

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TAKE AND GIVE* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MUATAN IPA
DI SDN 28 MATARAM**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi
Sarjana Strata satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh :

Hasri Ainun Havivah
NIM. 2019A1H002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
TAHUN 2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TAKE AND GIVE* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MUATAN IPA
DI SDN 28 MATARAM**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

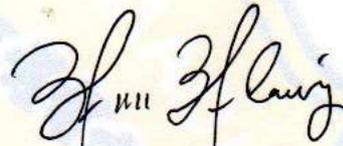
Tanggal, 12 Juni 2023

Dosen Pembimbing I



Abdillah, M.Pd.
NIDN. 0824048301

Dosen Pembimbing II



Arpan Islami Bilal, M.Pd
NIDN. 0806068101

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi



Haifaturrahmah, M.Pd.
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TAKE AND GIVE* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MUATAN IPA
DI SDN 28 MATARAM**

Skripsi atas nama Hasri Ainun Havivah telah dipertahankan di depan dosen penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 12 Juni 2023

Dosen Penguji:

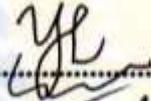
Abdillah, M. Pd
NIDN. 0824048301

(Ketua)

.....

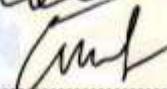

Yuni Mariyati, M,Pd
NIDN. 0806068802

(Anggota)

.....


Syafruddin Muhdar, M,Pd
NIDN. 0813078701

(Anggota)

.....


Mengesahkan:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Dekan




Dr. Muhammad Nizaar, M. Pd. Si
NIDN. 0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Hasri Ainun Havivah

Nim : 2019A1H002

Alamat : Perumnas Tanjung Karang Permai

Memang benar skripsi yang berjudul “Pengaruh model pembelajaran *take and give* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada muatan IPA di SDN 28 Mataram” adalah hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat secara sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun

Mataram, 12 Juni 2023

Yang membuat pernyataan



Hasri Ainun Havivah
Nim 2019A1H002



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hasri Ainun Havivah
 NIM : 2019A1H002
 Tempat/Tgl Lahir : Leu/13 November 2001
 Program Studi : PGSD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp : 082 115 077 176
 Email : hasriainunhavivah@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengaruh Pembelajaran Take and Give Terhadap Hasil Belajar
Siswa kelas V Pada Muatan Ipa Di SDN 28 Mataram

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 91%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikain surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 07 - Agustus2023
 Penulis



Hasri Ainun Havivah
 NIM. 2019A1H002

Mengetahui,
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos.,M.A.
 NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hasri Airun Havivah
 NIM : 2019A1H002
 Tempat/Tgl Lahir : Leu / 13 November 2001
 Program Studi : PESD
 Fakultas : FKIP
 No. Hp/Email : 082 115 077 176
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh Pembelajaran Take and Give Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Muatan Ipa Di SDN 28 Mataram

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 07 - Agustus2023
 Penulis



Hasri Airun Havivah
 NIM. 2019A1H002

Mengetahui,
 Kepala UPT, Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos.,M.A.
 NIDN. 0802048904

MOTTO HIDUP

“Memulai dengan penuh keyakinan, menjalankan dengan penuh keikhlasan,
menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan. Bahu anak pertama harus kuat, dada
anak pertama harus lapang, apalagi kamu anak perempuan”

(Hasri Ainun Havivah)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Allhamdulillahirobilalamin atas segala nikmat, taufik serta karunian yang Allah SWT berikan, sholawat serta salam selalu saya ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita semua menjadi umat yang selalu mendapatkan syafaat darinya, Aamiin.

Karya ini saya persembahkan orang-orang tersayang yang selalu mendampingi serta menyemangati saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

1. Skripsi ini adalah persembahan kecil saya untuk kedua orangtua saya Bapak Syarifuddin M. Tayeb dan Ibu Sarfiah sebagai sumber penyemangat hidup saya yang tidak pernah berhenti mendoakan, membimbing, menyayangi saya serta tidak pernah lelah membiayai hidup dan Pendidikan saya. Terimakasih atas semua pengorbanan, cinta dan kasih sayangnya karena mampu membuat saya sampai pada titik ini.
2. Untuk keluargaku, terimakasih atas segala motivasi dan semangat yang telah kalian berikan.
3. Teruntuk para dosen-dosen tercinta terimakasih telah memberikan bimbingan, bantuan, motivasi dan mengajarkan. Terimakasih untuk jasa-jasa kalian yang tidak mampu terbalaskan.
4. Teruntuk semua sahabat ku yang selalu ada dan selalu memberikan bantuan kepada saya terimakasih sudah menjadi keluarga kecil di tanah rantauan ini.

Semoga apa yang saya peroleh selama kuliah di Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram bisa bermanfaat bagi pembaca khususnya bagi saya pribadi. Disini penulis masih sebagai manusia biasa yang tak pernah luput dari dosa dan jauh dari kesempurnaan.



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, Tuhan yang Maha Esa yang telah memverikan rahmat dan ridho-nya. Dan tidak lupa kita haturkan sholawat serta salam atas junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam yang gelap gulita menuju alam yang terang benderang, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Pengaruh model pembelajaran *take and give* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada muatan IPA di SDN 28 Mataram”**. Skripsi ini dilaksanakan untuk melengkapi syarat-syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada:

1. Drs. Abdul Wahab, MA sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si, sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Abdillah, M.Pd. sebagai dosen pembimbing 1
5. Arpan Islami Bilal, M.Pd sebagai dosen pembimbing II

