,5% yang artinya respon sangat kuat.

Rama Novelly Alda,dkk dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran IPA Melalui Metode *Take and Give* di SD Pertiwi III Padang” menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa terbukti pada siklus I data ekstrinsik ditemukan 59,99% siswa yang berminat terhadap pembelajaran dan pada siklus II meningkat menjadi 86,66% siswa yang berminat terhadap pembelajaran. Pembelajaran IPA dengan metode *Take and Give* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Pertiwi 3 padang, hal ini dapat dilihat dari rata-rata nilai ulangan akhir siklus I adalah 74,6 dengan persentase ketuntasan 65,21% dan pada siklus II adalah 82,5 dengan persentase ketuntasan 95%.

Dari ketiga temuan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Take and Give* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, oleh sebab itu peneliti bertujuan untuk mengembangkan penelitian yang sudah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan multimedia *Adobe Flash* pada mata pelajaran jaringan dasar materi ajar media komunikasi

data jaringan untuk meningkatkan hasil belajar siswa Jurusan Multimedia SMKN 1 Kersana.

2.2 KERANGKA BERPIKIR

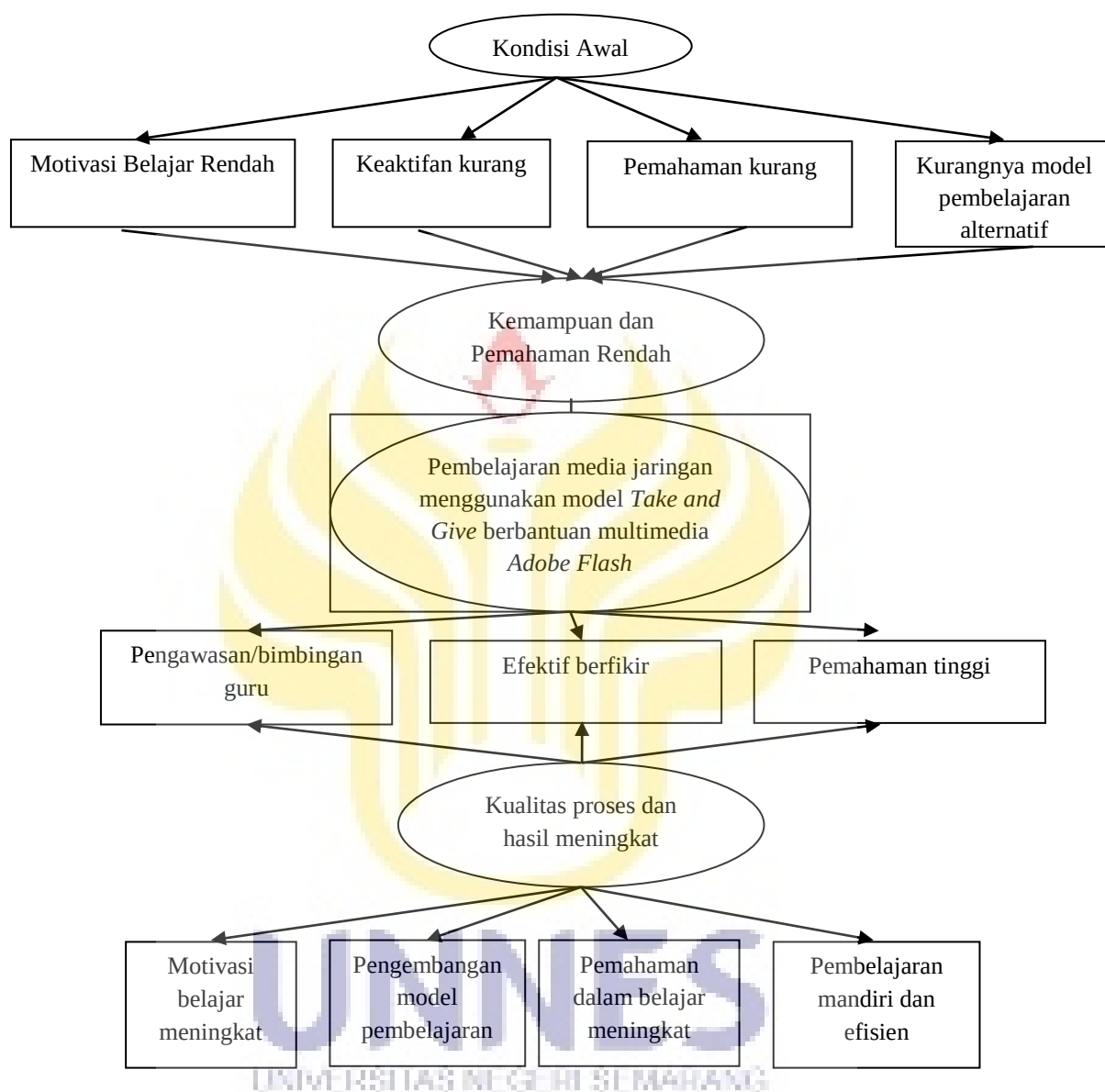
Penerapan model pembelajaran sangat berpengaruh pada aktivitas dan motivasi belajar siswa. Namun, penerapan model pembelajaran perlu memperhatikan kondisi siswa dan bidang materi yang hendak dipelajari, apabila tidak sesuai maka pembelajaran tidak akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan karena tidak semua model pembelajaran dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, sehingga sebelum guru menerapkan sebuah model pembelajaran guru harus sudah tahu kelebihan dan kekurangannya.

