



**KEEFEKTIFAN MODEL *TAKE AND GIVE*  
BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD*  
TERHADAP HASIL BELAJAR MUATAN  
PEMBELAJARAN IPS SISWA KELAS IV  
SDN GUGUS IKAN MAS SEMARANG UTARA**

**SKRIPSI**

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan**

**Oleh  
Nala Khoirul Muna  
1401416008**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Keefektifan Model *Take and Give* berbantuan *Flashcard* terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara", karya:

Nama : Nala Khoirul Muna  
NIM :1401416008  
Program Studi :Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi

Mengetahui,  
Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
  
UNNES  
Drs. Isu Anjori, M.Pd.  
NIP.196608201987031003

Semarang,..... 2020

Pembimbing,



Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd  
NIP 195607041982032002

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Keefektifan Model *Take and Give* Berbantuan *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara", karya:

Nama : Nala Khoirul Muna  
NIM : 1401416008  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari rabu tanggal 06 maret 2020

Semarang,.....2020

Panitia ujian



Ketua,  
Achmad Rifai Rc, M.Pd.  
NIP. 195908211984031001

Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.  
NIP. 196008201987031003

Penguji I,

Nova Setyasto, S.Pd.,M.Pd.  
NIP.199011102015041001

Penguji II,

Dra. Kurniana Bektiningsih, M.Pd  
NIP. 196203121988032001

Penguji III,

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd  
NIP. 195607041982032002

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nala Khoirul Muna

NIM : 1401416008

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Semarang.

Judul : Keefektifan Model *Take and Give* berbantuan media *Flashcard*  
terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV SDN  
Gugus Ikan Mas Semarang Utara

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,  
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.  
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau  
dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 27 Februari 2020

Peneliti,



Nala Khoirul Muna  
1401416008

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

Barang siapa keluar untuk mencari ilmu, maka dia berada di jalan Allah (HR. Tirmudzi)

Pendidikan bukanlah sesuatu yang diperoleh seseorang, tapi pendidikan adalah sebuah proses seumur hidup (Gloria Steinem)

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua dan kakak tercinta, Bapak Ahmad dan Ibu Siti Muyasaroh serta kedua kakakku, A'immatul Fauzyah dan Nuriyana Affah yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini

## ABSTRAK

**Muna, Nala Khoirul.** 2020. *Keefektifan Model Take and Give berbantuan media Flashcard terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara*. Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dra. Florentina Widiastrini, M.Pd. Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd. 153 halaman.

Berdasarkan data hasil belajar, observasi, dan wawancara diperoleh bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS belum maksimal karena penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi serta minimnya fasilitas belajar yang ada. Model *direct instruction* apabila sering digunakan dapat menyebabkan siswa percaya bahwa guru akan menyampaikan semua materi yang perlu mereka ketahui. Dengan cakupan materi yang cukup banyak dan bersifat hafalan, pemahaman siswa terjadi hanya pada saat pembelajaran berlangsung sehingga siswa mudah lupa dengan apa yang telah diajarkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPS materi Kerajaan Hindu, Buddha, Islam di Indonesia serta mendeskripsikan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara sejumlah 163 siswa. Sampel yang digunakan adalah siswa kelas IV SDN Kuningan 03 sebagai kelas eksperimen sejumlah 25 siswa dan kelas IV SDN Kuningan 02 sebagai kelas kontrol sejumlah 39 siswa menggunakan *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes, observasi, dan dokumentasi. Tes hasil belajar yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest* yang berbentuk pilihan ganda. Analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis, uji gain, dan analisis deskriptif.

Hasil penelitian diperoleh rata-rata hasil belajar *posttest* siswa di kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 76 dibandingkan kelas kontrol yang hanya 61,3. Hasil uji N-gain kelas eksperimen diperoleh 0,3861 dengan kriteria sedang dan kelas kontrol yaitu 0,1629 dengan kriteria rendah. Pengamatan aktivitas siswa dengan lembar observasi menunjukkan rata-rata skor aktivitas siswa kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 75% dibandingkan kelas kontrol yang hanya 59%. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 3,0462$  dan  $t_{tabel} = 1,9990$ ,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $3,0462 > 1,9990$ ) yang artinya model *Take and Give* berbantuan media *flashcard* lebih efektif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV.

Simpulan penelitian ini adalah model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *flashcard* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi Kerajaan Hindu, Buddha, Islam di Indonesia dan dapat meningkatkan hasil belajar serta aktivitas siswa kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara.

**Kata Kunci:** hasil belajar; IPS; keefektifan; *flashcard*; *Take and Give*.

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Keefektifan Model Take and Give berbantuan media Flashcard terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara". Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang terlibat. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai Re, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd., Dosen penguji I;
5. Dra. Kumiana Bektiningsih, M.Pd., Dosen penguji II;
6. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., Dosen penguji III;
7. Seluruh Kepala Sekolah SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara;
8. Guru kelas IV SDN Kuningan 02 dan SDN Kuningan 03;
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT. Penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 27 Februari 2020

Peneliti,



Nala Khoirul Muna  
1401416008

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	10
1.3 Pembatasan Masalah .....	12
1.4 Rumusan Masalah .....	12
1.5 Tujuan Penelitian.....	13
1.6 Manfaat Penelitian.....	13
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	13
1.6.2 Manfaat Praktis .....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	15
2.1 Kajian Teoritis .....	15
2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran .....	15
2.1.1.1 Hakikat Belajar.....	15

2.1.1.2 Hakikat Pembelajaran .....	20
2.1.2 Teori Belajar dan Pembelajaran .....	22
2.1.2.1 Teori Belajar Kognitivisme .....	23
2.1.2.2 Teori Belajar Humanistik .....	25
2.1.2.3 Teori Belajar Konstruktivisme .....	26
2.1.2.4 Teori Belajar Behaviorisme .....	28
2.1.3 Hasil Belajar .....	30
2.1.4 Aktivitas Belajar Siswa .....	34
2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif .....	37
2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif .....	37
2.1.5.2 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif .....	39
2.1.5.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif .....	40
2.1.5.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif.....	41
2.1.5.5 Model <i>Take and Give</i> .....	42
2.1.6 Media Pembelajaran.....	48
2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	48
2.1.6.2 Klasifikasi dan Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	50
2.1.6.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	52
2.1.6.4 Kriteria Pemilihan Media .....	54
2.1.6.5 Media Pembelajaran <i>Flashcard</i> .....	56
2.1.7 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD .....	58
2.1.7.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial .....	58
2.1.7.2 Tujuan Pembelajaran IPS .....	60
2.1.7.3 Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial .....	62
2.1.7.4 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar .....	63

2.1.7.5 Pembelajaran IPS di SD .....	65
2.1.7.6 Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial .....	67
2.1.8 Pembelajaran dengan Model <i>Take and Give</i> berbantuan <i>Flashcard</i> .....	68
2.1.9 Keefektifan Model <i>Take and Give</i> berbantuan <i>Flashcard</i> .....	69
2.2 Kajian Empiris.....	72
2.3 Kerangka Berpikir .....	74
2.4 Hipotesis Penelitian.....	77
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>78</b>
3.1 Desain Penelitian.....	78
3.1.1 Pendekatan .....	78
3.1.2 Jenis Penelitian.....	78
3.2 Desain Eksperimen.....	80
3.3 Prosedur Penelitian.....	83
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian .....	85
3.4.1 Tempat Penelitian.....	85
3.4.2 Waktu Penelitian .....	86
3.5 Populasi dan Sampel .....	86
3.5.1 Populasi.....	86
3.5.2 Sampel.....	87
3.6 Variabel Penelitian .....	89
3.6.1 Variabel Bebas atau <i>Independent</i> .....	89
3.6.2 Variabel Terikat atau <i>Dependent</i> .....	90
3.7 Definisi Operasional Variabel.....	90
3.8 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	92
3.8.1 Teknik pengumpulan data .....	92

3.8.1.1 Tes .....	92
3.8.1.2 Observasi.....	93
3.8.1.3 Dokumentasi.....	93
3.8.2 Instrumen Pengumpulan Data .....	94
3.8.2.1 Validitas Instrumen .....	94
3.8.2.2 Reliabilitas Instrumen .....	96
3.8.2.3 Daya Pembeda .....	97
3.8.2.4 Taraf Kesukaran .....	99
3.9 Teknik Analisis Data .....	101
3.9.1 Analisis Data Awal / Uji Persyaratan .....	101
3.9.1.1 Uji Normalitas .....	102
3.9.1.2 Uji Homogenitas .....	103
3.9.2 Analisis Data Akhir .....	104
3.9.2.1 T-Test .....	104
3.9.2.2 N-Gain.....	105
3.9.2.3 Analisis Data Deskriptif .....	106
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>108</b>
4. 1 Hasil Penelitian .....	108
4.1.1 Hasil Belajar Siswa .....	108
4.1.2 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	110
4.1.3 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	111
4.1.4 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	111
4.1.5 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen....	112
4.1.6 Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	113
4.1.7 Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	114

4.1.8	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	116
4.1.8.1	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol .....	116
4.1.8.2	Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen.....	122
4.1.8.3	Perbedaan Rata-rata Skor Aktivitas Siswa.....	127
4.1.9	Deskripsi Proses Pembelajaran .....	128
4.2	Pembahasan.....	132
4.2.1	Pemaknaan Temuan Penelitian .....	132
4.2.1.1	Hasil <i>Pretest</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	132
4.2.1.2	Hasil <i>Posttest</i> Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	133
4.2.1.3	Hasil Uji Hipotesis dan Aktivitas Siswa .....	134
4.2.2	Implikasi Hasil Penelitian .....	140
4.2.2.1	Implikasi Teoritis .....	140
4.2.2.2	Implikasi Praktis.....	142
4.2.2.3	Implikasi Pedagogis .....	143
BAB V PENUTUP.....		144
5.1	Simpulan.....	144
5.2	Saran.....	145
DAFTAR PUSTAKA .....		146

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KD dan Indikator .....	66
Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen.....	81
Tabel 3.2 Data Siswa Kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara.....	87
Tabel 3.3 Definisi Operasional Variabel.....	90
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Coba.....	95
Tabel 3.5 Hasil Uji Reabilitas Instrumen Uji Coba.....	97
Tabel 3.6 Hasil Uji Daya Beda Instrumen Uji Coba.....	99
Tabel 3.7 Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba.....	101
Tabel 3.8 Hasil Uji Perhitungan Instrumen Uji Coba .....	101
Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa.....	109
Tabel 4.2 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	110
Tabel 4.3 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	111
Tabel 4.4 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	112
Tabel 4.5 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	113
Tabel 4.6 Hasil Uji <i>Independen Sampel T-Test</i> .....	114
Tabel 4.7 Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	116

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar PAS IPS Kelas IV.....	5
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	49
Gambar 2.2 Alur Kerangka Berpikir Peneliti.....	76
Gambar 3.1 Desain <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	79
Gambar 3.2 Alur Prosedur Penelitian.....	83
Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar .....	115
Gambar 4.2 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 1 .....	117
Gambar 4.3 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 2.....	118
Gambar 4.4 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 3.....	119
Gambar 4.5 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 4.....	120
Gambar 4.6 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 1 .....	122
Gambar 4.7 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 2 .....	123
Gambar 4.8 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 3 .....	125
Gambar 4.9 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 4.....	126
Gambar 4.10 Rata-rata Aktivitas siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen....	127

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-kisi Instrumen penelitian.....	146
Lampiran 2	Silabus dan RPP Kelas Eksperimen.....	149
Lampiran 3	Silabus dan RPP Kelas Kontrol.....	206
Lampiran 4	Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	263
Lampiran 5	Kisi-kisi Instrumen Soal Tes Uji Coba .....	271
Lampiran 6	Soal Uji Coba.....	282
Lampiran 7	Kunci Jawaban Soal Uji Coba .....	301
Lampiran 8	Daftar Hasil Tes Uji Coba .....	302
Lampiran 9	Skor Tes Uji Coba Tertinggi.....	303
Lampiran 10	Skor Tes Uji Coba Terendah.....	304
Lampiran 11	Analisis Instrumen Soal Uji Coba.....	305
Lampiran 12	Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba .....	326
Lampiran 13	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	330
Lampiran 14	Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	343
Lampiran 15	Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	344
Lampiran 16	Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol.....	345
Lampiran 17	Skor <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol.....	347
Lampiran 18	Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	349
Lampiran 19	Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen.....	350
Lampiran 20	Skor <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen.....	352
Lampiran 21	Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> .....	354
Lampiran 22	Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> .....	356

Lampiran 23 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> .....	357
Lampiran 24 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> .....	359
Lampiran 25 Analisis Uji Hipotesis.....	360
Lampiran 26 Uji N-Gain.....	361
Lampiran 27 Aktivitas Siswa kelas Kontrol.....	365
Lampiran 28 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen .....	375
Lampiran 29 Rata-rata Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Eksperimen .....	380
Lampiran 30 Surat Keterangan Penelitian.....	381
Lampiran 31 Dokumentasi .....	384

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aset bangsa yang kualitasnya selalu diutamakan. Upaya pengontrolan kualitas pendidikan di Indonesia salah satunya yaitu dengan adanya perumusan kurikulum sebagai inti dari proses pendidikan yang memiliki pengaruh langsung terhadap hasil pendidikan (Muhammedi, 2016: 49). Pendidikan di Indonesia pada saat ini telah menerapkan kurikulum 2013 sebagai pengganti kurikulum sebelumnya. Hal ini sesuai dengan Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor : 356/KEP/D/KR/2017 mengenai penetapan satuan pendidikan pelaksana kurikulum 2013.

Tujuan kurikulum 2013 berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yaitu untuk menyiapkan masyarakat Indonesia menjadi warga negara yang produktif, beriman, inovatif, kreatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, tujuan kurikulum 2013 pada muatan pelajaran mencakup empat kompetensi yaitu: (1) kompetensi sikap spiritual; (2) sikap sosial, (3)

pengetahuan, dan (4) keterampilan. Tujuan kurikulum tersebut dapat tercapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler.

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 22 tahun 2016 mengenai Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menyebutkan bahwa kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara menyenangkan, interaktif, menantang, dan inspiratif, serta dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif, memberikan ruang bagi siswa dalam segi kreativitas, perkembangan fisik, psikologis, dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki. Dengan demikian, setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan, proses, dan penilaian pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 32 Pasal 77I Tahun 2013, Struktur Kurikulum SD/MI, SDLB atau bentuk lain yang sederajat terdiri atas muatan: (1) pendidikan agama; (2) pendidikan kewarganegaraan; (3) bahasa; (4) matematika; (5) ilmu pengetahuan alam; (6) ilmu pengetahuan sosial; (7) seni dan budaya; (8) pendidikan jasmani dan olahraga; (9) keterampilan/kejuruan; (10) muatan lokal. Dari hal tersebut, muatan pelajaran IPS merupakan muatan yang wajib diajarkan pada siswa di jenjang pendidikan dasar. Ruang lingkup muatan pelajaran IPS jenjang pendidikan dasar berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 meliputi: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Ilmu pengetahuan sosial merupakan muatan pembelajaran yang dibentuk karena adanya masalah, realitas sosial, dan fenomena melalui pendekatan antar bidang ilmu dengan memadukan ilmu dalam rumpun ilmu sosial serta humaniora demi menciptakan masyarakat yang mampu berperan aktif menyelesaikan masalah sosial (Surahman dan Mukminan, 2017: 2). Hakikat IPS di sekolah dasar yaitu menjadikan siswa siap sebagai warga negara seawal mungkin dengan cara mengajarkan keterampilan-keterampilan serta pengetahuan yang selanjutnya dijadikan sebagai media pelatihan bagi mereka. Karena pada dasarnya pembelajaran IPS tidak hanya berfokus pada pemberian ilmu pengetahuan, namun juga pada peningkatan keterampilan sikap, berpikir kritis, dan kemampuan-kemampuan dasar dengan berpatokan pada kehidupan siswa di masyarakat (Susanto 2016: 137-139).

Muatan pembelajaran IPS memiliki tujuan yaitu mengembangkan potensi siswa sehingga dapat lebih peka akan masalah sosial yang terdapat di masyarakat, dan meningkatkan sikap yang positif terhadap perbaikan-perbaikan pada ketimpangan yang ada, serta terampil dalam mengatasi segala permasalahan yang muncul dalam kehidupan bermasyarakat (Susanto, 2016: 145). Di sekolah dasar, tujuan dan ruang lingkup pembelajaran IPS sudah sesuai dengan yang ditetapkan, namun masih terdapat permasalahan dalam pelaksanaannya, seperti yang dikemukakan oleh Roseramadhana (2017: 52) problema pembelajaran IPS berasal dari dua faktor, yaitu guru dan siswa. Kelemahan guru dalam pembelajaran IPS terdapat pada penguasaan materi, media, dan pengelolaan sumber belajar, serta sikap yang masih cenderung konvensional. Sedangkan kelemahan siswa yaitu

kurang responsif dan aktif, mereka berasumsi bahwa pembelajaran IPS disikapi dengan hanya membaca dan kecerdasan dalam menghafal pelajaran saja.