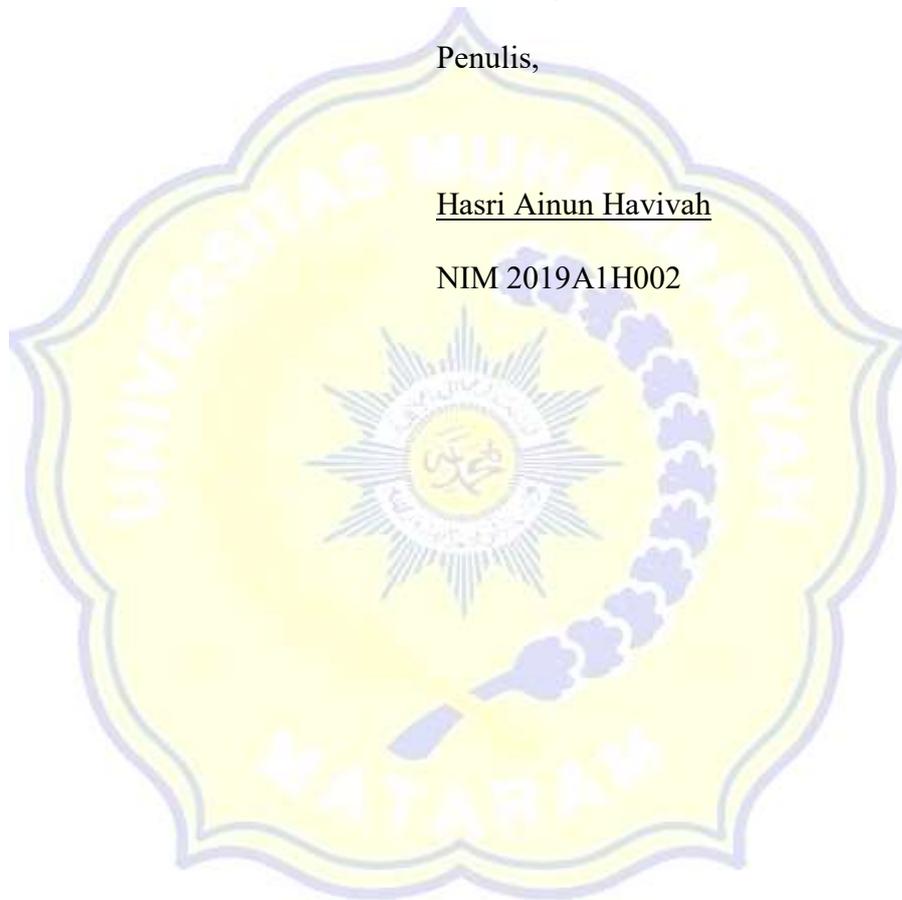
6. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan banyak sekali dukungan, sekaligus sebagai *support system* saat penulis sedang kesusahan, dan semua pihak tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaian skripsi ini.

Mataram, 12 Juni 2023

Penulis,

Hasri Ainun Havivah

NIM 2019A1H002



Hasri Ainun Havivah : 2019A1H002. “**Pengaruh Model Pembelajaran *Take And Give* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Muatan IPA di SDN 28 Mataram**”. Skripsi. Mataram : Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Abdillah, M.Pd

Pembimbing 2 : Arpan Islami Bilal, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN 28 Mataram dengan menggunakan model *take and give* dan peningkatan hasil belajar dengan model pembelajaran konvensional. Jenis penelitian ini yaitu *Quasi Exsperimetal*. Penelitian ini membandingkan kelompok yang mendapatkan *treatment* (perlakuan) yaitu pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Populasi pada penelitian ini adalah kelas V SDN 28 Mataram. Pada pengambilan sampel menggunakan kelas VA sebagai kelas eksperimen (model pembelajaran *take and give*) dan kelas VB sebagai kelas kontrol (pembelajaran konvensional). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes untuk mengetahui hasil belajar dan teknik analisa data yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, dan uji prasyarat dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terlihat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen (VA) diperoleh peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata *pretest* = 60,15 dan nilai rata-rata *posttest* = 75,1. Sedangkan pada kelas kontrol (VB) dengan nilai rata-rata *pretest* = 58,42 dan nilai rata-rata *posstest* = 64,19. Setelah data dinyatakan normal dan homogen maka langkah terakhir adalah melakukan uji hipotesis *Independent Sample T-Test* menggunakan bantuan software *SPSS 25 for windows* dengan hasil nilai *sig. (2-tailed)* sebesar $0,001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara model *take and give* dengan pembelajaran konvensional atau terdapat pengaruh yang ditimbulkan dari penggunaan model *take and give* dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Kata Kunci : Model pembelajaran *take and give*, hasil belajar, muatan IPA

HasriAimunHavivah : 2019A1H002. *The Effect of Take and Give Learning Model on Learning Outcomes of Fifth-Grade Students in Science Subjects at SDN 28 Mataram. A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.*

Advisor 1 : *Abdillah, M.Pd*
Advisor 2 : *Arpan Islami Bilal, M.Pd*

ABSTRACT

This research aims to determine the improvement of learning outcomes among fifth-grade students at SDN 28 Mataram using the Take and Give learning model compared to the conventional learning model. The study follows a Quasi-Experimental design, comparing a treatment group, represented by the experimental class, to a control group. The population for this study consists of fifth-grade students at SDN 28 Mataram. Sampling involved selecting class VA as the experimental group, which received the Take and Give learning model, and class VB as the control group, which followed conventional teaching methods. Data collection involved administering tests to assess learning outcomes, and data analysis included tests for validity, reliability, normality, and prerequisite requirements, as well as hypothesis testing. The results of the study indicate a difference in the improvement of learning outcomes between the experimental class (VA) and the control class (VB). The experimental class demonstrated an increase in learning outcomes, with an average pretest score of 60.15 and an average posttest score of 75.1. In contrast, the control class showed an average pretest score of 58.42 and an average posttest score of 64.19. Following the confirmation of data normality and homogeneity, the final step involved conducting an Independent Sample T-Test using SPSS 25 for Windows software. The results indicated a significance value (2-tailed) of $0.001 < 0.05$, leading to the conclusion that there is a significant difference in the average learning outcomes between the Take and Give learning model and the conventional teaching method. Thus, the use of the Take and Give learning model has a considerable impact on student learning outcomes compared to conventional teaching methods.