Dalam proses belajar-mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa. Penyampaian materi pelajaran hanyalah salah satu dari berbagai kegiatan dalam belajar sebagai suatu proses yang dinamis dalam segala fase dan proses perkembangan siswa (Slameto, 2010:97).

Sedangkan siswa merupakan objek utama atau komponen masukan untuk guru mengajar, membimbing, mengarahkan, memotivasi guna meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa sehingga dapat menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Dari uraian diatas bahwa dengan adanya model pembelajaran *Take and Give* berbantuan multimedia *Adobe Flash* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ajar media komunikasi data jaringan pada mata pelajaran

jaringan dasar. Berikut gambaran kerangka berpikir dalam penelitian yang dilakukan.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.3 HIPOTESIS

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :

“Model pembelajaran *Take and give* berbantuan multimedia *Adobe Flash* meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ajar media komunikasi data jaringan mata pelajaran jaringan dasar siswa kelas X jurusan Multimedia SMK Negeri 1 Kersana”.



BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *take and give* dapat diterapkan sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif sehingga mampu meningkatkan sikap dan hasil belajar siswa.
2. Penerapan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan multimedia *adobe flash* meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ajar media komunikasi data jaringan.
3. Sikap siswa menunjukkan sikap positif dalam pembelajaran media komunikasi data jaringan dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan multimedia *Adobe Flash*.

5.2 SARAN

Berdasarkan hasil dan pengalaman yang telah diperoleh selama pelaksanaan tindakan terdapat saran yang perlu disampaikan, sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan multimedia *adobe flash* sebaiknya benar-benar dapat diterapkan pada mata pelajaran jaringan dasar dengan desain kelas yang sesuai dengan kondisi siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditargetkan.
2. Penggunaan multimedia dalam penerapan model pembelajaran *Take and Give* disarankan untuk lebih interaktif lagi dengan menambahkan animasi gerak

dan video yang disesuaikan dengan KD yang dibahas sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Cetakan Ke-Empat belas. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Arsyad,A. 2009. *Media Pembelajaran*. Edisi Pertama. Cetakan ke- 11. PT Rajagrafindo Persada. Jakarta.
- Dedy M, Nani S dan Septiana. 2011. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take and Give*.
- Hidayat, D.R. dan Aip Badrujaman. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Mata Pelajaran dan Guru Kelas*. Trans Info Media. Jakarta.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Cetakan Kelima. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Izham, Dedy. 2011. *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*.
- J. Rizky, R, Wawan. S dan Eka F.R. 2008. *Optimalisasi Macromedia Flash Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Program Studi Ilmu komputer FPMIPA UPI Bandung : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan komunikasi*.
- Kristi, Annisa. 2015. Penerapan Buku Pintar Elektronik (BPE) dalam Materi Pembelajaran Sistem Reproduksi Manusia di SMA Negeri 2 Pemalang. *Skripsi*. Unnes.
- Kustino. 2010. *Media Pembelajaran*. Cetakan Pertama. Unnes Press. Semarang.
- Madcoms. 2013. *Adobe Flash CS6*. Edisi Pertama. Andi Yogyakarta. Yogyakarta.
- Mega P.D, Sri A, dan Ngurah W. 2014. *Model Pembelajaran Take and Give Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar PKn SD 3(1)*.
- M.Felder, Richard dan Rebecca Brent.2007.*Cooperative Learning*.
- Munib, Achmad. 2010. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Edisi Revisi. Cetakan Ketujuh. UPT Unnes Press. Semarang.
- Pradana, Radian. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Makanan Menggunakan Adobe flash Professional CS5*.
- Riduwan dan Sunarto. 2010. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Cetakan Ke-3. Alfabeta. Bandung.
- R.N. Alda, W. Hendri, R. Shislima. 2012. *Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran IPA Melalui Metode Take and Give di SD Pertiwi III Padang*.

- Rukhanah. 2012. "Penerapan Metode Pembelajaran take and Give Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pokok Bahasan Pengelolaan Lingkungan di MTs Al Mujahidin Juntinyuat Kabupaten Indramayu". *Skripsi*. IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
- Setyowati. 2007. *Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 13 Semarang*. Skripsi. UNNES
- Silberman, Mel. 2010. *101 Cara Pelatihan dan Pembelajaran Aktif*. Terjemah Dani Dharyani. *101 Ways to Make Training Active*. 2005. Jakarta : Indeks.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Edisi Revisi. Cetakan Kelima. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Cetakan Ke-17. Alfabeta, cv. Bandung.
- Supriyanto. 2013. *Jaringan Dasar*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI. Jakarta
- Surjaweni, V.W. 2014. *Metodologi Penelitian*. Cetakan Pertama. Pustaka Baru Press. Yogyakarta.
- Suwandi, Sarwiji. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) & Penulisan Karya Ilmiah*. Cetakan Pertama. Yuma Pustaka. Surakarta.
- S. Yulastini, Tastra D.K, dan Sudhita W.R. 2015. *Pengaruh Model Take and Give Berbantuan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar IPS* 3(1).
- Tim Penyusun Buku Pedoman Penulisan Tugas Akhir atau Skripsi dan Artikel Ilmiah. 2014. *Pedoman Penulisan Tugas Akhir atau Skripsi dan Artikel Ilmiah*. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Widi H, Eko S.K, dan Nurhidayat. 2011. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Macromedia Flash 8 Guna Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Sifat Mekanik Bahan Kelas X TKJ 2 SMK Batik Pabrik Tahun Pelajaran 2011/2012* (1).
- Yusdi, Mimin. 2011. Pengertian Kemampuan.
Milminyusdi.blogspot.co.id/2011/07/pengertian-kemampuan.html. 7 November 2015 (06 : 07).