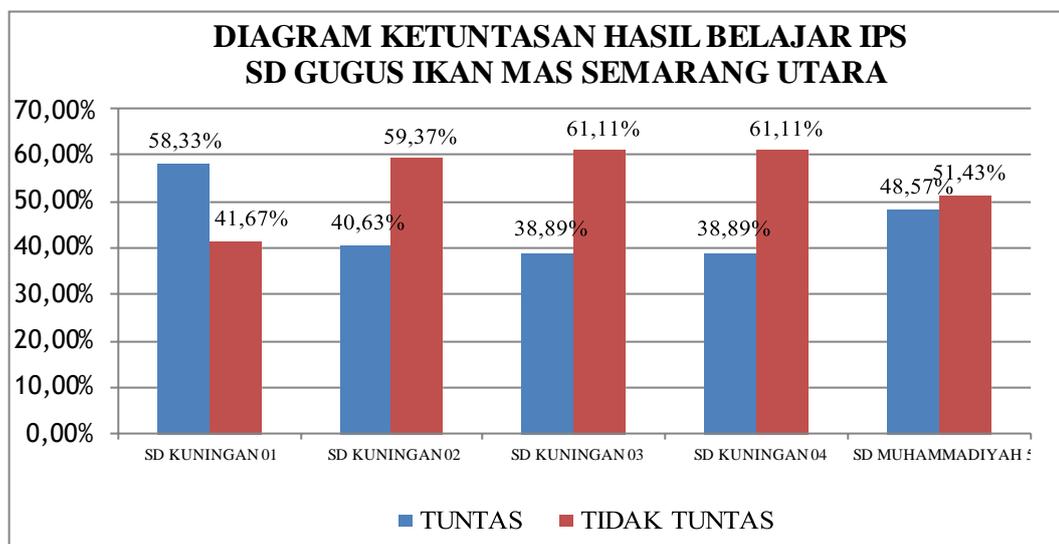
Septaryanto (2015: 130) mengemukakan bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar dianggap sebagai sebagai mata pelajaran nomor dua dan dinilai kurang penting serta monoton karena hanya mengandalkan hafalan materi yang manfaatnya kurang dapat dirasakan secara langsung. Paradigma pendidikan saat ini bersifat *student center* yang menuntut keterlibatan siswa dalam setiap pembelajaran agar siswa menjadi aktif dan mandiri, namun kenyataan di lapangan menunjukkan pembelajaran IPS yang dinilai membosankan karena cenderung bersifat *teacher center*.

Permasalahan pembelajaran IPS juga terjadi di lingkungan sekolah dasar. Berdasarkan data pra penelitian melalui kegiatan observasi, wawancara, dan data dokumen berupa hasil belajar di SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara, diperoleh beberapa permasalahan dalam pembelajaran. Kurangnya minat belajar siswa disebabkan karena penggunaan model pembelajaran yang tidak bervariasi serta minimnya fasilitas belajar yang ada. Menurut Shoimin (2014: 67) model *direct instruction* apabila sering digunakan akan menyebabkan siswa percaya bahwa guru akan menyampaikan semua materi yang perlu mereka ketahui sehingga menghilangkan rasa tanggung jawab siswa mengenai pembelajaran itu sendiri. Selain itu, minimnya media pembelajaran dengan cakupan materi yang cukup banyak memicu kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ketika guru menerapkan model *direct instruction*, antusias dan keaktifan siswa cenderung rendah karena

pembelajaran menekankan pada proses mendengarkan. Dengan cakupan materi yang cukup banyak dan bersifat hafalan, pemahaman siswa terjadi hanya pada saat pembelajaran berlangsung sehingga siswa mudah lupa dengan apa yang telah diajarkan.

Permasalahan tersebut didukung dengan data hasil belajar di SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara berupa nilai pada penilaian akhir siswa kelas IV semester I tahun ajaran 2018/2019 menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi IPS masih rendah yang divisualisasikan dalam Gambar 1.1. Grafik menunjukkan bahwa empat dari lima sekolah di SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara memiliki persentase siswa yang tidak tuntas KKM lebih banyak dibandingkan dengan yang tuntas KKM.



**Gambar 1.1** Ketuntasan Hasil Belajar IPS Kelas IV SD Gugus Ikan Mas Semarang Utara

Data hasil belajar IPS tersebut terbilang rendah dibandingkan dengan muatan pelajaran lain seperti PPKn yang memiliki rata-rata 69,32, IPA 67,42, Bahasa Indonesia 71,13, SBdP 69,48, sedangkan pada mata pelajaran IPS hanya 62,16.

Dalam satu gugus yang terdiri dari 163 siswa diperoleh persentase siswa yang tidak tuntas KKM sebesar 57,06% atau 91 siswa dan yang tuntas KKM sebesar 42,94% atau 72 siswa. Persentase menunjukkan bahwa siswa yang nilainya melebihi KKM tidak lebih dari 50%.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, peneliti ingin menguji keefektifan model *take and give* berbantuan media *flashcard* dibandingkan model *direct instruction* berbantuan gambar yang diterapkan sebelumnya. Model pembelajaran *take and give* yang secara teori dipandang lebih efektif, didukung dengan penelitian oleh Fitriyaningsih (2014) yang menyebutkan bahwa penggunaan model *take and give* efektif untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada siswa kelas V SD Negeri 02 Gancang Kabupaten Banyumas. Menurut Istianah, Sudarman, Wardani. S. (2015: 748), pembelajaran akan lebih interaktif jika dibantu dengan penggunaan media pembelajaran. Media tersebut adalah *flashcard* karena *flashcard* merupakan media yang mewakili sumber daya visual yang memastikan proses pengajaran menjadi bermakna bagi siswa (Mat dkk, 2016: 432). Model *take and give* berbantuan *flashcard* diharapkan dapat meningkatkan keefektifan belajar dengan membangun keaktifan siswa selama proses pembelajaran melalui interaksi dengan siswa lain maupun guru. Dalam pembelajaran siswa dituntut untuk memahami materi pada kartu yang mereka terima dan kemudian harus mereka bagikan dengan siswa lain sehingga pembelajaran dapat berlangsung kreatif dan menyenangkan.

Model *take and give* menurut Skvin (dalam Shoimin, 2014:195) mengacu pada konstruktivisme berupa pembelajaran yang dapat memotivasi siswa aktif dan

membangun pengetahuannya sendiri. Model *take and give* mengaitkan pengetahuan yang telah ada pada diri siswa dengan pengetahuan baru yang mereka dapat. Hal ini mengarah ke teori belajar bermakna, yaitu suatu proses pengaitan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang relevan yang telah ada dalam struktur kognitif siswa. Model pembelajaran *take and give* ini menuntut siswa untuk mampu menguasai materi pembelajaran yang diberikan oleh guru maupun teman sebayanya (Shoinin, 2017: 195-196). Menurut Huda (2016: 241-242) istilah *take and give* diartikan dengan „saling memberi dan saling menerima“. Model pembelajaran *take and give* dimulai dengan pembagian kartu yang berisikan catatan yang harus dikuasai oleh siswa. Selanjutnya siswa mencari pasangan untuk betukar pengetahuan berdasarkan catatan pada kartu yang mereka bawa, kemudian dilaksanakan evaluasi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan.

Sesuai dengan teori belajar kognitif yang dikemukakan oleh Piaget mengenai tiga prinsip utama teori belajar kognitif salah satunya adalah belajar lewat interaksi sosial dapat menjadikan anak memiliki banyak sudut pandang. Selain itu, menurut Bruner terdapat empat hal pokok yang perlu diperhatikan dalam belajar, salah satunya adalah cara pemberian penguatan. (Sutarto, 2016: 12). Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar, siswa membutuhkan interaksi sosial untuk menciptakan berbagai sudut pandang pada dirinya, serta dalam proses belajar perlu penguatan dengan berbagai cara untuk memantapkan pemahaman yang siswa terima, sehingga untuk menciptakan sudut pandang yang beragam pada siswa dan memantapkan materi pembelajaran

yang diperolehnya peneliti menggunakan model *take and give* atau dalam istilah lain yaitu „saling memberi dan menerima” dalam penelitian ini.

Menurut Djamarah dan Zain (2014:120) menyebutkan bahwa ketersediaan media menjadi hal yang penting dalam proses belajar mengajar, media berperan sebagai perantara dalam ketidakjelasan materi yang disampaikan dan kerumitan bahan ajar juga dapat disederhanakan. Media mempermudah guru ketika guru kurang mampu mengucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Selain itu keabstrakan bahan dapat diperjelas dengan penggunaan media, sehingga siswa menjadi lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa adanya bantuan media.

Media pembelajaran yang dapat mendukung model *take and give* salah satunya adalah *flashcard*. *Flashcard* adalah media pembelajaran dengan bentuk kartu berisikan gambar dengan ukuran 25 x 30 cm. Gambar yang ditampilkan dapat berupa gambaran tangan atau tempelan-tempelan foto/gambar (Indriana, 2011: 68-69). Menurut Arsyad (2017: 115) *flashcard* merupakan kartu kecil yang isinya berupa tulisan, gambar, atau simbol yang menuntun siswa mengarah kepada hal yang berkaitan dengan gambar yang ada. Besaran media *flashcard* biasanya 8x12 cm dan dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas. Susilana dan Riyana (dalam Angreany dan Saud, 2017: 140) *flashcard* ialah media yang berbentuk kartu bergambar dengan ukuran 30x50 cm. Gambar-gambarnya dibuat dengan menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*. Penelitian yang mendukung pengembangan media *flashcard* dalam pembelajaran adalah penelitian oleh Saftri, Rima Wulan, dkk (2018). dengan judul ‘Pengembangan

Media *Flashcard* Tematik Berbasis Permainan Tradisional untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku” ketuntasan belajar siswa mencapai 93,9%, hasil tersebut menunjukkan bahwa *flashcard* layak digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya oleh Damayanti, dkk (2016: 175) dengan judul “Pengembangan Media Visual *Flash Card* pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya”, diperoleh ketuntasan siswa mencapai 93%, dengan demikian media *flashcard* efektif digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian yang mendukung dalam penggunaan model *take and give* sebagai pemecahan masalah ini adalah penelitian oleh Fitriyaningsih (2014) dengan judul “Keefektikan Model *Take and Give* terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA”. Diperoleh hasil penelitian yaitu rata-rata nilai kelas eksperimen dengan menggunakan model *take and give* adalah 84,74 sedangkan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional adalah 76,90, hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol ( $84,74 > 76,90$ ) dan hasil analisis uji-t diperoleh  $t_{hitung}=2,262 > t_{tabel}= 2.024$ . Berdasarkan penelitian tersebut dapat diketahui bahwa model pembelajaran model *take and give* lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilakukan oleh Ermawan dan Sari (2017) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan nilai *posttes* siswa menggunakan uji-t dapat diketahui bahwa : (1) 24 siswa mendapat nilai  $\geq 75$ , (2) 6 siswa mendapat nilai  $< 75$ , (3) rata-rata tes akhir 80, (4)  $t_{hitung}$  adalah 2,245, (5)  $t_{tabel}$  sebesar 2,045. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ ,

dengan demikian  $H_0$  diterima yang artinya penggunaan model pembelajaran *take and give* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti mengkaji dengan melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Model *Take and Give* berbantuan *Flashcard* terhadap Hasil Belajar IPS Siswa kelas IV SD Gugus Ikan Mas Semarang Utara”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada di Gugus Ikan Mas Semarang Utara dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) dan kurang bisa menginovasikan pembelajaran menggunakan model-model yang lain sehingga saat pembelajaran siswa cepat merasa bosan dan hanya mengandalkan guru saja untuk memperoleh materi.
2. Pencapaian hasil belajar siswa dalam muatan pembelajaran IPS tergolong rendah karena siswa kurang menguasai materi yang diajarkan dan mudah lupa dengan materi yang telah mereka peroleh dan cenderung mudah lupa dalam pembelajaran yang bersifat hafalan.
3. Siswa kesulitan menghafal materi dalam mata pelajaran IPS terutama tokoh-tokoh pahlawan, peninggalan-peninggalan sejarah dan tanggal-tanggal, sehingga nilai-nilai belajar siswa yang berkaitan IPS dengan materi yang cenderung hafalan akan rendah.
4. Media yang digunakan sedikit dan kurang variasi, guru cenderung mengandalkan gambar yang ditampilkan di LCD atau dalam bentuk cetak

dalam menyampaikan materi LCD di sekolah jumlahnya sangat terbatas, dan lingkungan luar sekolah untuk menunjang pembelajaran, padahal banyak sekali materi yang membutuhkan media yang lain agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan siswa dapat menerima dan memahami materi secara maksimal.

5. Fasilitas Sekolah yang minim dan kurang memadai. Contohnya saja yaitu LCD yang disediakan oleh sekolah tidak lebih dari 2, penggunaannya harus bergantian, bahkan ada yang harus sampai pindah kelas apabila ingin menggunakan LCD. Hal ini tentu saja menghambat proses pembelajaran, ketika guru ingin menyampaikan materi dengan berbantuan LCD.
6. Siswa cenderung ramai dan tidak kondusif saat pembelajaran berlangsung. Terutama pada pembelajaran yang kurang mereka sukai salah satunya adalah IPS karena bersifat hafalan. Siswa kurang antusias karena mereka hanya mendengarkan materi dari guru.
7. Orang tua yang kurang peduli pada pendidikan anak, Kebanyakan dari orang tua siswa adalah pekerja yang didominasi pekerja pabrik dan pelaut, jadi anak-anak seringkali hanya diurus oleh neneknya saja ketika di rumah.
8. Orang tua cenderung hanya mengandalkan guru dalam pendidikan anak. Orang tua beranggapan bahwa satu-satunya yang berperan dalam pendidikan anak selama masih sekolah adalah guru, padahal sejatinya peran orang tua juga sangat dibutuhkan agar anak dapat belajar secara baik dan maksimal.
9. Kurangnya kesadaran siswa akan pentingnya belajar, siswa menganggap remeh pembelajaran yang menyebabkan mereka tidak bisa dalam pelajaran.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi masalah pada pembelajaran IPS yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi IPS kurang, dengan didukung data nilai hasil belajar siswa, peneliti mendapati nilai siswa pada pelajaran IPS Tema 5 “Pahlawanku” materi kerajaan hindu, buddha, dan islam, KD 3.4 memiliki nilai yang rendah, disebabkan karena kurangnya inovasi penggunaan model pembelajaran, guru terbiasa menggunakan model *direct instruction* yang menyebabkan siswa pasif saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, media yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya berupa gambar yang menyebabkan kurangnya pemantapan materi pada siswa. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui keefektifan model *take and give* berbantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Gugus Ikan Semarang Utara.

### 1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan model *take and give* berbantuan *flashcard* di kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS dengan model *take and give* berbantuan *flashcard* di kelas IV SD Gugus Ikan Mas Semarang Utara?
3. Bagaimanakah keefektifan model *take and give* berbantuan *flashcard* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara?

## 1.5 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan model *take and give* berbantuan *flashcard* di kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara.
2. Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS tema “Pahlawanku” dengan model *take and give* berbantuan *flashcard* di kelas IV SD Gugus Ikan Mas Semarang Utara.
3. Menguji keefektifan model *take and give* berbantuan *flashcard* dibandingkan dengan model *direct instruction* berbantuan gambar terhadap hasil belajar IPS tema “Pahlawanku” kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik yang bersifat teoritis maupun praktis.

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan guru dalam proses pembelajaran serta dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran IPS selanjutnya.

### 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

#### 2.1 Bagi Guru

Penerapan model *take and give* berbantuan media *flashcard* dapat membantu guru untuk lebih kreatif dalam memodifikasi pembelajaran di kelas, dengan

menerapkan inovasi-inovasi model pembelajaran berbantuan media diharapkan terciptanya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, serta menarik dan menyenangkan sesuai dengan metode yang bervariasi.

## 2.2 Bagi Siswa

Penerapan model *take and give* berbantuan media *flashcard* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa di kelas, siswa menerima pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi belajar. Selain itu juga dapat mempercepat siswa dalam memahami penguasaan materi dan informasi dari guru maupun teman sebaya.

## 2.3 Bagi Sekolah

Penerapan model *take and give* berbantuan media *flashcard* diharapkan dapat menjadi acuan dan rekomendasi bagi kebijakan-kebijakan yang terdapat sekolah kaitanya dengan proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

## 2.4 Bagi Peneliti

Penerapan model *take and give* berbantuan media *flashcard* dapat menambah wawasan bagi peneliti mengenai penggunaan model *take and give* dan metode-metode pembelajaran didalamnya, serta mengetahui keefektikan model tersebut terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **21 Kajian Teoritis**

Kajian teori diartikan sebagai kumpulan teori yang berasal dari berbagai sumber yang digunakan sebagai dasar dalam penyusunan penelitian. Kajian teori penelitian ini diantaranya adalah: hakikat belajar dan pembelajaran, teori belajar, hasil belajar, aktivitas belajar siswa, model pembelajaran kooperatif, model *take and give*, media pembelajaran, *flashcard*, pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di SD, pembelajaran dengan model *take and give* berbantuan *flashcard*, dan keefektifan model *take and give* berbantuan *flashcard*.

#### **2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

##### 2.1.1.1 Hakikat Belajar

##### 2.1.1.1.1 Pengertian Belajar

Dikemukakan oleh Hardini dan Puspitasari (2017: 4) belajar ialah proses penyesuaian tingkah laku yang progresif. Belajar diartikan sebagai perilaku karena ketika mereka belajar, responya meningkat, begitu pula sebaliknya apabila tidak belajar responya akan menurun. Purwanto, A. (2016:36) mendefinisikan kegiatan belajar sebagai rangkaian komunikasi antar manusia yaitu siswa dan guru. Menurut Baharuddin dan Wahyuni (2015: 15) belajar diartikan sebagai suatu upaya memperoleh ilmu dan kecerdasan yang mana sehingga manusia dapat menambah pengetahuan, mengerti, memahami, dan melakukan serta memiliki akan sesuatu. Pane dan Dasopang (2017: 335) mengemukakan bahwa belajar

menunjukkan kegiatan yang memungkinkan terjadinya perubahan pada diri siswa.

Dikemukakan oleh Hamdani (2010: 20) belajar ialah proses yang bertujuan mendapatkan perubahan tingkah laku baru secara kesalahan akibat dari adanya pengalaman dalam interaksi dengan lingkungan. Purwanto (2016: 36) mendefinisikan kegiatan belajar sebagai rangkaian interaksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan perilaku. Menurut Susanto (2016: 1-2) belajar diartikan sebagai suatu proses berubahnya tanggapan manusia yang disebabkan oleh pengalaman dengan mendapatkan dorongan dalam keterampilan, tingkah laku, pengetahuan, dan kebiasaan melalui bimbingan, perintah, dan arahan oleh guru. Hasil belajar ada tiga jenis, yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Dalam penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif atau pengetahuan.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar pada dasarnya ialah proses penting untuk mendapatkan ilmu berupa motivasi dalam keterampilan, pengetahuan, tingkah laku, dan kebiasaan sebagai buah upaya dari interaksi serta pengalaman bersama lingkungan baik secara sadar maupun tidak. Perubahan tingkah laku terjadi dalam aspek keterampilan, pengetahuan, maupun sikap yang didapat melalui berbagai aktivitas dari yang sebelumnya tidak tahu berubah menjadi tahu.