Keywords: *Take and Give Learning Model, Learning Outcomes, Science Subjects.*

MENGENGSAHON
SALINAN FOPD DOP* SESUAI ASUNYA
MATARAM

KEPALA
UPT P3B



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Batasan Operasional.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Penelitian Yang Relevan	8
2.2 Kajian Pustaka.....	9
2.2.1 Model Pembelajaran Take and Give	9
2.2.2 Hasil Belajar Belajar Siswa	14
2.2.3 Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	19
2.2.4 Pembelajaran IPA dengan model Take and Give	23
2.3 Kerangka Berpikir	23

2.4 Hipotesis.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Rancangan Penelitian	27
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	28
3.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	29
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	29
3.5 Variabel Penelitian	30
3.6 Metode Pengumpulan Data	31
3.7 Instrumen Penelitian.....	32
3.8 Metode Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1 Deskripsi Data.....	43
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian	43
4.1.2 Analisis Kevalidan Model Take And Give.....	43
4.1.3 Data Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	44
4.2 Deskripsi Penilaian Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	46
4.2.1 Deskripsi Penilaian Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	47
4.3 Uji Prasyarat Analisis Data	49
4.4 Uji Instrumen	53
4.5 Pembahasan.....	57
BAB V PENUTUP.....	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran <i>Take And Give</i> dengan Pembelajaran IPA.....	23
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian.....	28
Tabel 3.2 Rincian Sampel	30
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi Model Pembelajaran <i>Take And Give</i> ..	34
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrument Pretes dan <i>Posttest</i>	34
Tabel 3.5 Interpretasi Koefisien Validalitas	38
Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas Soal.....	39
Tabel 3.7 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	39
Tabel 3.8 Interpretasi Tingkat Kesukaran.....	40
Tabel 4.1 Data Observasi Kelas Eksperimen.....	44
Tabel 4.2 Data Observasi Kelas Kontrol.....	45
Tabel 4.3 Hasil Deskripsi Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen.....	47
Tabel 4.4 Hasil Deskripsi Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol.....	48
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Data.....	50
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas.....	51
Tabel 4.7 Hasil Deskripsi Uji Sampel T-Test.....	52
Tabel 4.8 Statistik Data Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	52
Tabel 4.9 Hasil Validitas.....	53
Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas.....	54
Tabel 4.11 Hasil Uji Tingkat Kesukaraan.....	55
Tabel 4.12 Hasil Uji Daya Beda Soal	56

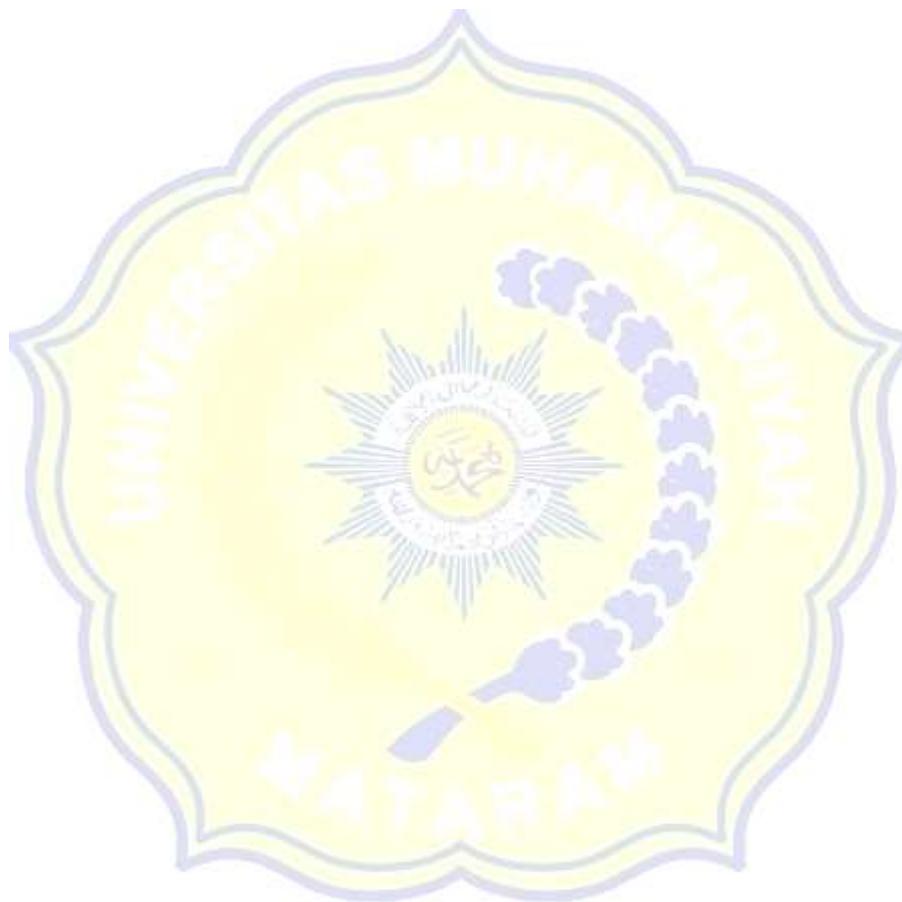
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir.....	24
---	----



DAFTAR LAMPIRAN

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen	63
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol	85
Soal <i>Pretest</i> dan Soal <i>Posttest</i>	101
Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam menggunakan pembelajaran <i>Take and Give</i>	105



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah perolehan pengetahuan secara metedis. Pasal-pasal Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menguraikan tujuan pendidikan di Indonesia adalah sebagai berikut: Pendidikan adalah usaha yang terarah dan terorganisasi untuk mewujudkan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang didalamnya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi spiritual dirinya. -pengendalian, kepribadian, budi pekerti yang baik, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan yang diperlukan oleh masyarakat, negara, dan negara. Pendidikan merupakan sesuatu yang cukup penting dalam kehidupan sehari-hari; itu memberikan banyak manfaat dalam hal keterampilan, kepribadian, sikap, nilai, pengetahuan, dan sebagainya (Sujarwo, 2023)