### 2.1.1.1.2 Prinsip-Prinsip Belajar

Dikemukakan oleh Munirah (2018: 118-124) prinsip-prinsip belajar ada enam, antara lain:

#### 1. Perhatian dan Motivasi

Perhatian diproses oleh otak yang mengorganisasi dan mengolah stimulus yang datang dari lingkungan sekitar. Tantangan yang dihadapi pendidik di kelas yaitu menarik perhatian siswa akan materi yang diajarkan dan mempertahankan perhatian itu. Prinsip-prinsip dalam mempertahankan perhatian siswa yaitu: (1) perhatian diarahkan pada suatu hal yang bersifat baru; (2) perhatian siswa diarahkan kepada hal-hal yang cenderung rumit untuk memacu konsentrasi pada detail pembelajaran; (3) perhatian pada hal-hal yang dikehendekai dan menjadi minatnya.

Motivasi merupakan hal yang tidak bisa diamati langsung yang menggerakkan individu melakukan sesuatu. Motivasi dibagi menjadi dua tipe: (1) *intrinsic motivation* yang datang dari diri sendiri; (2) *extrinsic motivation* yang pengaruhnya berasal dari luar. Prinsip-prinsip yang harus dipegang oleh guru untuk memotivasi siswa belajar yaitu: (1) menggairahkan siswa dengan menghindari hal-hal yang bersifat monoton; (2) memberikan harapan yang realistis yaitu pendidik memahami kegagalan siswa sebelumnya sehingga mampu memodifikasi hal-hal yang kurang progresif; (3) memberi *reward* atau penghargaan yang dapat memacu siswa; (4) mengarahkan agar peserta tidak salah mengartikan sesuatu atau *miss behave*.

## 2. Keaktifan

Pembelajaran yang memberikan ruang untuk siswa dalam melakukan aktivitas disebut dengan pembelajaran efektif. Belajar aktif dapat dikembangkan dengan mengaktifkan peran-peran siswa dalam pembelajaran melalui diskusi dalam kelompok-kelompok kecil, memberikan kesempatan kepada siswa mempresentasikan materi, atau melakukan simulasi.

## 3. Keterlibatan langsung

Dalam pembelajaran diperlukan keterlibatan siswa untuk memberikan pengalaman sama bagi setiap siswa. Interaksi antara siswa dan pendidik dapat menciptakan semangat baru untuk belajar sehingga mampu mengoptimalkan proses pemahaman materi yang berfokus pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

## 4. Pengulangan

Penguasaan dan pemahaman siswa dalam menyerap materi tidak berlangsung secara cepat, memerlukan berbagai pengulangan agar materi tetap teringat. Berdasarkan teori psikologi daya, manusia memiliki beberapa bilik didalam otak yang dapat bekerja secara maksimal apabila dilakukan pengulangan-pengulangan. Menurut teori koneksionisme dengan adanya *trial and error* mencoba dan mengulang terus maka memperbesar peluang timbulnya jawaban atau respon benar.

## 5. Tantangan

Tantangan yang dihadapi oleh siswa dapat meningkatkan gairah mereka untuk mampu menyelesaikannya. Survei menunjukkan bahwa siswa akan

mempfokuskan konsentrasinya pada suatu aktivitas tertentu apabila merasa tertantang, dalam hal ini pendidik diharapkan dapat menghindari hal-hal yang dapat membuat siswa merasa jenuh.

#### 6. Perbedaan Individu

Setiap siswa tidak ada yang sama, artinya setiap individu terdapat perbedaan satu sama lain dari psikis maupun sifatnya, karena hal inilah siswa dianggap sebagai individu yang cukup unik. Perbedaan tersebut mempengaruhi hasil belajar serta bagaimana mereka belajar sehingga pendidik harus mampu memperhatikan proses pembelajaran mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, prinsip-prinsip dalam belajar yang perlu diperhatikan perlu untuk diterapkan karena dapat berpengaruh pada penguasaan dan pemahaman konsep pembelajaran pada diri siswa. Prinsip tersebut meliputi perhatian dan motivasi yang dapat menggerakkan siswa, kaktifan siswa, keterlibatan langsung, pengulangan-pengulangan, tantangan yang dapat meningkatkan gairah untuk belajar, dan adanya perbedaan individu yang berpengaruh terhadap cara dan hasil belajar mereka.

##### 2.1.1.13 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Disebutkan oleh Rifa'i dan Anna (2016: 83-84), faktor yang memengaruhi belajar ada dua, yaitu: (1) faktor internal diantaranya kondisi fisik berupa kesehatan tubuh; keadaan psikis, seperti kemampuan intelektual dan emosional; dan kondisi sosial, seperti kemampuan bersosialisasi. Berdasarkan uraian tersebut kualitas internal yang dimiliki oleh siswa akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar mereka. Faktor internal terbentuk karena adanya pengalaman,

pertumbuhan, dan perkembangan; (2) faktor eksternal siswa, seperti tempat belajar, materi, iklim, suasana lingkungan, dan budaya belajar akan mempengaruhi kesiapan, proses, dan hasil belajar siswa.

Menurut Susanto (2016: 12-13), faktor-faktor yang dapat memengaruhi belajar siswa ada dua, yaitu (1) faktor Internal muncul dari dalam individu sendiri, yang berdampak pada kemampuan belajar, yaitu: perhatian, kecerdasan, minat, ketekunan, kesehatan, motivasi, sikap, kondisi fisik, motivasi, dan kebiasaan belajar; (2) faktor eksternal muncul dari luar diri individu yaitu sekolah, masyarakat, dan keluarga.

Berdasarkan penjelasan tersebut, disimpulkan bahwa faktor yang memengaruhi individu dari dalam maupun dari luar sama-sama mempengaruhi dari segi kesiapan, proses, kemampuan, dan hasil belajar mereka sehingga kedua faktor tersebut harus sama-sama diperhatikan dalam kegiatan belajar.

#### 2.1.1.2 Hakikat Pembelajaran

##### 2.1.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Dikemukakan oleh Hardini dan Puspitasari (2017: 10), pembelajaran dimaknai sebagai usaha yang didalamnya melibatkan guru dengan pengetahuan profesionalnya guna mencapai tujuan kurikulum. Menurut Susanto (2016: 18-19) pembelajaran berasal dari kata „belajar“ dan „mengajar“. Kata belajar condong kearah siswa, sedangkan mengajar dominan pada guru. Sehingga pembelajaran dimaknai sebagai perbuatan, proses, cara mengajar, atau mengajarkan yang menyebabkan siswa termotivasi untuk belajar. Aqib (dalam Suprpto, dkk, 2017: 2) menyebutkann pembelajaran sebagai upaya terstruktur dari guru dalam

menciptakan pembelajaran yang efisien dan efektif, dengan susunan berupa perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian.

Menurut Pane dan Dasopang (2017: 337), pembelajaran merupakan proses berupa mengorganisasi dan mengontrol lingkungan atau daerah sekitar siswa sehingga muncul motivasi siswa dalam belajar. Pembelajaran juga dimaknai sebagai proses pemberian bimbingan serta bantuan pada siswa dalam proses belajar. Menurut Huda (2018: 5) terdapat dua definisi pembelajaran: (1) pembelajaran sebagai perubahan tingkah laku siswa yang bermula tidak memperhatikan menjadi penuh perhatian; (2) pembelajaran sebagai perubahan kemampuan siswa yang awalnya takut terhadap pelajaran tertentu menjadi percaya diri dalam pembelajaran tersebut.

Berdasarkan definisi tersebut, pembelajaran merupakan sebuah proses membantu siswa yang dilakukan oleh guru dengan profesionalitasnya yang didalamnya terdapat proses pemerolehan pengetahuan, penguasaan, tabiat, kemahiran, dan keyakinan pada siswa untuk memudahkannya berinteraksi dengan lingkungan.

#### 2.1.1.22 Komponen-Komponen Pembelajaran

Komponen pembelajaran diperlukan agar pembelajaran dapat berjalan dan mencapai tujuan yang diharapkan. Rifa'i dan Anni (2016: 92-94) menyebutkan komponen pembelajaran mencakup:

1. Tujuan, secara eksplisit pencapaiannya berupa keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Sedangkan secara spesifik dan operasional terdapat pada tujuan pembelajaran khusus (TPK)

2. Subjek belajar, siswa sebagai subjek artinya pelaku dalam proses belajar mengajar dan sebagai objek yaitu diharapkan tingkah laku dapat berubah karena memperoleh pembelajaran.
3. Materi pelajaran, yaitu akan memberikan warna pada kegiatan belajar mengajar. Materi yang komprehensif, tersusun secara terstruktur, dan pendiskripsianya detail mempengaruhi intensitas belajar.
4. Strategi pembelajaran, yaitu pola umum untuk menciptakan pembelajaran efektif.
5. Media pembelajaran, ialah alat untuk membantu menyampaikan informasi pembelajara dari pendidik ke siswa.
6. Komponen penunjang, berupa buku sumber, fasilitas belajar, bahan pelajaran, alat pelajaran, dan sejenisnya yang digunakan untuk melengkapi, mempermudah dan memperlancar proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, komponen-komponen dalam pembelajaran meliputi tujuan yang disesuaikan dengan TPK, siswa sebagai subjek maupun objek pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran, materi pelajaran, dan penunjang yang lain.

### **2.1.2 Teori Belajar dan Pembelajaran**

Teori belajar oleh Nahar (2016: 64) merupakan gabungan prinsip dan penjelasan berbagai fakta serta penemuan yang kaitanya dengan peristiwa belajar. Para ahli memiliki persepsi dan penekanan yang berbeda terhadap proses pembelajaran pada masing-masing individu. Secara umum, kategori teori belajar ada 4:

### 2.1.2.1 Teori Belajar Kognitivisme

Budiningsih (2017: 34) menjelaskan bahwa menurut teori belajar kognitif, belajar tidak hanya sekedar hubungan antara stimulus dan respon. Belajar merupakan proses berpikir yang kompleks. Sehingga teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar daripada hasilnya. Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Berikut tahap-tahap perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Budiningsih, 2017: 37):

1. Tahap sensorimotor (umur 0-2 tahun), pada tahap ini pertumbuhan kemampuan anak tampak dari kegiatan motorik dan persepsinya yang sederhana. Perkembangan didasarkan pada tindakan yang dilakukan secara bertahap
2. Tahap preoperasional (umur 2-7/8 tahun), pada tahap ini ciri perkembangannya adalah penggunaan bahasa tanda dan berkembangnya proses intuitif. Tahap ini dibagi menjadi dua yaitu: (1) preoperasional (umur 2-4 tahun), yang mana anak telah mampu menggunakan bahasa meski masih sederhana; (2) intuitif (umur 4-7 atau 8 tahun), anak mulai memperoleh pengetahuan berdasarkan kesan yang agak abstrak.
3. Tahap operasional konkret (umur 7/8-11/12 tahun), pada tahap ini anak mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis ditandai dengan adanya reversible dan kekal. Anak sudah bisa berpikir logis, namun hanya dengan benda-benda konkret saja.

4. Tahap operasional formal (umur 11/12-18 tahun), pada tahap ini anak telah mampu berpikir abstrak dan logis dengan kemampuan menarik kesimpulan, menafsirkan, dan mengembangkan hipotesa.

Menurut Sutarto (2017: 5-6) tahap-tahap perkembangan kognitif oleh Jean Piaget berupa:

1. Tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun), individu mencerna segala hal di luar dirinya melalui suara, gerakan, ataupun tindakan yang diamati dan dirasakan oleh alat indera yang kemudian dapat mengembangkan kemampuannya dalam memahami dirinya.
2. Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), individu mampu mengerjakan suatu hal berdasarkan yang dilihat dan didengar, namun masih belum bisa memaknai apa yang dilakukannya.
3. Tahap operasional konkret (7-11 tahun), individu mampu berpikir secara masuk akal tentang kejadian-kejadian konkret serta mampu membedakan benda yang sama dalam kondisi berbeda.
4. Tahap operasional formal (11 tahun keatas), individu memasuki dunia yang sebenarnya, dan dapat berpikir secara idealis, logis, dan abstrak.

Dalam belajar terdapat empat hal utama yang harus diperhatikan menurut Bruner, yaitu: (1) pengalaman terbaik untuk mau belajar; (2) penstrukturan hal-hal yang diketahui sebagai upaya pemahaman terbaik; (3) perincian penyajian informasi yang sistematis; (4) cara memberikan penguatan.

### 2.1.2.2 Teori Belajar Humanistik

Suprihatiningrum (2013:31-32) menjelaskan bahwa teori belajar humanistik bertujuan untuk membentuk manusia seutuhnya karena dalam pembelajaran siswa dihadapkan pada proses pembelajaran yang memberikan makna yang berarti dari belajar yang sesungguhnya. Menurut Rifa'i dan Anni (2016: 167-169) pendidikan humanistik berfokus pada hal-hal yang menyangkut sikap dan nilai, belajar mengenai bagaimana cara belajar, dan memaksimalkan potensi dan kreativitas siswa. Dalam praktiknya, pendekatan humanistik mengombinasikan pembelajaran individual dengan kelompok kecil yang didalamnya merubah status guru menjadi setara dengan siswa. Penggunaan metode humanistik memungkinkan siswa menjadi individu yang beraktualisasi diri, pada dasarnya kreativitas yang beraktualisasi diri sudah terdapat pada setiap individu, mereka hanya memerlukan lingkungan yang mendukung perkembangan untuk mengungkapkan sifat-sifat perseptif, spontan, ekspresif, menyenangkan, tidak menakutkan, dan tidak bersifat pura-pura (*genuine*).

Menurut Arbayah (dalam Qodir, 2017: 193) pembelajaran humanistik memandang siswa sebagai subjek yang bebas untuk menentukan arah hidupnya. Siswa diarahkan untuk dapat bertanggungjawab penuh atas hidupnya sendiri dan juga atas hidup orang lain. Beberapa pendekatan yang layak digunakan dalam metode ini adalah pendekatan dialogis, reflektif, dan ekspresif. Pendekatan dialogis mengajak siswa untuk berpikir bersama secara kritis dan kreatif. Guru tidak bertindak sebagai guru yang hanya memberikan asupan materi yang dibutuhkan siswa secara keseluruhan, namun guru hanya berperan sebagai

fasilitator dan partner dialog. Menurut Teori humanistik, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. proses belajar dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Siswa dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya.

Dikemukakan oleh Sobur (dalam Qodir, 2017:192) prinsip-prinsip pendidik humanistik: (1) siswa harus dapat memilih apa yang mereka ingin pelajari; (2) tujuan pendidikan harus mendorong keinginan siswa untuk belajar dan mengajar mereka tentang cara belajar. Siswa harus termotivasi dan merangsang diri pribadi untuk belajar sendiri; (3) pendidik humanistik percaya bahwa nilai tidak relevan dan hanya evaluasi belajar diri yang bermakna; (4) pendidik humanistik percaya bahwa, baik perasaan maupun pengetahuan, sangat penting dalam sebuah proses belajar dan tidak memisahkan domain kognitif dan afektif; (5) pendidik humanistik menekankan pentingnya siswa terhindar dari tekanan lingkungan, sehingga mereka akan merasa aman untuk belajar yang mana siswa akan lebih mudah dan bermakna proses belajar yang dilalui.

### 2.1.2.3 Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme di dunia pendidikan berkembang dari pemikiran Vygotsky (*Social and Emancipator Constructivism*) yang menyimpulkan bahwa siswa mengkonstruksi pengetahuan sebagai hasil dari pemikiran dan berinteraksi dalam suatu konteks sosial (Winataputra, 2011: 4.18). Budiningsih (2017: 58-59) menjelaskan bahwa menurut pandangan konstruktivistik, belajar merupakan

proses pembentukan pengetahuan. Teori ini berpeandangan bahwa siswa sudah memiliki kemampuan awal sebelum mempelajari sesuatu. Kemampuan awal itulah yang akan dikonstruksi menjadi kemampuan baru. Sedangkan Sardiman (2016: 39) menjelaskan bahwa konstruktivisme merupakan salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan yang kita miliki adalah konstruksi/bentukan kita sendiri. Pengetahuan bukan gambaran dunia kenyataan. Jadi menurut teori konstruktivisme belajar adalah kegiatan yang aktif dimana si subjek belajar membangun sendiri pengetahuannya dan mencari sendiri makna dari suatu yang dipelajari.

Menurut Suprihatiningrum (2013:22) belajar bukan hanya sekedar mengingat materi yang telah dipelajarinya, namun harus dapat memahami dengan baik serta mampu menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dalam kehidupan sehari-hari, sehingga kegiatan belajar akan lebih bermakna. Dalam teori belajar konstruktivisme lebih menekankan peran siswa dalam aktivitas proses pembelajaran karena mendorong siswa untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi yang diperolehnya, sehingga siswa diharuskan untuk memiliki banyak ide-ide serta dapat memecahkan masalah. Pada teori belajar ini tugas pendidik tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran tetapi harus bisa memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa dengan membantu siswa memahami konsep-konsep penting yang dapat memperkuat pemikiran siswa serta dapat membangun pengetahuan yang dimilikinya.

Brooks & Brooks (dalam Winataputra, 2011: 4.20) menyebutkan ciri-ciri pembelajaran konstruktivis, yaitu:

1. Tidak terpaku pada proses mempelajari materi, tetapi berfokus pada ide atau gagasan berdasarkan konteks kehidupan siswa.
2. Proses belajar memberikan keleluasaan pada siswa untuk menuruti minat dan rasa ingin tahunya.
3. Mempercayai adanya beragam pandangan yang berbeda-beda, dan kebenaran merupakan hasil interpretasi makna.

#### 2.1.2.4 Teori Belajar Behaviorisme

Suprihatiningrum (2013:16) menjelaskan bahwa adanya perubahan tingkah laku siswa merupakan bagian dari respon siswa terhadap kondisi lingkungan yang ada disekitar dan hasil belajar. Budiningsih (2017: 20) menjelaskan bahwa belajar menurut teori behavioristik adalah perubahan tingkah laku siswa karena adanya interaksi antara rangsangan dan respon. Yang terpenting dari teori ini adalah *input* (rangsangan) dan *output* (respon). Faktor lain yang dianggap penting yaitu faktor penguatan (*reinforcement*). Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat munculnya respon. Menurut Hamalik (2014:38) mengemukakan bahwa behaviorisme merupakan teori belajar yang mempelajari tentang kelakuan manusia. Dengan adanya stimulus maka siswa akan merespon. Hubungan stimulus dan respon ini akan menimbulkan sebuah kebiasaan belajar bagi siswa. Sedangkan Hamdani (2011:63) menyatakan bahwa teori behavioristik memandang pikiran sebagai “kotak hitam” dalam menanggapi rangsangan yang

diamati secara kuantitatif, sehingga tingkah laku dapat diamati dan diukur sebagai indikator belajar.

Menurut Suprihatiningrum (2013:18-36) terdapat beberapa teori belajar behavioristik, antara lain:

a. Teori koneksionisme oleh Thordike

Menurut teori ini bahwa hasil dari kegiatan belajar dapat dihubungkan melalui usaha-usaha dari hasil percobaan dan kegagalan (*Trial and error learning*).

b. Teori pembiasaan klasik yang dikemukakan oleh Pavlov (dalam Suprihatiningrum 2013:19-20) mengatakan bahwa tingkah laku individu dapat disesuaikan dengan apa yang diinginkan dan dapat berlangsung secara berulang-ulang.

c. Teori *Operant Conditioning* oleh Skinner

*Operant* berupa penguatan positif maupun negatif. Menurut Rifa'i dan Anni menjelaskan bahwa penguatan positif dapat berupa sebuah hadiah atau pujian sehingga adanya kecenderungan perilaku yang dapat diulang kembali, sedangkan penguatan negatif berupa sebuah hukuman yang cenderung dapat membuat perilaku tersebut akan ditinggalkan atau dihilangkan.

d. Teori belajar Gagne

Slameto (2015:13) memberikan definisi belajar yaitu sebuah proses untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang akan berpengaruh terhadap terhadap tingkah laku.

Berdasarkan uraian tersebut, teori yang mendukung dalam penggunaan model *Take and Give* adalah teori belajar konstruktivisme dan kognitivisme. Teori

konstruktivisme mendasari penelitian ini karena model *Take and Give* menuntut siswa harus belajar aktif memahami materi dengan menghubungkan informasi baru dengan informasi relevan pada individu yang diperoleh melalui interaksi bersama siswa lain dan guru sehingga memunculkan proses belajar bermakna. Teori kognitivisme yang pada umumnya dikaitkan dengan teori Piaget mendasari penggunaan model *Take and Give* karena perkembangan kecerdasan siswa pada umur 7-11 tahun tepatnya pada saat memasuki tahap operasional konkret, mereka mampu mengembangkan pikiran logis serta mengoperasikan berbagai logika, siswa belajar bagaimana mempelajari suatu hal dengan memberikan pemahaman untuk mengembangkan sendiri pengetahuan dalam belajar.

### **2.1.3 Hasil Belajar**

Slameto (2015: 2) mengungkapkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha untuk merubah tingkah laku sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Kata kunci dari belajar adalah adanya perubahan perilaku. Maka Slameto (2015: 3) menyebutkan ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar, yaitu: (1) perubahan terjadi secara sadar; (2) perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional; (3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif; (4) perubahan dalam belajar bersifat permanen; (5) perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah; (6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku. Menurut Suprijono (2017: 5-7) hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan, bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Hasil belajar menurut

Untsa, Tukidi, dan Hermanto (2019: 154) merupakan komponen utama dalam pembelajaran siswa, sehingga guru bertugas mengukur penguasaan ilmu pada siswa berdasarkan tujuan yang dirumuskan.

Menurut Fathurohman (2017:24) menjelaskan bahwa belajar adalah kemampuan siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungannya sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuannya sendiri (*Self regulated*). Dinyati dan Mudjiono (2015:7) Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang di peroleh dari lingkungan sekitar berupa kondisi alam, makhluk hidup atau benda-benda yang dijadikan sebagai bahan belajar. Sehingga siswa menjadi penentu terjadinya proses belajar. Oleh Susanto (2016: 5) hasil belajar mencakup:

1. Pemahaman konsep (aspek kognitif), sebagai kemampuan memahami informasi atau pengetahuan yang terdiri dari tujuh tahapan, yaitu:
  - a. menerjemahkan ide-ide pokok kedalam bahasa sendiri,
  - b. menafsirkan hubungan antara ide atau gagasan utama,
  - c. ekstrapolat untuk mengimplikasi ide-ide utama,
  - d. menerapkan pengetahuan dan pemahaman mereka untuk menyelesaikan masalah pada situasi baru,
  - e. menganalisis dan memberi ide untuk menunjukkan bahwa mereka memahami hubungan,
  - f. mensintesis beberapa elemen untuk membentuk pola baru dan menghasilkan rangkaian hubungan
  - g. mengevaluasi berdasarkan bukti-bukti

2. Keterampilan proses (aspek psikomotor), dimaknai sebagai upaya pengembangan kemampuan sosial, dan fisik serta mental yang menjadi penggerak kemampuan dasar siswa menjadi meningkat. Keterampilan dibagi menjadi dua tingkatan, yaitu:
  - a. keterampilan proses dasar seperti klasifikasi, komunikasi, pengukuran, observasi, dan prediksi.
  - b. keterampilan proses terpadu seperti menentukan dan mengidentifikasi variabel, menyusun data dan grafik,. Terdapat enam aspek dalam keterampilan proses, yaitu: klasifikasi, observasi, mengomunikasikan, pengukuran, memberikan penejelasan terhadap pengamatan, serta melakukan percobaan.
3. Sikap siswa (aspek afektif), diartikan sebagai kekompakan anatara mental dan fisik secara serempak. Tiga komponen dari struktur sikap, yaitu: (1) komponen kognitif sebagai representasi apa yang diyakini oleh individu; (2) komponen afektif yang menyangkut perasaan emosional; (3) komponen konatif berkaitan dengan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki.

Dalam ranah kognitif terdapat taksonomi bloom yang merupakan salah satu kerangka dasar untuk pengkategorian tujuan-tujuan pendidikan, penyusunan tes, dan kurikulum. Menurut Efendi (2017: 73-76) terdapat enam tingkatan yang digunakan dalam merumuskan tujuan belajar yang di kenal dengan istilah C1 sampai dengan C6, yaitu:

1. C1 - mengingat (*remembering*), mengingat adalah mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang.
2. C2 - memahami (*understanding*), memahami yaitu mengkonstruksi makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang telah ada dalam pemikiran siswa.
3. C3 - mengaplikasikan (*applying*), mengaplikasikan atau menerapkan ataupun menggunakan prosedur untuk melakukan latihan atau memecahkan masalah yang berhubungan erat dengan pengetahuan prosedural.
4. C4 - menganalisis (*analyzing*), menganalisa meliputi menguraikan suatu permasalahan atau obyek ke unsur-unsur penyusunnya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antar unsur-unsur penyuaun tersebut dengan struktur besarnya.
5. C5 - mengevaluasi (*evaluating*), mengevaluasi didefinisikan membuat suatu pertimbangan atau penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Kriteria yang sering dipakai adalah kualitas, efektifitas, efisiensi dan konsistensi.
6. C6 - mengkreasi (*creating*), mengkreasi atau mencipta yaitu menempatkan elemen bersama-sama untuk membentuk satu kesatuan yang utuh atau fungsional, yaitu, reorganisasi unsur ke dalam pola atau struktur yang baru. Proses kreatif dapat di bedakan menjadi 3 fase yaitu (a) representasi masalah, (b) perencanaan solusi, dan (c) pelaksanaan solusi

Berdasarkan uraian tersebut, hasil belajar dikategorikan menjadi tiga, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan).

Dalam ranah kognitif terdapat taksonomi bloom yang disebut dengan C1-C6, yaitu:

(1) mengetahui; (2) memahami; (3) mengaplikasikan; (4) menganalisis; (5) mengevaluasi; (6) mengkreasi. Penelitian ini membatasi pada ranah kognitif yaitu penggambaran siswa dari sisi pengetahuan berupa hasil belajar pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV materi kerajaan hindu, buddha, dan islam pada tema ‘Pahlawanku’. Aspek kognitif tersebut diukur menggunakan tes dengan indikator sebagai berikut: (1) mengidentifikasi peninggalan kerajaan di masa Hindu, Budha, dan Islam; (2) menganalisis pengaruh peninggalan kerajaan di masa Hindu, buddha, dan Islam di wilayah setempat; (3) menganalisis perjuangan tokoh zaman hindu dan buddha; (4) mengidentifikasi peninggalan kerajaan islam di Indonesia; (5) menganalisis pengaruh peninggalan kerajaan islam bagi wilayah setempat; (6) menganalisis sikap kepahlawanan Ki Hajar Dewantara; (7) menganalisis pengaruh sikap kepahlawanan Ki Hajar Dewantara bagi wilayah setempat.

#### **2.1.4 Aktivitas Belajar Siswa**

Sekolah merupakan tempat belajar guna mengembangkan aktivitas siswa. Pada prinsipnya tanpa adanya belajar maka tidak ada aktivitas. Belajar artinya berbuat yaitu merubah perilaku ke arah positif. Pada kegiatan belajar mengajar, aktivitas dianggap sebagai prinsip atau asas yang penting. Menurut Djamarah dan Zain (2014: 44) aktivitas siswa cenderung berkurang apabila pelajaran yang disampaikan oleh pendidik kurang dapat menarik perhatian siswa yang

disebabkan cara mengajarnya mengabaikan prinsip-prinsip apresiasi, korelasi, dan yang lainya. Menurut Ningsih, dkk (2017: 30) kurangnya partisipasi aktif siswa dalam proses belajar menunjukkan rendahnya aktivitas siswa yang kemudian berpengaruh terhadap hasil belajar. Kegiatan belajar yang berpusat pada guru menyebabkan aktivitas dan hasil belajar siswa cenderung rendah. Aktivitas belajar sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena diterapkannya berdasarkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran.

Aliwanto (2017:65) menyebutkan bahwa keberhasilan belajar juga bergantung pada peran aktif siswa didalam kelas. Aktivitas belajar yang baik adalah kebutuhan pokok yang harus dipenuhi oleh siswa dalam mencapai hasil belajar.

Oleh Sardiman (2016: 101) aktivitas siswa dalam pembelajaran memiliki banyak jenis diantaranya yaitu:

1. *Visual activities* yang meliputi: memperhatikan, percobaan, dan membaca.
2. *Oral activities* yang mencakup: merumuskan, berdiskusi, menyatakan, menanyakan, interupsi, menyarankan, diskusi, dan memberikan pendapat.
3. *Listening activities* yang meliputi: mendengarkan musik, diskusi, pidato, dan percakapan.
4. *Writing activities* yang meliputi: mencatat laporan, angket, maupun karangan, dan menyalin cerita.
5. *Drawing activities* yang meliputi: menggambar peta, diagram, grafik, dan menggambar.

6. *Motor activities* yang meliputi: mengingat, memecahkan permasalahan, melihat hubungan, menganalisis, menanggapi, dan pengambilan keputusan.
7. *Emotional activities* yang meliputi: minat, perasaan bosan, senang, semangat, berani, tenang, bergairah, dan gugup.

Aktivitas siswa yang disebutkan oleh Whipple (dalam Hamalik, 2014:173-174) diantaranya:

1. Bekerja menggunakan alat visual, seperti: mempelajari bahan dan gambar ilustrasi; memperhatikan penjelasan, bertanya; menentukan alat-alat visual, etika menyampaikan laporan lisan;
2. Trip dan eskursi, misalnya: berkunjung ke museum; menonton peragaan.
3. Mempelajari berbagai permasalahan, seperti berusaha mendapatkan informasi dalam menjawab pertanyaan; membaca sumber; melaksanakan percobaan; menulis ringkasan; menerjemahkan peta;
4. Mengapresiasi literatur, seperti; menyimak bacaan, membaca cerita menarik;
5. Konstruksi dan Ilustrasi, misalnya; menggambar peta; diagram; poster; dan merencanakan pertunjukan.
6. Bekerja mengemukakan informasi, misalnya; memberi saran penampilan yang benar; menulis dan menyajikan dramatisasi; menyensor bahan dalam buku yang tidak terpakai.
7. Cek dan tes, misalnya; menyediakan berbagai soal; merencanakan perkembangan; dan mengolah informasi.

Berdasarkan uraian tersebut, aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran meliputi banyak hal yang harus mereka lakukan dan juga mereka peroleh dalam

pembelajaran karena aktivitas belajar siswa akan cenderung menurun belajar apabila guru mengabaikan prinsip-prinsip yang ada. Aktivitas belajar meliputi aktivitas fisik dan aktivitas psikis yang dilakukan oleh siswa. Indikator yang akan diteliti berdasarkan aktivitas belajar siswa menggunakan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan *flashcard* yang diterapkan dalam penelitian, yaitu: (1) persiapan diri sebelum mengikuti pembelajaran; (2) menanggapi apersepsi awal pembelajaran; (3) memperhatikan penjelasan guru; (4) mempersiapkan diri dalam kelompok; (5) mendiskusikan lembar kerja siswa; (6) menyampaikan hasil lembar kerja siswa; (7) memahami materi sesuai kartu; (8) menyampaikan materi kepada siswa lain secara tertib; (9) menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru; (10) menyimpulkan kegiatan pembelajaran.

## **2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif**

### **2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Dikemukakan oleh Agustin, dkk (2019: 70), model pembelajaran merupakan perencanaan yang digunakan selama prose pembelajaran yaitu guru menyesuaikan model dengan materi yang akan dipelajari, dengan demikian terdapat kesesuaian antara model dengan materi. Model pembelajaran kooperatif atau *coopertive learning* menurut Shoimin (2017: 45) yaitu pembelajaran yang dibuat kelompok-kelompok kecil dengan kemampuan berbeda-beda, yang artinya semua anggota kelompok saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas dan belajar dianggap belum selesai apabila ada anggota dalam kelompok yang belum memahami dan menguasai materi pelajaran. Fitrah manusia sendiri sebagai makhluk sosial dan selalu membutuhkan orang lain, sehingga siswa dapat belajar secara kelompok

secara kooperatif untuk saling berbagi tugas, pengalaman, pengetahuan, dan tanggung jawab, serta dapat menjadikan siswa memahami akan kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dikemukakan oleh Ekowati, Bektiningsih, & Sumilah (2014: 171), pelibatan siswa dengan cara kolaboratif sebagai upaya pencapaian tujuan bersama dalam kelompok merupakan arti dari pembelajaran kooperatif.

Menurut Huda (2016: 111) model pembelajaran kooperatif yaitu bekerja dalam kelompok dengan tiga atau lebih anggota. Oleh Hamdani (2010: 30) mengemukakan tentang model kooperatif sebagai rancangan aktivitas belajar didalam suatu kelompok guna memperoleh tujuan pembelajaran. Dikemukakan oleh Arends (dalam Khairunnisa I dan Sugharsono, 2015: 14) bahwa pembelajaran kooperatif membantu siswa dalam mempelajari isi akademis dan keterampilan untuk mencapai tujuan yaitu: (1) hasil belajar akademi; (2) toleransi; (3) penerimaan terhadap agama lain.

Berdasarkan uraian diatas, model pembelajaran kooperatif menekankan pada proses belajar secara kelompok dengan dasar bahwa manusia adalah makhluk sosial untuk menyelesaikan soal atau permasalahan guna mencapai tujuan pembelajaran. Melalui belajar kelompok, siswa diharapkan dapat berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab, serta menjadikan siswa lebih menghargai kekurangan dan kelebihan masing-masing. Pada penelitian ini digunakan model tipe *take and give* yang termasuk dalam jenis model pembelajaran kooperatif.

### 2.1.5.2 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Ciri-ciri atau karakteristik model pembelajarn kooperatif oleh Fathurohman (2015: 52) diantaranya yaitu:

1. Pembagian siswa pada kelompok-kelompok dan bertugas bersama menyelesaikan materi berdasarkan kompetensi.
2. Kelompok dibentuk secara heterogen berdasarkan kemampuan, ada yang renda, sedang, dan tinggi
3. Penekanan penghargaan pada kelompok, karena dalam belajar siswa melakukan komunikasi dan diskusi yang bertujuan untuk saling berbagi kemampuan, menyampaikan pendapat, belajar kritis, dan saling menghargai satu sama lain.

Dikemukakan oleh Hamdani (2010: 31) karakteristik dari model-model pembelajaran kooperatif diantaranya adalah:

1. Setiap anggota dalam kelompok memiliki peran tersendiri
2. Adanya interaksi langsung antara siswa satu dengan yang lain
3. Masing-masing anggota memiliki tanggung jawab dalam satu kelompok
4. Pendidik menyokong peserta didik untuk meningkatkan keterampilan dalam kelompok
5. Pendidik berinteraksi dengan siswa.

Dari pendapat tersebut, karakteristik model pembelajaran kooperatif mengedepankan akan proses kerja sama serta interaksi oleh siswa untuk dapat menyelesaikan pekerjaan secara berkelompok.