Kurikulum yang diamanatkan pemerintah saat ini adalah Kurikulum 2013 (K13), yang menekankan partisipasi siswa di kelas dan peran guru sebagai fasilitator untuk memastikan proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan berhasil. Kurikulum 2013 (K13) merupakan kurikulum yang digunakan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Kurikulum ini merupakan kurikulum resmi yang diterbitkan pemerintah sebagai pengganti Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang ditetapkan pada tahun 2006 dan berlaku kurang lebih enam tahun. Dalam proses pendidikan, seorang guru harus memiliki profesionalisme yang mencakup pemahaman mendalam terhadap materi pelajaran. Namun, tugas guru tidak berhenti di situ. Mereka juga harus berfungsi sebagai panutan bagi siswa dan menumbuhkan lingkungan belajar yang efektif dan efisien. Seperti yang diungkapkan oleh Juliaifah & Haifaturrahmah, (2019) pada era saat ini, proses pembelajaran perlu terus-menerus mengalami inovasi dan perbaikan, baik dalam konten, desain, maupun metode pengajaran.

Keberhasilan pengajaran seorang guru juga dapat mempengaruhi kualitas pendidikan yang diperoleh murid, khususnya selama proses

pembelajaran. Hal ini ditentukan oleh kemampuan guru dalam menguasai kelas. Jika seorang guru dapat mengelola kelas secara efektif, tujuan pembelajaran yang diinginkan akan tercapai dengan sukses. Sebaliknya, jika pengelolaan kelas tidak efektif, tujuan pembelajaran mungkin tidak tercapai secara memuaskan. Dengan demikian, penguasaan pengetahuan siswa (komponen kognitif), perubahan nilai dan sikap (aspek afektif), dan kemajuan keterampilan (aspek psikomotorik) semuanya dapat digunakan untuk mengukur prestasi belajar. Untuk mendapatkan hasil belajar yang setinggi-tingginya, siswa harus terlibat dalam pembelajaran aktif. Pembelajaran dinamis adalah proses memperoleh materi dan menyimpannya dalam memori. Siswa mengambil kendali kegiatan belajar ketika mereka belajar secara aktif. Dengan pembelajaran yang dinamis, mahasiswa dipersilakan untuk mengambil bagian dalam semua pengalaman yang berkembang secara intelektual serta benar-benar terlibat untuk lebih mengembangkan hasil belajar mahasiswa.

Hasil belajar yang dicapai menunjukkan bahwa proses pembelajaran berhasil. Menurut Utaminingsih & Nizaar, (2020) “hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah mengikuti kegiatan belajar”. Hasil pembelajaran dapat digunakan untuk membuat pilihan atau memilih tindakan selanjutnya untuk mengatasi masalah saat ini dengan siswa, pendidikan, dan lembaga yang mengawasi program pendidikan. Dalam aktivitas pembelajaran pada pelaksanaan pendidikan, seorang guru dituntut selalu profesional, tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu memberi contoh dan salah satu contoh pada pembelajaran IPA yang efektif dan efisien.

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada tingkat Sekolah Dasar (SD), menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), mengedepankan kegiatan pembelajaran langsung dengan penekanan pada membangun keterampilan proses dan mental ilmiah. Siswa sekolah dasar harus mengambil topik ini karena topik Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) diajarkan kepada anak-anak usia wajib belajar, pembelajaran *sain* (IPA) di tingkat dasar berfokus pada

pemberian pengalaman belajar langsung. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mengacu pada cara mempelajari alam secara sistematis, sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 yang mengatur tentang kriteria isi satuan sekolah dasar dan menengah. Ini berarti bahwa IPA lebih dari sekadar mengetahui sekumpulan fakta, konsep, atau prinsip. prinsip, selain metode penemuan. Pembelajaran IPA merupakan tindakan pembelajaran yang mengkaji iklim kehidupan (Alam), untuk membantu pembelajaran tersebut diperlukan model pembelajaran yang dapat melengkapi pengalaman mendidik dan menumbuhkan di ruang belajar sehingga lebih terkoordinasi dan tertata. Salah satu cara yang digunakan peneliti sebagai strategi pembelajaran adalah *Take and Give*.

Demikian pula penggunaan metode pembelajaran yang sesuai ditunjukkan agar tercipta kegiatan belajar dan mengajar yang menggembarakan bagi semua peserta didik, topik-topik pelajaran dapat dicerna dengan baik bagi peserta didik serta menumbuhkan kualitas yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Salah satu keterampilan tersebut yaitu keterampilan berinteraksi dengan orang lain, kelompok atau masyarakat di suatu wilayah tertentu. Keterampilan tersebut dapat peserta didik pelajari melalui kegiatan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) di tingkat sekolah dasar.

Dilihat dari hasil persepsi dan pertemuan yang dipimpin di kelas V SDN 28 Mataram cenderung terlihat bahwa pembelajaran siswa pada materi IPA masih belum sesuai, diantaranya masih banyak siswa yang belum sampai pada langkah prasyarat dasar (KKM) 75. Berkaitan dengan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa siswa mengajukan pertanyaan kurang efisien pada jam belajar. Karena pembelajaran masih berorientasi pada instruktur atau berpusat pada guru, siswa tampak takut untuk berbicara, bertanya, dan menyuarakan pikirannya. Oleh karena itu diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Take and Give ialah model pembelajaran menekankan pada siswa. Selama proses pembelajaran, siswa diberi kesempatan untuk mengajari temannya. Siswa yang sebelumnya tidak tertarik untuk belajar akan berpartisipasi aktif menggunakan metode ini, khususnya dalam pembelajaran IPA. Pembagian kartu kepada siswa berfungsi sebagai dasar dari pendekatan pembelajaran yang dikenal dengan penyajian data "*Take and Give*". Menurut Slavin (Shoimin, 2014), paradigma pembelajaran "*Take and Give*" mengambil pendekatan konstruktivisme, dimana siswa terlibat secara aktif dan mengkonstruksi pengetahuan yang menjadi miliknya sendiri. Siswa menggunakan metode ini untuk menguji dan menyesuaikan informasi baru dengan kerangka kerja yang mereka miliki saat ini.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, pendekatan pembelajaran *take and give* akan membuat pembelajaran lebih menarik bagi semua siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa untuk ide-ide pembelajaran. Tentang pentingnya memiliki pilihan untuk bekerja dengan bagaimana siswa dapat menafsirkan materi pertunjukan sehingga hasil belajar juga merupakan perluasan dalam pembelajaran sains. Selain itu, dapat membuka pintu seluas-luasnya bagi siswa untuk mengkomunikasikan kapasitas dan kemampuan mereka sendiri dalam mengembangkan siklus penalaran mereka.

Penelitian tentang "Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Materi IPA di SDN 28 Mataram" diperlukan berdasarkan penjelasan di atas.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan batasan masalah yang telah diidentifikasi, tantangan dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh model pembelajaran *Take and Give* terhadap keberhasilan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di SDN 28 Mataram?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diangkat, penelitian ini akan mencoba untuk:

1. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana pengaruh paradigma pembelajaran *Take and Give* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmiah di SDN 28 Mataram.
2. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana pengaruh paradigma pembelajaran *Take and Give* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmiah di SDN 28 Mataram.

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut ini adalah keuntungan yang diproyeksikan dari temuan penelitian ini:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat penelitian bersifat teoretis, antara lain penambahan referensi atau masukan untuk pengembangan pendidikan sekolah dasar, kajian ilmiah, dan dukungan teori bagi upaya penelitian selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran *take and give* terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Berikut ini adalah manfaat praktis dari studi ini:

a. Bagi Sekolah

Dari penelitian ini memberikan kontribusi dan dapat dimanfaatkan sebagai cerminan dari hakikat pengalaman pendidikan di sekolah.

b. Bagi Guru

Penggunaan model pembelajaran *Take and Give* sebagai pilihan alternatif untuk meningkatkan pengetahuan guru dan hasil belajar siswa merupakan salah satu strategi peningkatan kualitas dan kreativitas guru dalam menghasilkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini juga dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran mereka.

c. Bagi Siswa

Pendekatan *Take and Give* dapat memotivasi siswa untuk menjadi peserta yang lebih aktif dan bersemangat dalam berbagai setting pembelajaran. Ini membantu siswa dalam menangkap konsep-konsep

baru dan menerapkannya dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Selanjutnya, pendekatan *Take and Give* dapat dimanfaatkan untuk menaikkan hasil belajar siswa melalui kerjasama siswa.

d. Bagi peneliti

Peneliti selanjutnya dapat menyumbangkan wawasan dan keahlian yang lebih dalam, dalam hal penggunaan model pembelajaran *Take and Give* sebagai salah satu bentuk model pembelajaran untuk membantu meningkatkan aktivitas belajar di kelas dan meningkatkan gerak belajar siswa di kelas. Analisis juga dapat menemukan bagaimana pendekatan pembelajaran *Take and Give* mempengaruhi hasil belajar siswa.

1.5 Batasan Operasional

Untuk menghindari mempelajari berbagai macam kesulitan, masalahnya dipersempit menjadi:

1. Model Pembelajaran *Take and Give*

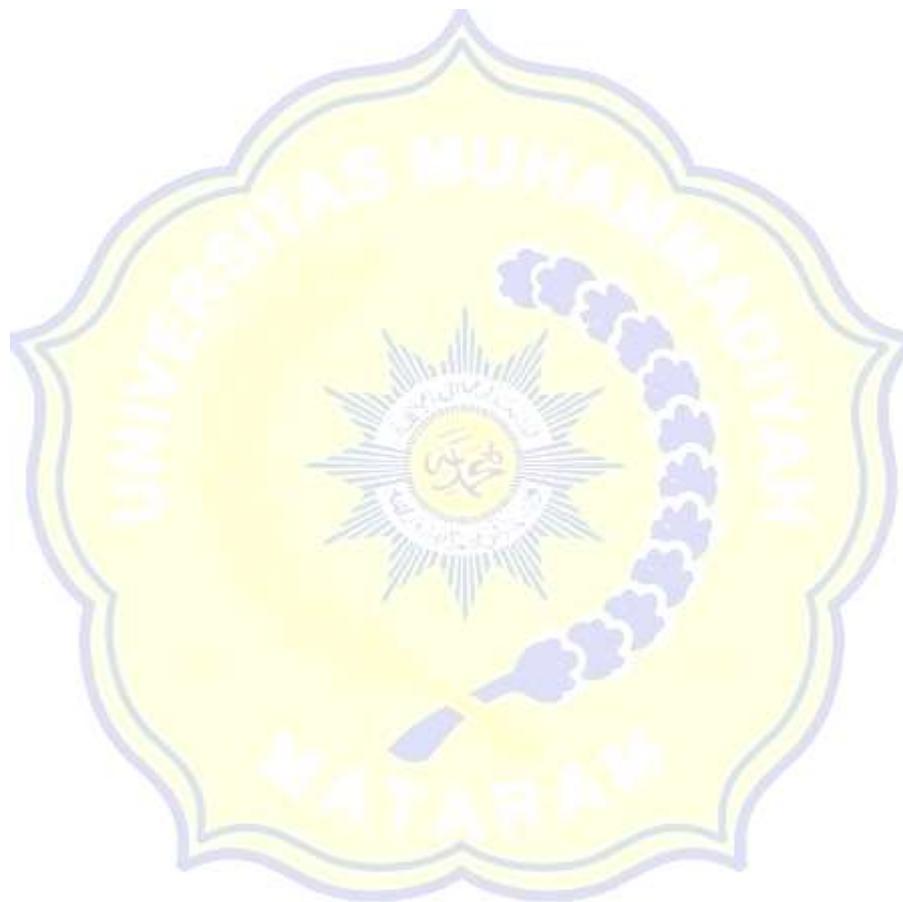
Model pembelajaran menerima dan memberi (*Take and Give*) merupakan model pembelajaran berstruktur bahasa dimana siswa dapat memahami bentuk-bentuk yang didukung dengan pengenalan informasi yang dimulai dengan pemberian kartu terhadap siswa, sedapat mungkin ada catatan yang harus dicatat, dikuasai atau dipertahankan oleh setiap anak untuk bertukar informasi berdasarkan kartu yang dimiliki, kemudian kegiatan pembelajaran ditutup dengan menilai siswa dengan menggali informasi tentang informasi yang dimilikinya dan informasi yang diperolehnya dari hasil bertukar kartu pada mata pelajaran tersebut.