### 2.1.5.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif

Dikemukakan oleh Shoimin (2017: 45-47), langkah-langkah pembelajaran kooperatif ada enam:

1. Penyampaian tujuan serta motivasi kepada siswa
2. Penyajian informasi dengan melalui bahan bacaan atau berupa demonstrasi
3. Pengarahan siswa dalam kelompok belajar
4. Pengarahan kelompok untuk bekerja sekaligus belajar
5. Evaluasi, ialah pendidik memberikan penilaian siswa mengenai materi atau masing-masing kelompok mengomunikasikan hasil diskusi.
6. Membagikan *reward* pada kelompok ataupun individu yang berkinerja baik selama proses pembelajaran

Menurut Hamdani (2010: 34-35) langkah-langkah pembelajaran kooperatif yaitu;

1. Penyampaian motivasi dan tujuan dalam pembelajaran
2. Penyajian informasi melalui bahan bacaan atau demonstrasi
3. Pengorganisasian kelompok siswa
4. Membimbing kelompok dalam mengerjakan tugas yang diberikan
5. Pengadaan evaluasi tentang materi yang dipelajari
6. Pemberian penghargaan sebagai upaya menghargai hasil belajar

Dikemukakan oleh Gilles, R.M (2016, 40:42) bahwa dalam pembelajaran kooperatif diperlukan pengontrolan kelompok agar lima kunci keberhasilan pembelajaran dapat tercapai, diantaranya yaitu: (1) seluruh anggota kelompok ikut berpartisipasi; (2) kemauan kelompok untuk saling memfasilitasi satu sama lain

dalam menyelesaikan tugas; (3) tanggung jawab masing-masing anggota; (4) saling mengajari dalam kelompok; (5) refleksi diri melalui beberapa pertanyaan tentang pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, langkah-langkah pembelajaran model kooperatif ada enam, yaitu: menyampaikan tujuan dan motivasi, penyajian informasi, pengorganisasian kelompok siswa, membimbing, evaluasi, dan *reward*.

#### 2.1.5.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif

Kelebihan model pembelajaran kooperatif oleh Shoimin (2017:48) yaitu:

1. Berkurangnya sikap apatis pada siswa
2. Meningkatnya penerimaan akan adanya perbedaan individu dan sikap toleransi
3. Meningkatkan harga diri masing-masing individu
4. Mencegah akan munculnya keagresifan berkompetisi serta keterasingan pada sistem individu
5. Meningkatkan kemajuan belajar dan kehadiran siswa
6. Menambah kepercayaan diri dan motivasi dalam belajar
7. Mengurangi rasa jenuh akan tempat belajar
8. Mudah dalam penerapan dan tidak mahal.

Menurut Gull dan Shezhad (2015: 247) pembelajaran kooperatif memiliki keunggulan dibandingkan yang lain metode pengajaran dalam hal efektivitasnya untuk meningkatkan kognisi, keterampilan sosial dan motivasi. Pembelajaran kooperatif juga meningkatkan sikap positif terhadap pembelajaran, hubungan sosial yang lebih baik, saling menghargai diri dan kekompakan yang tinggi,

pembelajaran kooperatif dapat juga dinyatakan dalam hal strategi pembelajaran yang mana siswa bekerja bersama mencapai target pembelajaran.

Menurut Baboche dan Brody (2017: 274-275) pembelajaran kooperatif memiliki tempat tersendiri sebagai pedagogi yang dihormati di berbagai negara di dunia karena berpotensi dalam mempengaruhi prestasi siswa, motivasi belajar, hubungan dengan sesama, serta berpikir kritis dan kreatif dalam penyelesaian masalah. Pembelajaran kooperatif merupakan „latihan terbaik“ bagi guru dalam memahami apa yang mereka butuhkan dalam mengajar.

Sedangkan kekurangannya yaitu: (1) apabila siswa tidak cocok satu sama lain dapat menimbulkan kekacauan; (2) ketakutan hilangnya keunikan mereka karena dituntut menyesuaikan diri; (3) ditakutkan tidak merata kinerja dari anggota kelompok.

Berdasarkan uraian tersebut, model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan rasa kerjasama individu melalui kelompok sehingga memunculkan sikap menghargai diri sendiri serta percaya diri.

#### 2.1.5.5 Model *Take and Give*

##### 2.1.5.5.1 Pengertian Model *Take and Give*

Menurut Shoinin (2017: 195-196) model pembelajaran tipe *take and give* diartikan sebagai upaya proses pengaitan pengetahuan sebelumnya dengan yang baru diperoleh siswa, hal ini berkaitan dengan teori belajar bermakna yaitu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang relevan pada diri individu. Model pembelajaran tipe *take and give* mengacu terhadap konstruktivisme yang mana menuntun siswa untuk aktif secara mandiri dan

membangun pengetahuan yang akan diperolehnya. Dikemukakan oleh Abdulla Sani (dalam Gustia dan Noviana, 2019: 335), model pembelajaran tipe *take and give* memanfaatkan kartu berukuran 10 cm x 15 cm yang dibagikan pada setiap siswa atau kelompok dengan isi yang berbeda-beda namun masih berhubungan dengan materi yang dipelajari.

Model *Take and Give* menurut Slavin (dalam Shoimin, 2014:195) mengacu terhadap konstruktivisme, yang mana siswa aktif dalam meningkatkan pengetahuannya sendiri selama proses pembelajaran. Tugas serta peran guru cenderung sebagai orang yang memfasilitasi sekaligus menjadi mediator sesuai dengan konsep kurikulum 2013. Menurut Huda (2016: 241-242) *take and give* diartikan dengan „saling memberi dan saling menerima“. Strategi pembelajaran ini dimulai dengan pembagian kartu untuk siswa yang didalamnya terdapat materi yang harus dikuasai oleh siswa. Selanjutnya siswa mencari pasangan untuk bertukar informasi sesuai dengan materi pada kartu yang mereka bawa, kemudian dilaksanakan evaluasi melalui pertanyaan-pertanyaan. Yulietni (dalam Luritaway,I.P, 2019: 241) mengemukakan bahwa mengajar teman sebaya dapat menstimulus siswa menjadi sumber informasi untuk siswa lainya, sehingga siswa dapat mempelajari informasi tersebut untuk dirinya sendiri dan orang lain, sehingga pembelajaran memiliki fungsi ganda. Dikemukakan oleh Fajariesta (2017: 177), bahwa bersama dengan teman sebaya siswa dapat belajar sekaligus bermain, karena anak-anak usia SD cenderung membentuk kelompok sebaya dan melakukan hal-hal yang menarik bersama kelompoknya melalui bertukar pengalaman, pengetahuan, dan budaya. Dengan demikian kelompok sebaya

memberikan dampak positif bagi siswa sehingga yang memiliki kesulitan belajar tidak merasa malu satu sama lain.

Berdasarkan uraian tersebut, model *Take and Give* atau dalam istilah lainnya yaitu „saling memberi dan saling menerima” ialah model yang mengedepankan keaktifan siswa melalui interaksinya dengan siswa lain maupun guru. Dengan siswa saling berinteraksi di dalam kelas, diharapkan mereka dapat mengembangkan kemampuan diri serta meningkatkan rasa tanggung jawab melalui kartu yang diperoleh masing-masing.

#### 2.1.5.5.2 Langkah-Langkah Model *Take and Give*

Shoimin (2014: 196) menyebutkan langkah-langkah pembelajaran model tipe *take and give* yaitu:

1. Penyiapan kartu sebagai media belajar
2. Penjelasan materi berdasarkan tujuan yang diharapkan
3. Pemantapan penguasaan materi pelajaran pada dengan masing-masing siswa diberikan satu kartu yang harus dipelajari selama waktu yang ditetapkan oleh pendidik. Kartu dibuat dengan ukuran  $\pm 10 \times 15$  cm sejumlah siswa dikelas. Masing-masing kartu berisi materi yang berbeda dengan kartu lainnya.
4. Seluruh siswa diminta berdiri dilanjutkan berbagi informasi dengan pasangan yang mereka cari sendiri dan mencatat namanya
5. Demikian seterusnya hingga masing-masing siswa dapat saling bertukar informasi
6. Strategi proses pembelajaran bisa disesuaikan dengan kondisi dan keadaan kelas

7. Dilakukan evaluasi sebagai tolok ukur keberhasilan siswa dengan diajukan beberapa pertanyaan yang berbeda-beda dan tidak sesuai kartu masing-masing siswa.
  8. Dilakukan tanya jawab untuk meluruskan kesalahan akan pemahaman siswa serta memberikan penguatan
  9. Kesimpulan oleh pendidik dan siswa
- Menurut Huda (2016, 242-243) langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran tipe *take and give* yaitu:
1. Pendidik mempersiapkan kartu
  2. Pendidik membentuk kelas sesuai dengan yang diharapkan
  3. Penjelasan materi oleh guru
  4. Untuk pemantapan, siswa diberi kartu untuk dipahami dan dihafal
  5. Semua siswa diinstruksikan untuk berdiri dan berbagi informasi sesuai dengan kartu kepada siswa lain dan mencatat namanya.
  6. Demikian seterusnya sehingga masing-masing siswa saling memberi dan menerima informasi pada kartu yang dipegang
  7. Dilakukan evaluasi melalui pertanyaan yang berbeda-beda dan tidak sama dengan kartu yang dipegang masing-masing siswa
  8. Strategi ini boleh disesuaikan kondisi maupun keadaan
  9. Pendidik mengakhiri pembelajaran

Langkah-langkah model tipe *take and give* menurut Kumiasih (dalam Gustia dan Noviana, 2019: 335), yaitu:

1. Guru mengondisikan kelas, menyebutkan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran
2. Untuk penguasaan materi, setiap siswa dibagikan kartu untuk dipahami
3. Siswa memilih pasangan dan dilanjutkan tukar informasi (*take and give*) sesuai materi pada kartu yang dibawa
4. Tiap-tiap siswa mencatat nama teman pasanganya
5. Begitu seterusnya sampai setiap siswa dapat saling berbagi informasi
6. Guru mengevaluasi dengan memberi pertanyaan-pertanyaan
7. Siswa menyimpulkan materi dan guru menutup pembelajaran

Menurut Harafiah dan Suhana (dalam Ermawan dan Sari, 2017: 136) langkah-langkah pembelajaran model tipe *take and give* ialah:

1. Penyiapan kelas
2. Penjelasan materi
3. Pembagian kartu berisi materi
4. Siswa berdiri dan melakukan tukar informasi dengan siswa lain
5. Demikian selanjutnya hingga seluruh siswa saling memberi dan menerima informasi
6. Melakukan tanya jawab untuk evaluasi keberhasilan pembelajaran

Berdasarkan uraian tersebut, langkah pembelajaran model tipe *take and give* menekankan terhadap pembagian kartu berisikan materi kepada masing-masing siswa dengan informasi didalamnya yang berbeda-beda, siswa bertanggung jawab

akan kartu yang dibawanya. Dengan hal ini, siswa dapat berinteraksi dengan siswa lain maupun guru dalam kelas sehingga dapat meningkatkan keaktifan mereka dalam pembelajaran.

#### 2.1.5.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Model *Take and Give*

Shoimin (2017: 197) menyebutkan kelebihan dari model *take and give* diantaranya yaitu:

1. siswa memperoleh informasi dari siswa lain dan guru yang menyebabkan mereka mampu memahami materi lebih cepat
2. Menghemat waktu dalam memahami materi
3. Meningkatkan rasa kerja sama serta sosialisasi
4. Mengajarkan rasa peka dan belas kasih terhadap adanya perbedaan-perbedaan saat bekerja sama
5. Mengurangi kerisauan dan meningkatkan kepercayaan diri
6. menumbuhkan semangat belajar serta meningkatkan hasil belajar.

Sedangkan untuk kekurangannya, apabila pemahaman siswa terhadap informasi yang diperoleh kurang tepat, maka dapat berdampak pada kesalahan informasi yang dibagikan pada siswa lain.

Dijabarkan oleh Huda (2016: 243) kelebihan dari model tipe *Take and Give* yaitu: (1) bisa dimodifikasi sesuai keadaan; (2) melatih cara menghargai orang lain dan rasa kerja sama; (3) melatih siswa saling berinteraksi satu sama lain; (4) melalui kartu yang diberikan pada siswa, mereka dapat mempertajam dan memperdalam pengetahuannya; (5) tanggung jawab siswa semakin meningkat. Sedangkan untuk kekurangannya yaitu: (1) kesulitan dalam mendisiplinkan siswa

dalam kelompok ; (2) ketidaksesuaian antara siswa dengan skill akademik bagus dan kurang; (3) kecenderungan munculnya *free riders* pada siswa yang sudah saling akrab.

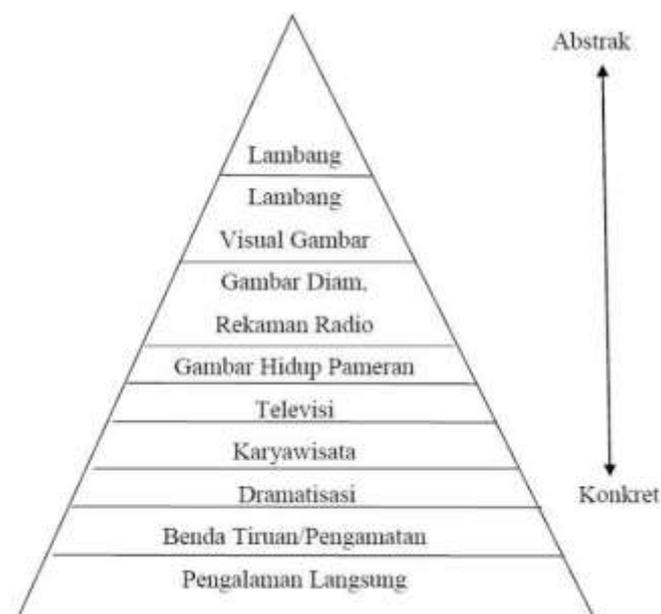
Dari pendapat tersebut, model pembelajaran tipe *take and give* dapat meningkatkan dan menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, serta dapat menjadikan siswa memahami materi secara cepat melalui proses interaksi dengan siswa lain dan guru sesuai dengan kartu yang diperolehnya. Dengan kartu yang berisikan materi berbeda-beda, siswa bertanggungjawab dalam membagikan informasi tersebut kepada siswa yang lain, sehingga hal tersebut dapat membantu siswa mempertajam pengetahuan juga meningkatkan rasa tanggung jawab dan menghargai orang lain.

## **2.1.6 Media Pembelajaran**

### **2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Dijabarkan oleh Djamarah dan Zain (2014: 120), media dipahami sebagai penyalur pesan berupa alat bantu dengan bentuk apa saja guna mencapai tujuan pembelajaran. Disebutkan oleh Hamdani (2010: 243) media ialah bagian sumber belajar pembawa pesan atau informasi berupa materi dengan tujuan instruksional sehingga dapat mendorong siswa untuk mau belajar. Menurut Indriana (2011: 15) media dalam kegiatan belajar mengajar dimaknai sebagai alat bantu. Dengan penggunaan media pembelajaran menyebabkan peran guru semakin luas dan siswa juga dapat belajar lebih baik serta terpacu untuk menguasai materi secara cepat.

Menurut Arsyad (2017: 3) media secara khusus dimaknai sebagai alat-alat elektronis, fotografis, maupun grafis yang berguna menangkap, mengolah, dan mengatur informasi baik secara visual maupun verbal. Kerucut pengalaman Dale atau yang disebut *Dale's Cone of Experience* ialah salah satu gambaran yang digunakan sebagai rujukan penggunaan media pembelajaran.



**Gambar 2.1** Kerucut Pelangaman Edgar Dale

Tingkat keabstrakan materi akan semakin tinggi ketika materi tersebut disampaikan dalam bentuk bagan, grafik, atau kata, karena indra yang terlibat dalam penafsirannya terbatas yaitu indera penglihatan dan pendengaran. Pengalaman abstrak maupun konkret dialami secara bergantian; hasil belajar yang diperoleh melalui pengalaman langsung mampu merubah dan melebarkan jangkauan keabstrakan, begitu juga sebaliknya (Arsyad, 2017:13-14)

Berdasarkan uraian tersebut, media merupakan alat bantu belajar siswa yang membawa informasi berupa materi pelajaran dengan bentuk apa saja guna mencapai tujuan pembelajaran yang dapat mempermudah siswa menguasai materi yang cakupannya cukup luas. Media juga dapat membantu siswa dalam mengefektifkan proses belajar melalui interaksi serta komunikasi guru dan siswa dalam pengajaran. Penelitian ini menggunakan media *flashcard* yang terdapat visual gambar dengan memanfaatkan indera penglihatan sesuai dengan kerucut pengalaman Edgar Dale tingkatan dua.

#### 2.1.6.2 Klasifikasi dan Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berikut ini Asyhar (2012:44-45) di rincikan empat jenis media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Media visual, jenis media yang digunakan dengan hanya mengandalkan indera penglihatan dari siswa. Pengalaman belajar siswa sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual yaitu: (a) media cetak seperti bahan, modul, jurnal, peta, gambar dan poster; (b) model dan *prototype* seperti globe bumi dan (c) media realitas alam sekitar dan sebagainya.
2. Media audio, jenis media yang menggunakan dalam proses belajar mengajar dengan hanya melibatkan pendengaran peserta didik. Pesan dan informasi yang diterima adalah pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain. Sedangkan pesan nonverbal adalah dalam bentuk bunyi-binyan, musik dan lain sebagainya. Contoh media audio adalah tape recorder, radio, CD player.

3. Media audio-visual, jenis media yang dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran yang melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan.
4. Multimedia, media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan dalam proses pembelajaran. Multimedia merupakan media berbasis komputer yang menggunakan beberapa jenis media secara terintegrasi dalam satu kegiatan.

Disebutkan oleh Hamdani (2010: 250-254) media terbagi atas:

1. Media grafis, sebagai media visual yang memanfaatkan indra penglihatan, yang dapat berupa foto atau gambar, diagram, grafik, bagan, sketsa
2. Teks, menuntut konsentrasi karena mereka fokus pada mendengarkan tanpa melakukan aktivitas lain.
3. Audio, dapat digunakan untuk mengidentifikasi, mengklasifikasikan, dan menunjukkan hubungan dari objek-objek yang ada, dan dapat menjelaskan hal-hal abstrak sehingga menjadi konkret.
4. Grafik, dapat memperlihatkan suatu langkah secara prosedural, menjelaskan konsep-konsep yang sukar dipahami, dan menjelaskan suatu yang abstrak menjadi konkret.
5. Animasi, memperlihatkan suatu proses abstrak akan pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses. Media ini meniru peralatan yang apabila digunakan peralatan sesungguhnya terlalu mahal atau berbahaya.
6. Video, memaparkan keadaan nyata suatu kejadian yang menuntut siswa untuk mengingat detail *scene* ke *scene* video yang ditampilkan.

Dari pendapat tersebut, jenis media berbeda-beda, ada media grafis, teks, dan grafik yang mengedepankan penggunaan indra penglihatan, audio, animasi, dan video yang memanfaatkan penggunaan indra penglihatan maupun pendengaran. Dalam penelitian ini digunakan media *flashcard* termasuk dalam klasifikasi media grafis berupa visual yang memanfaatkan indera penglihatan karena didalamnya terdapat gambar-gambar.

### 2.1.6.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dikemukakan oleh Adam dan Syastra (2015: 79) fungsi dari media pembelajaran:

1. Sebagai sumber belajar berupa penghubung, penyalur, dan penyampai.
2. Fungsi semantik berupa kemampuan media menambah pembendaharaan kata yang dapat dipahami oleh siswa.
3. Fungsi manipulatif, yaitu mengatasi adanya keterbatasan waktu, ruang maupun indra manusia.
4. Fungsi psikologis yang terdiri atas fungsi afektif, imajinatif, kognitif, atensi, sosio kultural, dan motivasi.

Disebutkan oleh Hamdani (2010: 246-248) fungsi dari media dalam pembelajaran diantaranya yaitu:

1. Siswa memperoleh gambaran tentang suatu benda dan peristiwa di masa dulu
2. Siswa dapat melihat serta memperhatikan benda yang sulit dikunjungi ataupun dijangkau
3. Mendapatkan gambaran tentang hal-hal yang sulit diamati
4. Mendengar suara yang sulit ditangkap oleh indra pendengaran

5. Siswa dapat mengamati binatang-binatang yang sulit diamati langsung
6. Siswa dapat mengamati peristiwa-peristiwa berbahaya untuk yang tidak bisa diamati langsung
7. Siswa dapat mengamati benda diawetkan maupun yang mudah rusak Siswa dapat dengan mudah membandingkan sesuatu
8. Dapat melihat proses terjadinya suatu kejadian
9. Mampu menjangkau audien berjumlah besar
10. Dapat belajar sesuai minat, tempo, dan kemampuan masing- masing

Menurut Rachmita (2016: 120) dalam konteks proses pembelajaran, menggunakan media penting sebagai langkah persiapan untuk para guru karena kenyataannya media dapat meningkatkan proses belajar mengajar. Guru dapat membawa media ke ruang kelas melalui visual, suara, dan selera karena otak anak-anak sangat bergantung pada stimulus dari luar untuk belajar, media juga kompatibel dengan otak belajar sehingga pembelajaran menggunakan media akan cenderung lebih ramah terhadap otak anak yang sedang belajar.

Oyedele dkk. (2013: 294) mengungkapkan bahwa media dapat memperluas jangkauan pembelajaran dibandingkan hanya menggunakan kapur dan bicara. Siswa dapat menyatukan berbagai konsep baru meskipun indra yang digunakan tidak selalu bekerja secara bersamaan tergantung pada media yang digunakan.

Berdasarkan uraian tersebut, media berperan penting dalam proses pembelajaran, karena fungsi dan manfaat dari media pembelajaran selain dapat mempermudah serta meningkatkan kualitas pembelajaran juga dapat memangkas keterbatasan ruang waktu dan indrawi manusia, media mampu menjangkau

berbagai hal yang tidak bisa ditampilkan atau dijelaskan langsung oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung.

#### 2.1.6.4 Kriteria Pemilihan Media

Dijelaskan oleh Sudjana dan Rivai (2017: 4-5) bahwa pemilihan media yang digunakan dalam proses pembelajaran harus memperhatikan beberapa kriteria berikut, yaitu:

1. Ketepatan dengan tujuan pengajaran; artinya media pembelajaran dipilih berdasarkan tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan yang berisikan akan unsur pemahaman aplikasi, analisis, sintesis.
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; artinya bahan pembelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
3. Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya media dibuat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal dan juga cenderung sederhana serta praktis dalam penggunaannya.
4. Keterampilan guru dalam penggunaan; artinya segala jenis media yang digunakan syaratnya adalah guru dapat menggunakannya selama proses pembelajaran.
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya; artinya media yang digunakan dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung.

6. Sesuai dengan taraf berpikir siswa; artinya pemilihan media harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung dapat dipahami oleh siswa.

Komsiyah (2012:73) menyebutkan kriteria yang menjadi fokus dalam pemilihan media pembelajaran yaitu :

1. Karakteristik siswa, pola perilaku yang ada di dalam diri peserta didik sebagai hasil dari pembawaan dan pengalamannya.
2. Tujuan belajar, mencakup tiga hal yaitu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan pembentukan sikap.
3. Sifat bahan ajar, setiap isi dari bahan ajar memiliki kategori pembelajaran yang akan mempengaruhi aktivitas belajar siswa, sehingga akan berpengaruh juga terhadap media pembelajaran yang akan digunakan.
4. Pengadaan media, menurut Sadiman (dalam Komsiyah, 2012:81) membagi media menjadi dua macam berdasarkan pengadaannya yaitu media pembelajaran yang diperdagangkan dan media yang dibuat secara khusus oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5. Sifat pemanfaatan media, dibagi menjadi dua macam yaitu media primer yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran di kelas dan media sekunder yang dapat dijadikan sumber belajar bagi peserta didik baik secara mandiri maupun kelompok.

Pendapat dari Asyhar (2011:81) menjelaskan bahwa kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu: (1) jelas dan rapi, dalam hal penyajiannya yang mencakup *layout* atau pengaturan format penyajian; (2) bersih dan menarik, bersih dalam

artian tidak ada gangguan yang tak perlu pada teks, gambar, suara, dan video. Media yang bersih akan menarik dan tidak mengganggu konsentrasi; (3) cocok dengan sasaran, tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok kecil, kelompok sedang, serta perorangan; (4) relevan dengan topik yang diajarkan; (5) sesuai dengan tujuan pembelajaran; (6) praktis, luwes, dan tahan; (7) berkualitas baik; (8) ukuran sesuai dengan lingkungan belajar.

Dari uraian di atas menunjukkan bahwa guru hendaknya memilih media yang dianggap paling tepat untuk memudahkan tugas-tugasnya sebagai pendidik dan sesuai dengan kemampuan guru, karakteristik peserta didik maupun isi pembelajaran.

#### 2.1.6.5 Media Pembelajaran *Flashcard*

##### 2.1.6.5.1 Pengertian Media *Flashcard*

Dijelaskan oleh Arsyad (2017: 115) *flashcard* ialah kartu kecil dengan isi berupa tulisan, gambar, atau tanda berupa simbol yang mana mengarahkan siswa terkait akan gambar yang ditampilkan. Besaran media *Flashcard* umumnya 8x12 cm dan dapat disesuaikan berdasarkan besar kecilnya kelas. Susilana dan Riyana (dalam Angreany dan Saud, 2017: 140) *flashcard* ialah media yang berbentuk kartu bergambar dengan ukuran 30x50 cm. Gambar-gambarnya dibuat dengan menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran- lembaran *flashcard*.

Menurut Indriana (2011: 68-69) *Flashcard* merupakan media pembelajaran dengan bentuk kartu bergambar yang memiliki ukuran 25x30 cm seperti *postcard*. Gambar yang tertera dapat berupa foto atau gambaran tangan, atau tempelan-

tempelan foto/gambar yang sudah ada. Wijayanti, E. (2016: 21) menyebutkan bahwa *flashcard* adalah kartu bergambar yang merupakan rangkaian pesan dengan keterangan didalamnya. Dikemukakan oleh Mulyani, S. (2017: 143) bahwa dengan media *flashcard* siswa dapat bekerja sama dengan baik dikarenakan timbulnya tutor sebaya yang mendorong siswa lebih semangat belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, *flashcard* adalah media pembelajaran yang masuk dalam kategori grafis visual dengan ukuran bervariasi berbentuk kartu bergambar yang terdapat keterangan atau rangkaian pesan pada bagian belakangnya. Dalam penelitian ini *flashcard* yang digunakan berukuran 9x6 cm yang didalamnya terdapat gambar dan keterangan berupa materi.

#### 2.1.6.5.2 Karakteristik Media *Flashcard*

*Flashcard* masuk dalam kategori media grafis visual. Menurut Daryanto (2013: 19) ciri-ciri media grafis visual diantaranya: (1) merupakan media dua dimensi; 2) media yang memanfaatkan indra penglihatan.

#### 2.1.6.5.3 Kelebihan dan Kekurangan Media *Flashcard*

Disebutkan oleh Indriana (2011: 69) kelebihan dari media *Flashcard* adalah: (1) berukuran kecil sehingga mudah dibawa; (2) dari segi penggunaan maupun pembuatan cenderung praktis sehingga siswa dapat belajar dengan baik; (3) kartu berisikan gambar menarik, angka, dan huruf yang simpel sehingga mudah diingat dan mampu merangsang otak mengingat pesan lebih lama; (4) menyenangkan, karena penggunaannya dapat sebagai media pembelajaran ataupun permainan.

Dari pendapat tersebut, *Flashcard* mampu menarik perhatian siswa ketika belajar karena berisikan gambar dan pesan yang mudah diingat dan

menyenangkan, serta mudah dibawa kemana-mana.

Kekurangan media pembelajaran *Flashcard* oleh Sadiman (dalam Angraeny dan Saud, 2001: 166) yaitu: (1) tidak dapat dirasakan secara *real*; (2) menekankan pada indra penglihatan; (3) untuk kelas dengan jumlah besar akan sulit penggunaannya; (4) dapat rusak ataupun hilang apabila tidak dirawat.

## 2.1.7 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD

### 2.1.7.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS ialah ilmu yang didalamnya dikaji beberapa disiplin ilmu sosial dan kegiatan dasar manusia, serta humaniora dengan pengemasan secara ilmiah untuk memberi pemahaman dan wawasan pada siswa, utamanya tingkat menengah dan dasar. Ilmu Pengetahuan Sosial ialah muatan pembelajaran yang terbentuk berdasarkan masalah, realitas sosial, dan fenomena melalui pendekatan interdisipliner dengan mengikutsertakan bagian ilmu-ilmu sosial serta humaniora berupa antropologi, ekonomi, kewarganegaraan, sejarah, pendidikan, geografi, dan sosiologi. Sebab itu, IPS disebut yang memadukan ilmu-ilmu dalam rumpun sosial serta humaniora sebagai upaya menciptakan pelaku sosial yang mau bergerak memecahkan masalah sosio kebangsaan (Surrehman dan Mukminan, 2017: 2).

Selanjutnya menurut Solihin dan Raharjo (2011:14) Ilmu pengetahuan sosial merupakan hubungan antara manusia dengan lingkungannya, lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan masyarakat yang ada di sekitar peserta didik tumbuh dan berkembang, serta dihadapkan pada masalah yang ada di lingkungan sekitarnya. Adapun menurut Mulyono (dalam Taneo, 2009:8) menjelaskan

tentang Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai pendekatan interdisipliner dari ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan sebagainya yang tergabung ke dalam satu ilmu yang disebut dengan Ilmu Pengetahuan Sosial. Pendapat lain dijelaskan oleh Saidharjo (dalam Taneo, 2009:8) bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan hasil perpaduan dari ilmu-ilmu sosial. Penjelasan tersebut juga sependapat dengan Suhada (2017: 26) menjelaskan bahwa materi Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan penyederhanaan ilmu-ilmu sosial yang di dalamnya terkandung program kegiatan pendidikan IPS di sekolah. Ilmu pengetahuan Sosial merupakan hasil kombinasi dari disiplin ilmu sosial yang memiliki ciri khas yang sama dan tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya, melainkan semua disiplin ilmu sosial diajarkan secara terpadu (Taneo, 2009:8).

Menurut Hidayati dkk (2008: 1.23) Hakikat pembelajaran IPS meliputi beberapa aspek, yaitu:

1. Hubungan sosial yang merupakan segala hal yang berkaitan dengan interaksi manusia
2. Ekonomi yang berkaitan akan kebutuhan manusia, perkembangan serta permasalahannya
3. Psikologi
4. budaya
5. Sejarah yang berkaitan akan dan perkembangan kehidupan manusia
6. Geografi yang berhubungan dengan ruang dan tempat
7. Politik yang kaitanya akan kepemimpinan, norma, dan nilai.

Berdasarkan uraian tersebut, IPS ialah muatan pelajaran yang diajarkan di jenjang sekolah dasar dan didesain berdasarkan masalah, fenomena, dan realita sosial yang ada dengan melibatkan berbagai cabang ilmu sosial untuk mengembangkan kemampuan siswa sehingga dapat menyelesaikan masalah yang kaitanya dengan lingkungan sosial.

#### 2.1.7.2 Tujuan Pembelajaran IPS

Menurut Taneo (2009: 12-13) Pengajaran IPS sangat penting bagi jenjang pendidikan dasar, karena peserta didik berasal dari lingkungan yang berbeda-beda. Melalui pengajaran IPS siswa dapat mengenal tentang bagaimana cara menjalin hubungan sosial dengan masyarakat dan lingkungan yang ada di sekitar peserta didik, selain itu peserta didik dapat mengetahui berbagai macam masalah-masalah sosial yang ada di sekitar lingkungannya serta cara penyelesaiannya, sehingga dengan pengajaran IPS siswa akan memperoleh pengetahuan, keterampilan sikap dan kepekaan untuk menghadapi masalah-masalah sosial yang ada di lingkungan sekitarnya. Adapun menurut Gross (dalam Solihatin dan Raharjo, 2011:14) tujuan dari pendidikan IPS yaitu mempersiapkan menjadi warga negara yang baik serta dapat dengan bijak mengambil keputusan dalam menyelesaikan masalah yang ada di lingkungan kehidupan masyarakat.

Menurut Winataputra (2011: 7.11) tujuan IPS adalah membekali peserta didik agar mampu menghadapi dan mengatasi kehidupan yang kompleks dalam masyarakat yang sering berkembang tidak terduga. Menurut Sumatmadja (dalam Gunawan, 2016: 18) tujuan pendidikan IPS adalah membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial yang

berguna bagi dirinya, masyarakat, dan negara. Tujuan pembelajaran IPS menurut Susanto (2016: 145) yaitu mengembangkan potensi siswa untuk lebih peduli dengan masalah sosial di masyarakat, mempunyai perilaku positif akan adanya ketimpangan, dan cekatan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang menimpa masyarakat maupun dirinya. Rahmad (2016: 68) menjelaskan tujuan pembelajaran IPS ialah untuk meningkatkan kepekaan siswa terhadap masalah sekitar mereka, dan menanamkan sikap positif akan ketimpangan yang ada.

Tujuan IPS menurut Gunawan (2016: 52-53) tujuan IPS di Sekolah Dasar meliputi:

1. Membekali siswa dengan pengetahuan sosial untuk hidup bermasyarakat kelak
2. Membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif untuk memecahkan masalah sosial di masyarakat.
3. Membekali siswa agar dapat berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
4. Membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan pemanfaatan lingkungan hidup
5. Membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangann kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tujuan-tujuan tersebut disesuaikan akan perkembangan IPS hingga sekarang dan merupakan satu kesatuan yang saling berhubungan. Untuk mencapai tujuan tersebut berbagai usaha harus ditindakan agar kualitas pendidikan meningkat sehingga dapat berdampak pada meningkatnya kualitas sumber daya yang ada.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk memberikan pengetahuan mengenai kehidupan masyarakat di masa dulu, saat ini, dan masa depan serta mengembangkan potensi dan kemampuan siswa untuk dapat ikut serta dalam kegiatan bersama masyarakat.

### 2.1.7.3 Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial

Dijelaskan oleh Hidayati dkk. (2008: 1.26-1.27) karakteristik atau ciri-ciri IPS dapat ditelaah dari dua hal, yaitu dari segi materi dan strategi penyampainya:

1. Materi IPS, hakikat belajar IPS yaitu meramalkan interaksi antar individu atau masyarakat dengan lingkungan. Materi IPS digali dari aspek-aspek kehidupan masyarakat sehari-hari. Macam-macam sumber materi IPS yaitu
  - a. semua hal yang terjadi beserta permasalahannya yang terdapat di sekeliling anak
  - b. aktivitas manusia, contohnya pendidikan, mata pencaharian, produksi, transportasi, komunikasi, dan keagamaan
  - c. lingkungan budaya serta geografi
  - d. perkembangan hidup manusia, kehidupan masa lalu, sejarah tokoh, dan peristiwa-peristiwa besar
  - e. anak berupa sumber materi dari segi pakaian, makanan, keluarga, dan permainan.
2. Urutan strategi penyampaian IPS sesuai tradisi yaitu: diri sendiri, sanak keluarga, masyarakat, kabupaten/kota, daerah, negara, dan dunia.