2. Hasil Belajar

Konsekuensi dari interaksi dalam pembelajaran dan latihan pembelajaran adalah terwujudnya hasil belajar (Mahsup et al., 2020). Hasil belajar bertindak sebagai norma untuk menilai kemajuan pengalaman yang berkembang dan menunjukkan sejauh mana siswa, instruktur, pengalaman yang berkembang, dan sistem sekolah pada umumnya mencapai tujuan instruktif yang telah dilakukan.

3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Kurikulum 2013 terpadu tematik topik 8 kelas 5 tahun 2017 versi update dengan subtema 1 (Manusia dan lingkungan) ialah mata pelajaran dalam disiplin ilmu.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Yang Relevan

Judul penelitian ini adalah Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Terhadap hasil Belajar Siswa Kelas V pada muatan ipa di SDN 28 Mataram. Sesuai dengan penelitian tersebut dijumpai penelitian yang relevan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rini Pita Sari, (2020) “Pengaruh model pembelajaran *Take and Give* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ipa di SD Islam Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahawa strategi pembelajaran *Take and Give* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV materi IPA SD Islam Miftahul Huda Plosokandang Tulungagung.

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Rini Pita Sari (2020) terletak pada lokasi penelitian. Rini Pita Sari meneliti di SD Islam Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru, sedangkan penelitian ini dilakukan di SDN 28 Mataram. Namun, kedua penelitian tersebut memiliki persamaan dalam hal menerapkan metode *Take and Give* dan tujuannya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Mutia, (2019) “Pengaruh model pembelajaran *Take and Give* terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SDN Tumpatan Nibung Kecamatan Batang Kuis. Berdasarkan temuan penelitian, terdapat pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Tumpatan Nibung Kecamatan Batang Cerah. Paradigma pembelajaran *Take and Give* dikaitkan dengan hasil belajar IPA yang baik pada siswa kelas V SD Tumpatan Nibung Kecamatan Batang Kuis.

Adapun yang menjadi pembeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Sri Mutia, yaitu terletak pada sekolah yang di teliti, dimana

penelitian Sri Mutia (2019) meneliti di SDN Tumpatan Nibung Kecamatan Batang Kuis sedangkan peneliti sendiri di SDN 28 Mataram. Adapun persamaan antara peneliti dengan Sri Mutia (2019) adalah mengaplikasikan model pembelajaran *Take and give* pada IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Irmayana, (2017) dengan judul “Pengaruh Model pembelajaran *Take and Give* Terhadap hasil Belajar IPS Kelas IV SDN Rapokaleleng Kabupaten Gowa”. Menurut Irmayana (2017), Teknik pembelajaran *Take and Give* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Rapokaleleng Kabupaten Gowa.

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Irmayana (2017) terletak pada fokus media yang diteliti. Irmayana memfokuskan pada sebuah hasil dalam mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian ini hanya memfokuskan pada penerapan pengaplikasian *Take and Give* dalam mata pelajaran IPA. Namun, persamaan antara peneliti ini dengan penelitian Adeline (2018) adalah keduanya menggunakan model pembelajaran *Take and Give* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Model Pembelajaran *Take and Give*

Model pembelajaran adalah susunan contoh yang berfungsi menjadi alat di dalam kelas untuk menyusun pembelajaran. Model pembelajaran merupakan contoh umum tentang bagaimana melaksanakan belajar untuk mencapai standar keterampilan/tujuan pembelajaran. Model pembelajaran merupakan contoh interaksi di ruang belajar antara peserta didik dengan pendidik tentang teknik, sistem, taktik, dan proses penerapan pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pembelajaran. Apa yang harus dilakukan ditentukan dalam model pembelajaran oleh pendidik, selain itu juga mencakup tahapan, standar respon pendidik dan peserta didik serta jaringan yang mendukung secara emosional yang diperlukan. Arends menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan “model

pembelajaran” adalah pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran yang meliputi tujuan pembelajaran, tahapan latihan pembelajaran, iklim pembelajaran, dan pengaturan ruangan kelas. Menurut Joice dan Weil, model pembelajaran adalah contoh atau rencana yang telah disusun dengan baik dan digunakan untuk memandu program pendidikan, mengatur topik pembelajaran, serta memberikan pedoman bagi pendidik di dalam kelas.

Sementara itu, Istariani mengklaim bahwa model pembelajaran tersebut keseluruhan rangkaian pertunjukan peragaan materi yang menggabungkan semua sudut pandang sebelum, saat dan sesudah pembelajaran pendidik dan semua jabatan yang berhubungan yang dimanfaatkan secara lugas maupun tidak langsung dalam pengalaman pendidikan. Menurut Amri, model pembelajaran program pendidikan 2013 memiliki empat atribut unik yang tidak digerakkan oleh teknik, strategi, atau sistem, yaitu:

1. Rasional teoritik logis disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
2. Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
3. Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat dicapai.

Dalam pembelajaran yang efektif dan bermakna siswa dilibatkan secara efektif, karena siswa merupakan titik pusat kegiatan pembelajaran dan pengembangan kemampuan dan karakter. Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar siswa dan gaya tampil guru. Kerja pendidik dalam menampilkan siswa merupakan bagian penting dalam mewujudkan kemajuan tujuan pembelajaran yang telah disusun. Oleh karena itu pilihan strategi, prosedur, metode yang berbeda dan itu adalah perbedaan yang signifikan untuk mempelajari model.

Menurut peneliti, model pembelajaran adalah suatu contoh atau metode yang bertujuan untuk memberikan tujuan pembelajaran yang tulen dan produktif di dalam kelas berdasarkan evaluasi dengan parameter-parameter yang telah diuraikan di atas. Ini memiliki potensi untuk dimanfaatkan di dalam kelas untuk meningkatkan sifat pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Paradigma pembelajaran *Take and Give* merupakan salah satu dari beberapa paradigma pembelajaran (Julaifah & Haifaturrahmah, 2019).

Model pembelajaran biasanya diatur dalam pandangan standar atau hipotesis informasi yang berbeda. Spesialis mengembangkan model pembelajaran berdasarkan standar instruktif, mental, humanistik, hipotesis mental, pemeriksaan kerangka kerja atau spekulasi yang berbeda. Joyce dan Well menyelidiki model pembelajaran ditinjau dari hipotesis pembelajaran yang dirangkai menjadi empat model pembelajaran. Model-model ini merupakan contoh umum perilaku belajar untuk mencapai kemampuan/tujuan belajar yang diharapkan (Hariani et al., 2021).

2.2.1.1 Model *Take and Give*

Kata *take and give* sering diartikan sebagai konsep "memberi dan menerima secara timbal balik". *Take and Give* adalah suatu metode pembelajaran yang sangat dihargai, yang melibatkan pengenalan informasi dengan membagikan kartu kepada siswa. Setiap kartu berisi catatan yang harus dipelajari dan dihafalkan oleh setiap pembelajar. Kemudian, siswa mencari pasangan yang cocok untuk saling bertukar informasi berdasarkan isi kartu yang diperolehnya. Sesi pembelajaran diakhiri dengan siswa dievaluasi melalui pertanyaan tentang pengetahuan mereka sendiri dan pengetahuan yang diperoleh dari teman mereka.

Menguasai materi pada kartu keterampilan dan berbagi pengetahuan merupakan komponen penting dari pendekatan Ambil dan Beri, seperti menyelesaikan penilaian untuk mengukur pemahaman atau penguasaan siswa terhadap materi pada kartu dan kartu pasangannya. Teknik pembelajaran *Take and Give* adalah gaya belajar yang memadukan

interaksi antara siswa dengan guru, maupun antar siswa. Teknik ini mensyaratkan siswa memahami isi pembelajaran yang disajikan guru maupun teman sebayanya (siswa lain).

2.2.1.2 Langkah-Langkah Model *Take And Give*

Berikut adalah langkah-langkah model pembelajaran *Take and Give* yang dijelaskan secara berurutan:

1. Guru menyiapkan kartu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Guru merancang kelas sesuai dengan kebutuhan.
3. Guru menjelaskan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
4. Untuk memperkuat pemahaman peserta didik, setiap peserta didik diberikan satu kartu yang harus dipelajari atau dihafal.
5. Semua peserta didik diminta berdiri dan mencari pasangan untuk saling bertukar informasi. Setiap peserta didik mencatat nama pasangannya pada kartu yang mereka pegang.
6. Langkah ini diulang sampai setiap peserta didik dapat saling memberikan dan menerima materi yang ada di kartu masing-masing.
7. Untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik, guru disarankan untuk memberikan pertanyaan yang tidak terkait dengan kartu yang mereka miliki.

Menurut Utami Dwi Murtisari & Ardilansari, Haifaturrahmah, Muhammad Nizaar, Inang Irma Rezkillah, (2021) langkah-langkah model pembelajaran *Take and Give* dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan kartu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran
2. Guru mendesain kelas sebagaimana mestinya
3. Guru menjelaskan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai
4. Untuk memantapkan penguasaan siswa, mereka diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari atau dihafal

5. Semua siswa disuruh mencari pasangannya pada kartu yang dipegangnya
6. Demikian seterusnya sehingga setiap siswa dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (*Take and Give*)
7. Untuk mengevaluasi keberhasilan siswa, guru dianjurkan memberikan pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartu
8. Strategi ini dapat di modifikasikan sesuai dengan keadaan
9. Guru menutup pembelajaran.

Dari pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran dari model pembelajaran *Take and Give* adalah:

1. Guru akan menyiapkan kartu yang akan digunakan
2. Yang diamana di dalam kartu berisi sub materi yang berbeda
3. Kemudian guru akan menyiapkan kelas sebagaimana mestinya dan guru akan menjelaskan materi yang akan disampaikan
4. Selanjutnya siswa akan diberi waktu 5 menit untuk memantapkan materi yang sudah diberikan
5. Seluruh siswa harus mencari pasangannya pada kartu yang telah dimiliki
6. Kemudian siswa saling memberi dan menerima informasi yang didapatkannya
7. Selanjutnya guru akan memberikan pertanyaan kepada masing-masing siswa dengan sub materi yang berbeda.

2.2.1.3 Kekurangan dan kelebihan Model Pembelajaran *Take and Give*

Setiap model pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan dalam penerapannya. Pendekatan pembelajaran *Take and Give* menawarkan kelebihan dan keterbatasan, menurut Novi Wulandari et al., (2022).

- a. Kelebihan model pembelajaran *Take and Give*
 1. Dapat disesuaikan sesuai dengan preferensi dan situasi pembelajaran.