Menurut Sapriya (2011:7) karakteristik IPS dapat berubah sesuai dengan perkembangan masyarakat, sehingga IPS memiliki sifat yang dinamis. Perubahan

dapat dalam aspek materi, pendekatan, bahkan tujuan sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat

#### 2.1.7.4 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Menurut Djamarah (dalam Surya, dkk, 2018: 31-32), Masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas atau dua belas tahun. Pada masa usia inilah peserta didik mengalami perkembangan, di antaranya perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, dan perkembangan sosial. Pada usia 6 sampai 12 tahun inilah sering disebut dengan masa sekolah, karena pada usia 6 tahun anak mulai menerima pendidikan formal. Berdasarkan rentang usianya, siswa sekolah dasar dibagi menjadi 2 yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Usia kelas rendah berada pada rentang usia ini yaitu, kelas satu sampai kelas tiga. Sedangkan usia kelas tinggi yaitu, kelas empat sampai kelas enam.

Usia siswa kelas rendah adalah masa peralihan dari masa kanak-kanak. Pada masa ini sebagian besar siswa masih belum bisa terbiasa gaya belajar pendidikan formal. Oleh sebab itu, sistem pembelajaran pada kelas satu sampai kelas tiga menggunakan tema. Pada pembelajaran yang berbasis tema, peserta didik diajak belajar sambil bermain. Materi pembelajaran juga masih berkaitan dengan kehidupan keseharian peserta didik. Di dalamnya terdapat pembiasaan kebiasaan baik, penanaman karakter, dan pengenalan lingkungan sekitar peserta didik.

Beberapa sifat siswa kelas rendah antara lain: 1) adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dan prestasi sekolah, 2) adanya sikap yang cenderung untuk mematuhi peraturan-peraturan permainan

yang tradisional, 3) ada kecenderungan memuji sendiri, 4) suka membandingkan dirinya dengan anak lain, kalau hal itu dirasanya menguntungkan untuk meremehkan anak lain, 5) kalau tidak dapat menyelesaikan sesuatu soal, maka soal itu dianggapnya tidak penting.

Beberapa sifat siswa kelas tinggi antara lain: 1) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkrit, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis, 2) sangat realistik, ingin tahu dan ingin belajar, 3) menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh ahli-ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor, 4) sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya, untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya, 5) anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama.

Dari uraian diatas, siswa sekolah dasar dibagi menjadi dua, yaitu siswa kelas rendah dan siswa kelas tinggi. Karakteristik kelas rendah masih cenderung polos, artinya siswa masih perlu bimbingan untuk mengarahkan apa yang baik dan apa saja yang buruk yang memerlukan pengawasan dan pengontrolan baik di sekolah maupun di rumah. Sedangkan karakteristik kelas tinggi sudah mulai realistik dan dapat berinteraksi dengan lingkungan. Pada penelitian ini digunakan sampel kelas IV yang termasuk dalam siswa kelas tinggi.

#### 2.1.7.5 Pembelajaran IPS di SD

Dikemukakan oleh Wibowo dan Marzuki (2015: 159) bahwa pembelajaran IPS harus berpusat pada siswa dengan selalu melibatkan keaktifan siswa untuk berinteraksi selama proses pembelajaran IPS berlangsung. Strategi penyampaian pembelajaran IPS, secara keseluruhan didasarkan pada sebuah tradisi, ialah materi yang disusun dalam suatu urutan: anak/diri sendiri keluarga, masyarakat/tetangga, kota, wilayah, negara, dan dunia. Tipe kurikulum yang seperti ini sering disebut dengan "*The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum*" (Hidayati, 2008:1-27).

Tipe kurikulum ini memiliki asumsi bahwa anak pertama-tama perlu memperoleh atau diperkenalkan dengan konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekatnya atau diri sendiri. Kemudian secara sistematis dan bertahap bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran itu, kemungkinan yang terjadi anak akan mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas.

Setiap sekolah telah menyusun sebuah rancangan program pendidikan yang disebut dengan kurikulum untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa struktur kurikulum ialah pengorganisasian Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, muatan Pembelajaran, mata pelajaran, dan beban belajar pada setiap satuan pendidikan dan program pendidikan. Kompetensi Dasar mencakup sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan dalam muatan Pembelajaran, mata pelajaran, atau mata kuliah.

Struktur kurikulum IPS SD/MI terdiri atas substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama enam tahun mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas VI. Berikut tabel rincian Kompetensi Dasar dan Indikator mata pelajaran IPS kelas IV materi Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia yang terdapat pada semester 1 yaitu tema 5.

1. Standar Kompetensi

- a. (4) Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah nasional, keragaman suku bangsa serta kegiatan ekonomi di Indonesia

2. Kompetensi Dasar dan Indikator

**Tabel 2.1** KD dan Indikator

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/ atau Islam di lingkungan daerah setempat,serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	<p>3.4.1 Mengidentifikasi peninggalan kerajaan di masa hindu, buddha, dan Islam</p> <p>3.4.2 Menganalisis pengaruh peninggalan kerajaan di masa hindu, buddha, dan islam di wilayah setempat</p> <p>3.4.1 Menganalisis perjuangan tokoh yang berpengaruh pada zaman hindu dan buddha</p> <p>3.4.1 Mengidentifikasi peninggalan kerajaan islam di Indonesia</p> <p>3.4.2 Menganalisis pengaruh peninggalan kerajaan islam bagi wilayah setempat</p> <p>3.4.1 Menganalisis sikap kepahlawanan Ki Hajar Dewantara</p> <p>3.4.2 Menganalisis pengaruh sikap kepahlawanan Ki Hajar Dewantara bagi wilayah setempat</p>
4.4 Menyajikan hasil identifikasi kerajaan Hindu dan/atau Buddha dan/atau Islam di lingkungan daerah setempat, serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat masa kini.	<p>4.4.1 Menyajikan hasil identifikasi tentang peninggalan kerajaan di masa hindu, buddha, dan islam</p> <p>4.4.1 Mempresentasikan hasil analisis perjuangan tokoh pada masa</p>

Kompetensi Dasar	Indikator
	hindu dan buddha 4.4.1 Menyajikan hasil identifikasi peninggalan kerajaan islam di Indonesia serta pengaruhnya bagi wilayah setempat 4.4.1 Mempresentasikan hasil analisis sikap kepahlawanan Ki Hajar Dewantara serta pengaruhnya bagi wilayah setempat

#### 2.1.7.6 Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial

Ruang lingkup IPS didasarkan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Lampiran\_150 IPS SD, meliputi: (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Hidayati dkk. (2008: 1.26) menyebutkan tentang materi IPS pada pendidikan di sekolah dasar mencakup:

1. Segala sesuatu yang terjadi di sekitar anak beserta permasalahannya
2. Kegiatan manusia, contohnya mata pencaharian, pendidikan, transportasi, keagamaan, budaya sekaligus geografi
3. Sejarah tokoh penting, peristiwa-peristiwa besar, kehidupan masa lampau dan perkembangannya.
4. Anak menjadi sumber materi dari segi keluarga, pakaian, permainan, dan makanan.

Oleh Gunawan (2016: 51) disebutkan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) sistem sosial dan budaya; (3) perilaku ekonomi dan kesejahteraan; (4) IPS SD sebagai Pendidikan Global.

Tasrif (dalam Rahmad, 2017: 68-69) menyebutkan IPS memiliki ruang lingkup, yaitu: (1) ditinjau dari hubungan meliputi hubungan psikologi, sosial, budaya, sejarah, budaya, politik, dan geografi; (2) ditinjau dari kelompok berupa masyarakat, keluarga, RT, kampung, dan organisasi; (3) ditinjau dari tingkatan mencakup regional, lokal, dan juga global; (4) ditinjau dari interaksi berupa ekonomi, kebudayaan, dan politik.

Berdasarkan uraian tersebut, ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial di SD mencakup sistem sosial, budaya, manusia, lingkungan, tempat, waktu, perubahan, keberlanjutan, kesejahteraan, dan perilaku ekonomi. Dalam penelitian ini materi sejarah berupa kerajaan hindu, buddha, dan islam yang berkaitan dengan ruang lingkup waktu, perubahan, dan keberlanjutan.

### **2.1.8 Pembelajaran dengan Model *Take and Give* berbantuan *Flashcard***

Disebutkan oleh Shomin (2014: 196) model pembelajaran *take and give* terdiri dari sintak-sintak yang menuntut siswa untuk dapat menguasai materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru sekaligus teman sebayanya.

Langkah-langkah pembelajaran IPS menggunakan model *Take and Give* berbantuan *flashcard* adalah sebagai berikut:

1. Media *flashcard* disiapkan sebelum memulai pelajaran
2. Penyampaian tujuan pembelajaran oleh guru
3. Pemberian materi dari guru
4. Melaksanakan tanya jawab bersama guru mengenai materi yang kurang dipahami
5. Pembagian siswa menjadi 6 kelompok secara heterogen

6. Siswa ditunjukkan *Flashcard* berisikan materi yang berbeda-beda
7. Kelompok 1,2,3 diberi *Flashcard A* dan kelompok 4,5,6 diberi *Flashcard B* dengan isi materi yang sama
8. Masing-masing siswa diberi waktu 7 menit untuk menghafal dan memahami materi pada *Flashcard* yang dibagikan
9. Semua siswa dalam kelompok 1,2,3 serta 4,5,6 diminta berdiri dan diinstruksikan untuk mencari pasangan guna berbagi informasi dengan cara saling memberi dan menerima
10. Guru memberikan pertanyaan yang diajukan ada siswa terkait informasi yang telah mereka dapatkan dari siswa lain dengan pertanyaan yang bervariasi
11. Meluruskan kesalahpahaman melalui tanya jawab oleh guru dan siswa dan memberikan penguatan
12. Menarik kesimpulan dalam pembelajaran

### **2.1.9 Keefektifan Model *Take and Give* berbantuan *Flashcard***

Menurut Shoimin (2014: 195-196) model pembelajaran *Take and Give* menghubungkan pengetahuan yang sudah siswa kuasai sebelumnya dengan pengetahuan baru yang mereka dapatkan pada proses pembelajaran, hal ini berkaitan dengan teori belajar bermakna yaitu mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang relevan pada diri siswa. Model pembelajaran *Take and Give* mengacu pada konstruktivisme yang mana pembelajaran menuntun siswa membangun pengetahuan untuk dirinya secara aktif dan mandiri.

Huda (2016: 241-242) mengaitkan istilah *take and give* dengan „saling memberi dan saling menerima“. Strategi pembelajaran model ini dimulai dengan

pembagian kartu pada siswa yang memuat materi atau pesan yang harus dicermati siswa. Selanjutnya siswa mencari pasangan untuk betukar informasi sesuai dengan materi pada kartu yang mereka bawa, kemudian dilaksanakan evaluasi dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan materi yang mereka dapatkan dari guru maupun teman-teman. Model *Take and Give* menurut Slavin (dalam Shoimin, 2014:195) mengacu pada konstruktivisme, yaitu siswa dimotivasi sehingga mampu membangun pengetahuannya melalui proses pembelajaran yang aktif dan mandiri. Tugas guru dalam model ini mengarah sebagai fasilitator dan mediator sesuai dengan konsep kurikulum 2013.

Dijelaskan oleh Arsyad (2017: 115) *flashcard* merupakan kartu kecil yang isinya berupa tulisan bacaan, gambar atau lambang yang menuntuk siswa mengarah pada hal-hal yang berkaitan dengan gambar yang ada. Besaran *flashcard* biasanya 8 x 12 cm dan dapat dicocokkan dengan besar atau kecilnya sebuah kelas. Susilana dan Riyana (dalam Angreany dan Saud, 2017: 140) *flashcard* ialah media yang berbentuk kartu bergambar dengan ukuran 30x50 cm. Gambar-gambarnya dibuat dengan menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*.

Menurut Indriana (2011: 68-69) *flashcard* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu bergambar berukuran sekitar 25x30 cm atau memiliki ukuran hampir sama dengan *postcard*. Gambar yang disajikan berupa tempelan-tempelan gambar/foto, atau juga gambaran tangan sendiri.

*Flashcard* memiliki kelebihan, yaitu: (1) karena berukuran kecil sehingga

mudah dibawa; (2) praktis dari segi penggunaan maupun pembuatan sehingga siswa dapat belajar dengan baik; (3) kartu berisikan gambar sehingga mudah diingat serta dapat menarik perhatian, atau huruf dan angka simpel yang dapat merangsang otak mengingat pesan lebih lama; (4) menyenangkan, karena penggunaannya dapat sebagai media pembelajaran ataupun permainan (Indriana, 2011: 69)

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model tipe *Take and Give* berbantuan *flashcard* pada materi kerajaan hindu, buddha, islam dapat meningkatkan semangat serta memotivasi siswa dalam belajar karena model ini mengedepankan interaksi siswa dengan siswa lain maupun guru, siswa akan aktif dalam proses belajar karena mereka diberikan tanggung jawab untuk dapat memberikan informasi yang mereka peroleh melalui kartu kepada siswa lain sehingga selama proses pembelajaran berlangsung, rasa jenuh dapat dihindari. Dengan bantuan media *flashcard* yang menarik dengan gambar-gambar berisikan informasi tertentu, siswa akan lebih tertarik untuk belajar.

Pembelajaran dengan model *take and give* berbantuan *flashcard* sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran IPS materi kerajaan hindu, buddha, islam, karena melihat materi ini yang cenderung hafalan dengan poin-poin utama yang dapat diserap siswa dan dikemukakan dengan bahasa sendiri. Dengan model *Take and Give*, siswa akan memperoleh informasi dari siswa lain maupun pendidik, sehingga informasi yang ia peroleh akan semakin luas dan berulang melalui proses pemantapan menggunakan media *Flashcard*.

## 22 Kajian Empiris

Penelitian yang relevan dengan penelitian mengenai efektivitas model pembelajaran *take and give* dalam berbagai muatan pelajaran diantaranya: Penelitian yang dilakukan oleh Fitriyaningsih (2014) dengan judul “Keefektifan Model *Take and Give* Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA”. Diperoleh perbedaan rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menerapkan model *take and give* memperoleh rata-rata 84,74 dan kelas kontrol mendapat 76,90 dengan menerapkan model konvensional, sehingga kelas eksperimen memiliki rata-rata lebih tinggi dari kelas kontrol ( $84,74 > 76,90$ ). Hasil analisis uji-t diperoleh  $t_{hitung}=2,262 > t_{tabel}= 2,024$ . Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa model pembelajaran model *take and give* lebih efektif daripada model pembelajaran konvensional.

Penelitian oleh Emawan dan Sari (2017) berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa”. Hasil temuannya dengan uji t yaitu: (1) 24 siswa mendapat nilai  $\geq 75$ , (2) 6 siswa mendapat nilai  $<75$ , (3) tes akhir memperoleh rata-rata 80,00, (4) nilai  $t_{hitung}$  2,245, (5)  $t_{tabel}$  2,045. Dari hasil analisis tersebut diketahui bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  diterima yang artinya penerapan model pembelajaran tipe *take and give* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Raini (2018) berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take and Give* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII.2 SMP Negeri 21 Pekanbaru”. Perolehan hasil temuan pada siklus pertama motivasi belajar siswa memiliki skor 124, dan

persentase motivasi belajar memiliki rata-rata sebesar 51.7%. Selanjutnya di siklus kedua skor mencapai 187 (kriteria tinggi), dan untuk indikator motivasi belajar memperoleh rata-rata sebesar 77.9%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus pertama, motivasi belajar meningkat sebanyak 63 poin dan persentase rata-rata meningkat sebesar 26.3%. Berdasarkan penelitian tersebut model pembelajaran tipe *take and give* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar yang berdampak terhadap hasil belajar menjadi meningkat.

Penelitian yang dilakukan oleh Fitriyani dan Nulanda (2017) dengan judul ‘Efektivitas Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris’. Dengan uji t-test dari data gain score diperoleh kelas eksperimen yaitu 11.7895, lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang hanya 3.2500 dengan nilai  $t_{hitung}$  8.998, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada *pretest-posttest* kelas eksperimen dan kontrol. Dari hal tersebut ditarik kesimpulan bahwa *flashcards* dapat meningkatkan kosakata bahasa Inggris siswa.

Penelitian oleh Safitri, Primiani, dan Hartini (2018) dengan judul ‘Pengembangan Media *Flashcard* Tematik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku’. Diperoleh perbedaan pada hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan *teratment*, pada pembelajaran 2  $t_{hitung} = 8,376 > t_{tabel} = 2,093$ , dan di pembelajaran 5  $t_{hitung} = 7,264 > t_{tabel} = 2,093$ . Berdasarkan penelitian tersebut maka dapat disimpulkan media *flashcard* layak digunakan dalam proses pembelajaran kelas IV Lingkungan Tempat Tinggalku.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa model *take and give* efektif diterapkan dalam berbagai mata pelajaran. Selain itu media

pembelajaran *flashcard* juga efektif untuk meningkatkan pemahaman akan materi yang diajarkan pada siswa berdasarkan meningkatnya hasil belajar setelah adanya perlakuan. Penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya dapat digunakan sebagai penguat serta pendukung pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Dalam hal ini, untuk mengetahui keefektifan model *Take and Give* berbantuan *Flashcard* di kelas IV pada pembelajaran IPS SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara.

### **23 Kerangka Berpikir**

Permasalahan dalam penelitian terletak pada hasil belajar muatan pembelajaran IPS kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara yang cenderung masih rendah. Diperoleh beberapa masalah dalam pembelajaran. Kurangnya minat belajar siswa disebabkan beberapa faktor diantaranya yaitu minimnya fasilitas belajar dan penggunaan model yang tidak variatif menjadikan siswa kurang aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Kurangnya antusias siswa selama pembelajaran IPS dikarenakan pelajaran IPS merupakan pelajaran yang cenderung mengedepankan hafalan dengan cakupan materi yang cukup luas sehingga menyebabkan siswa cepat merasa jenuh. IPS dianggap sesuatu yang sulit terutama bagi siswa yang kurang bisa mengungkapkan pendapatnya sendiri, pembelajaran IPS memerlukan pemahaman mengenai suatu rangkaian peristiwa yang nantinya akan diungkapkan dengan bahasa sendiri.

Menurut Ruswanti Dede (dalam Sa'diyah, dkk. 2009:8) model *take and give* mengajak serta membimbing siswa secara aktif dan berulang-ulang dalam penyampaian materi yang diperoleh untuk dibagikan ke siswa lain berdasarkan

materi yang akan dan sedang dijelaskan guru. Menurut Shoimin (2014: 195-196) model pembelajaran tipe *take and give* yaitu pengaitan akan pengetahuan lama siswa dengan pengetahuan baru yang mereka peroleh, hal ini berkaitan dengan teori belajar bermakna yaitu mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan relevan pada diri siswa. Model pembelajaran *take and give* mengacu pada konstruktivisme yang menuntun siswa untuk aktif secara mandiri dan membangun pengetahuan yang akan diperolehnya.

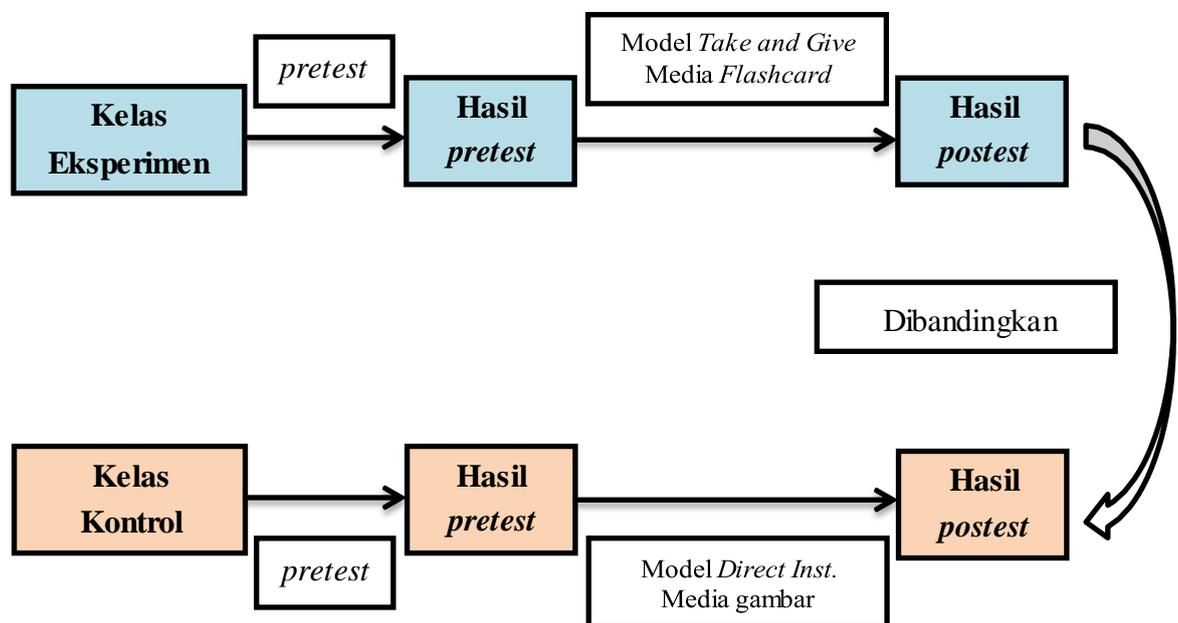
Dijelaskan Indriana (2011:15), media ialah alat bantu kegiatan belajar mengajar yang bisa merangsang siswa untuk memahami yang diajarkan secara efektif dan efisien. Salah satu media yang efektif di dunia pendidikan adalah *Flashcard* karena mewakili sumber daya visual yang memastikan proses pengajaran menjadi bermakna bagi siswa (Mat dkk, 2016:432).

Menurut Susanto (2016: 5) pengertian hasil belajar ialah perubahan-perubahan yang muncul pada individu siswa dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai dampak dari belajar. Hasil belajar dipengaruhi oleh tingkatan aktivitas siswa, ketika siswa kurang dalam berpartisipasi aktif, maka hal itu menunjukkan bahwa aktivitas siswa pada proses pembelajaran rendah. (Ningsih dkk, 2017:30). Menurut Djamarah dan Zain (2014: 44) aktivitas siswa cenderung berkurang apabila materi atau pengetahuan yang dijelaskan oleh pendidik kurang dapat menarik perhatian siswa.

Sesuai dengan teori tersebut, maka dapat diasumsikan bahwa model pembelajaran tipe *take and give* berbantuan media *flashcard* akan menggugah siswa untuk aktif berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sekaligus

meningkatkan antusias dan pemahaman terhadap materi IPS. Aktivitas belajar akan meningkat karena siswa belajar secara menyenangkan, efektif, dan efisien melalui interaksi dengan siswa lain berdasarkan *Flashcard* yang diperoleh masing-masing, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Adapun alur kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Alur Kerangka Berpikir Peneliti

## 24 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir tersebut, maka disusun hipotesis sebagai berikut:

Ho : Model *Take and Give* dan model *Direct Instruction* sama efektif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara

Ha : Model *Take and Give* lebih efektif dibandingkan model *Direct Instruction* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Hasil penelitian di SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara diperoleh rata-rata nilai akhir sebesar 76 dengan ketuntasan belajar yaitu 88% di kelas eksperimen, sedangkan rata-rata nilai akhir kelas kontrol sebesar 67,56 dengan ketuntasan belajar hanya 61,54%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model *take and give* berbantuan *flashcard* memperoleh hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan model *direct instruction* berbantuan gambar.

Perolehan hasil perhitungan aktivitas siswa melalui pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung yaitu di kelas eksperimen rata-rata skor aktivitas siswa adalah 75% dengan kriteria sangat baik, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata skor aktivitas siswa sebesar 59% dengan kriteria baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang menerapkan model *take and give* berbantuan *flashcard* memperoleh rata-rata skor aktivitas siswa lebih baik dibandingkan dengan rata-rata skor aktivitas kelas kontrol yang menggunakan model *direct instruction* berbantuan gambar.

Hasil perhitungan menggunakan *independent sample t-test* diperoleh  $t_{hitung}$  adalah 3,0462 dan  $t_{tabel}$  yaitu 1,9990. Sesuai dengan kriteria pengujian, karena  $t_{hitung} = 3,0462 > t_{tabel} = 1,9990$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *take and give* berbantuan *flashcard* lebih efektif

terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Ikan Mas Semarang Utara.

## 5.2 Saran

Saran yang peneliti berikan dalam penelitian ini yaitu sebelum menerapkan model *take and give* berbantuan *flashcard* hendaknya guru memahami betul hal-hal yang perlu dikuasai selama pembelajaran berlangsung, seperti langkah-langkah pembelajaran serta materi yang akan disampaikan, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan runtut. Tidak hanya guru, namun siswa juga perlu dipantau kesiapannya sebelum pembelajaran dimulai, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Selanjutnya, terdapat kendala dalam penggunaan *flashcard* pada saat pembelajaran berlangsung yaitu siswa terlalu banyak menghabiskan waktu dalam menyampaikan informasi kepada siswa lain. Oleh karena itu, pengelakan waktu dan sikap tegas guru perlu diperhatikan agar siswa dapat mematuhi peraturan pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan.

Melalui pembelajaran menggunakan model *take and give* berbantuan *flashcard* diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat memacu semangat siswa dalam belajar yang dapat berdampak pada meningkatnya hasil belajar dan aktivitas siswa di dalam kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. & Syastra, M. T. (2015). Steffi Adam, S.Kom., M.MSI. Dan Muhammad Taufik Syastra S.Kom., M.SI. 2015. *CBIS Journal*, 3(2), 78–90.
- Agustin, R. N., Suprpto, Y., & Zahro, U. C. (2019). *Efektivitas Model Master Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas V Sd Negeri Pagojengan. Jurnal Unnes* 03. 4(2), 69–73.
- Aliwanto. (2017). Analisis Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 64–71.
- Angraeny, F. & Saud, S.(2017). Keefektifan Media Pembelajaran *Flashcard* Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 9 Makassar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*. 1(2). 138-146
- Apuke, O. D. (2017). *Quantitative Research Methods A Synopsis Approach. Arabian Journal of Business and Management Review ( Kuwait Chapter )*. 6(10):40-47.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* . Jakarta:Rineka Cipta
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Baharudin dan Wahyuni, E.N. 2015. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Baboche, L., & Brody, C. M. (2017). Cooperative learning: exploring challenges , crafting innovations. *Journal of Education for Teaching*, 7476, 0.
- Budiningsih, C. Asri. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Damayanti, E., & Yunus, S. R. (2016). *Pengembangan Media Visual Flash Card pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya Development of Visual Media Flash Card at the Matter of Interaction between Living Things and Its Environment*. V(2), 175–182.
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, S.B., & Zain. A. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Ekowati. S, Bektiningsih. K, & Sumilah (2014). Penerapan Model Two Stay Two Stray untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS. *Joyful Learning Journal* 3(15), 169–175.
- Erlisnawati, Marhadi. H. (2015). Implementasi Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 169 Pekanbaru. *Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah, Hasil Belajar IPS Erlisnawati, Hendri Marhadi*. 4(2006), 87–97.
- Ermawan, M. T. S., Sari. A. F., 2017. Pengaruh Model Pembelajaran *Take And Give* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Integrasi Matematika dan Nilai Islami*.
- Fajariesta. T. K. E. (2017). Pengaruh Teman Sebaya terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Berkesulitan Belajar pada Pembelajaran IPS. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. 1, 175–184.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). *Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Use of Flash Card Media to Improve Elementary Schools ' Student Learning Outcomes Budi Febriyanto , Ari Yanto*. 3(2), 108–116.
- Fitriyaningsih. (2014). *Keefektifan Model Take And Give*. *Journal of Elementary Education*. 3(4), 42–49.
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182.
- Gillies, R. M. (2016). *Cooperative Learning : Review of Research and Practice Cooperative Learning : Review of Research and Practice*. 41(3).
- Gul, F., & Shehzad, S. (2015). Effects of Cooperative Learning on Students' Academic Achievement. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 9(3), 246.
- Gunawan, Rudy. 2016. *Pendiidkan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Gustia, D. D., & Noviana, E. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take And Give* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 192 Pekanbaru. *Jurnal PAJAR ( Pendidikan dan Pengajara)*.3(2):334-338

- Hamalik, O. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani M. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Hardini. I & Puspitasari, D. 2017 *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Familia.
- Hidayati, dkk. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Huda, M. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hussaini, dkk. (2016). Improving Nigerian and Malaysian Primary School Students Vocabulary Skills Using Flash Cards. *International Journal of Research and Review*. 20-25.
- Indriana, D. 2011. *Ragam Alat Bantu dan Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Perss
- Istianah, Sudamin, Wardani. S. (2015). Pengembangan Media *Flashcard* Berpendekatan Pramek Tema Energi pada Makhluk Hidup untuk Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*. 4(1), 747–755.
- Khairunnisa. I., Sugharsono. (2015). Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Problem Solving dan TAI untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan IPS*. 2(1), 12–20.
- Komsiyah, Indah. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Lestari. K. E., Yudhanegara. M. R. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama
- Lisa, H. (2019). *The Effectiveness of Flashcards on The Motivation to Increase English Vocabulary among The Fourth Elementary School*. *Journal of Applied Linguistics and Literature* 4(1), 43–53.
- Luritawaty, I. P. (2018). Pembelajaran Take And Give dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*. 7(2). 179-188
- Luritawaty, I. P. (2019). Pengembangan Kemampuan Komunikasi Matematik melalui Pembelajaran Take and Give. *Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*. 8(2).239-248.
- Mat, dkk. (2016). An Action Research on the Effectiveness Uses of Flash Card in Promoting *Hijaiyah* Literacy among Primary School Pupils. *Mediterranean Journal of Social Sciences*.7(2): 433-438

- Muhammedi (2016). Perubahan kurikulum di Indonesia: studi kritis tentang upaya menemukan kurikulum pendidikan Islam yang ideal *Raudhah*, IV(1), 49–70.
- Mulyani, S. (2017). Penggunaan Media Kartu (*Flash Card*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi bagi Peserta Didik Kelas XII. *Jurnal Profesi Keguruan*. 3(2), 143–148
- Mulyatiningsih, E. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Munirah, M. (2018). Prinsip-Prinsip Belajar Dan Pembelajaran (Perhatian dan Motivasi, Keaktifan, Keterlibatan Langsung, Pengulangan, Tantangan dan Perbedaan Individu). *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 116–125.
- Munisah, Estiastuti, A., Bektiningsih, K., & Nurharini, A. (n.d.). Pendidikan Lingkungan Melalui Pembelajaran IPS Dengan Pendekatan Project Based Learning Dalam Menciptakan Sekolah Hijau. *Jurnal Kreatif* 8(2):180-190.
- Nahar. (2016). Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1), 64–74.
- Ningsih, Soetjipto, B. E., & Sumarni (2017). Improving the Students' Activity and Learning Outcomes on Social Sciences Subject Using Round Table and Rally Coach of Cooperative Learning Model. *Journal of Education and Practice*, 8(11), 30–37.
- Nurkhatimah, N., Zainuddin, Z., & Hartini, S. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take and Give. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 2(2), 110.
- Oyedele, V., Rwambiwa, J., & Mamvuto, A. (2013). *Using Educational Media And Technology 2 In Teaching And Learning Processes: A Case Of Trainee Teachers At Africa University*. 4(1), 292–300.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Lampiran\_150 IPS SD.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2016.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Tahun 2018.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah 2013
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tahun 2013.
- Priyatno, D. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: ANDI
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, A. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA dengan Menggunakan Metode *Examples Non Examples* di Kelas VIIIh SMP 5 Kudus Semester II Tahun Pelajaran 2014 / 2015 (2016). *Jurnal Profesi Keguruan*. 2(1), 36–41.
- Qodir, A. (2017). Teori Belajar Humanistik Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogik*. 4(2): 188-202
- Rachmita, N. M., Bahasa, A., & Colorado, A. (2016). *Vocabulary Development of Kindergarten Students of Apple Tree Pre-School Samarinda by Using Flashcards*. 1(2), 119–130.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial ( IPS ) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. 2(1), 67–78.
- Ramlan, E. (2017). Konsep Revisi Taksonomi Bloom Dan Implementasinya pada Pelajaran Matematika SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 2(1). 71-78.
- Raini, R. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take and Give Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII.2 Smp Negeri 21 Pekanbaru. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 169–175.
- Rifa'i A & Anni, C. T. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Pres.
- Riyanto, N. (2015). Pemanfaatan Media Light Flash Card untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA pada Peserta Didik SMP Negeri 2 Bojongsari. *Jurnal Pendidikan Sains*. 03.
- Rosemaradhana. 2017. Problematika Dan Strategi Pembelajaran IPS (Sejarah, Geografi, Ekonomi, Dan Sosiologi) Dalam Menghadapi MEA. *Prosiding Seminar Nasional Tahunan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta:Rajagrafindo Persada
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan media

*flashcard* tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 1.

- Sapriya. 2011. Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja.
- Sardiman. 2016. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sawari, S. S., Junit, F., & Othman, M. M. (2016). *An Action Research on the Effectiveness Uses of Flash Card in Promoting Hijaiyah Literacy among Primary School Pupils Muhamad Zahiri Awang Mat 1*. 7(2), 433–438.
- Sa'diyah, H., Wahidin, I., Ghofar, A. (2015) Penerapan Model Pembelajaran *Take And Give* terhadap Minat Belajar pada Bidang Studi Fiqh Siswa Madrasah Tsanawiyah (MTs) An-Nur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Agama Islam 2015*. 1.
- Sela, Akip. M., Permatasari, R. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Take and Give* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas II SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 6(2), 93–100.
- Sepharyanto, Sa'dijah. C., Djatmika, E. T. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take And Give* dan *Quick On The Draw*. 2(4): 579–591.
- Septiana. A & Ningrum (2014). Pengaruh Penggunaan Model *Cooperative Learning* Tipe *Take And Give* Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Siswa Kelas Viii Semester Genap Smp Muhammadiyah 1 Metro Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Promosi*. 3(4), 42–49.
- Sepyantaro, Joko. 2015. Problematika Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Laporan Prosiding Nasional Seminar dan Lokarya Penulisan Karya Ilmiah.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Solihatini dan Raharjo. 2011. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sudjana, N. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Sudjana, N., Rivai, A. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2014. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, Widjanarko. D. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar Dengan ( *The Comparison Of Student Learning Outcomes Using Images Media With Using Video Media In Filling System Practices*). *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 17(2), 109–114.
- Suhada, Idad. 2017. *Konsep Dasar IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprpto, H. I., Rusdi M., Paryono. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar IPS di SDN Jaka Mulya Bekasi Selatan *ELSE ( Elementary School Education Journal )*. 1 (1); 1-10.
- Supriatiningrum J. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori&Aplikasi*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Suprijono, A. 2017. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor : 356/KEP/D/KR/2017.
- Surrahman, E., Mukminan (2017). Peran Guru Ips Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPS*, 3(5922), 25–27.
- Surya, dkk. (2018). Finding Hots-Based Mathematical Learning in Elementary School Students. *National Seminar on Elementary Education*. 1(1) 30-37.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutarto, S. (2018). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(2), 1.
- Taneo, S.P. 2009. *Kajian IPS SD*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Tangan, D. (2014). Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Make A Match Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas V SDN 050687 Sawit Seberang. *Jurnal Kreano*. 5(1), 56–62.
- Untsa, F. N., & Hermanto, F. (2019). Hubungan Antara Gaya Belajar dengan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Demak . *Jurnal Sosiolum*. 1(2), 153–157.

- Wijayanti, E. (2016). Keefektifan Model Konsep Kalimat Dengan Media *Flash Card* dalam Menulis Teks Deskriptif Tentang Peristiwa Budaya Pada Kelas 7 SMP N 1 Ambarawa. *Journal of Javanese Learning and Teaching* .4(2), 18–29.
- Wibowo. K. P., Marzuki (2015). Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan IPS*. 2(2); 158-169.
- Winataputra, Udin. S. 2011a. *Materi dan Pembelajaran IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winataputra, Udin. S. 2011b. *Pembaruan dalam Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.