2. Membantu mengembangkan kemampuan siswa dalam bekerja sama dan menghargai keahlian orang lain.
 3. Mendorong interaksi yang positif antara siswa dengan teman sekelas.
 4. Meningkatkan pemahaman dan keahlian siswa melalui penggunaan kartu yang diberikan.
 5. Membantu meningkatkan tanggung jawab siswa, karena setiap siswa bertanggung jawab atas kartu yang mereka pegang.
- b. Kelemahan dari model pembelajaran *Take and Give*
1. Tantangan dalam menjaga kedisiplinan siswa dan kelompok
 2. Ketidaksesuaian keterampilan antara siswa yang memiliki kemampuan akademik yang tinggi dan siswa yang memiliki keterampilan akademik yang rendah.
 3. Adanya kemungkinan adanya anggota kelompok yang tidak aktif atau hanya mengandalkan kerja keras anggota kelompok lain, terutama jika mereka memiliki hubungan yang akrab.

2.2.2 Hasil Belajar Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dihasilkan dari interaksi instruksi pendidikan dan pembelajaran (Redi Indra Yudha, 2019). Hasil belajar digunakan untuk menilai keberhasilan kegiatan pengembangan dan menunjukkan jumlah siswa, guru, pengalaman pendidikan, dan sistem sekolah yang semuanya memenuhi tujuan pembelajaran. Hasil akhir penugasan adalah hasil belajar pengalaman perkembangan, di mana siswa dapat mengenali, memahami, dan memilih bagaimana menggunakan apa yang mereka ketahui melalui pembelajaran (Nastiti et al., 2019).

Alasan pemantauan dan pelaporan perkembangan keilmuan siswa didasarkan pada hasil belajar, menurut (Setiawati & Irawati, 2019). Mereka juga diperlukan untuk mengembangkan contoh masa

depan yang lebih praktis yang mencerminkan apa yang akan dipelajari siswa dan bagaimana mereka akan dievaluasi. Karena belajar merupakan proses yang berujung pada hasil belajar, maka penilaian hasil belajar dapat menunjukkan pemahaman dan keberhasilan siswa yang sebenarnya. Hasil belajar menurut Paradita et al., (2019). adalah ringkasan dari apa yang ditemukan siswa setelah terlibat dalam peristiwa pembelajaran. Referensi lain dari Popenici dan Millar (2015:34) juga menguatkan hal tersebut.

Menurut banyak pandangan yang dibahas di atas, hasil yang diperoleh umumnya dianggap sebagai kemungkinan hasil berdasarkan nilai ujian siswa setelahnya membangun pengalaman menggunakan model pembelajaran diterapkan dan dijalankan.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1) Pengaruh eksternal (faktor yang berasal dari luar individu), khususnya:

a) Faktor lingkungan sekolah

Sikap pengajar yang sering melihat, menegur, atau menyaksikan kesulitan-kesulitan utama pada siswa menunjukkan bahwa komponen pengajaran cukup mempengaruhi hasil belajar.

b) Faktor sosial dalam belajar

Individu lain dan kehadiran mereka saat anak belajar adalah contoh dari faktor sosial. Selama ujian, misalnya, banyak anak lain mungkin terdengar berbicara di luar kelas, yang mungkin mengganggu siswa lain.

c) Keadaan keluarga

Situasi keuangan keluarga mungkin berdampak pada hasil belajar. Ada keluarga miskin, keluarga kaya, keluarga berorientasi tujuan, dan keluarga dengan kinerja rata-rata.

2) Variabel internal (faktor dalam diri individu), khususnya:

a) Faktor fisiologis (jasmaniah)

1) Faktor kesehatan

Ketika kesehatan seseorang terganggu, kemampuan seseorang untuk belajar terganggu, dan aktivitas belajar sangat terpengaruh.

2) Faktor psikologis (fisik)

Faktor mental menggabungkan pengetahuan atau kapasitas, minat dan inspirasi.

3. Kriteria Hasil Belajar

Menurut teori Benjamin S. Bloom, kriteria hasil belajar dibagi menjadi tiga kategori:

1) Ranah kognitif

Perlu diingat bahwa keenam komponen hasil belajar intelektual yaitu pengetahuan, pemahaman, analisis, sintesis, dan evaluasi merupakan bagian terpenting dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2) Ranah afektif

Dalam hal sikap dan nilai, penutup emosi memiliki lima tingkatan kompetensi. Nilai atau kompleks nilai diterima, ditanggapi, dihargai, diorganisir, dan dicirikan.

3) Ranah psikomotorik

Keenam dimensi perolehan keterampilan dan kemampuan bertindak meliputi refleks, gerakan fundamental, perseptual, harmoni dan ketertiban, rumit, ekspresif, dan interpretatif adalah contoh refleks.

a) Hasil Belajar Kognitif

Instruktur dapat mengidentifikasi hasil belajar untuk siswa mereka setelah menyelesaikan evaluasi. Taksonomi Bloom versi terbaru membagi menjadi dua dimensi: kognisi dan pengetahuan. Ranah kognitif terkait dengan enam komponen hasil belajar intelektual berikut ini:

1) Mengingat

Mengingat memerlukan mengakses informasi dari memori jangka panjang. Memori adalah bentuk kecerdasan yang paling dasar.

2) Memahami

Pemahaman adalah proses membangun makna atau pemahaman berdasarkan informasi. Hubungkan pengetahuan baru dengan apa yang sebelumnya diketahui.

3) Mengaplikasikan

Mengikuti instruksi pendidik adalah contoh implementasi akibatnya, aplikasi Pengetahuan teoretis dan pengetahuan praktis saling terkait erat.

4) Menganalisis

Memecah masalah atau benda menjadi bagian-bagian komponennya mungkin mengungkapkan struktur keseluruhannya.

5) Mengevaluasi

Berdasarkan kriteria dan standar yang ditetapkan, buat keputusan sebagai evaluasi.

6) Sintesis melibatkan kemampuan untuk menghasilkan contoh-contoh yang diharapkan, di mana siswa dapat mengembangkan pemikiran inovatif melalui pendidikan yang termasuk penggunaan sumber instruksional yang menurut siswa menarik dan dapat dipahami.

b) Hasil Belajar di Ranah Afektif

Mentalitas dan nilai-nilai terhubung dengan ruang emosional. Pelajar menunjukkan berbagai macam hasil belajar emosional dalam pertimbangan mereka tentang belajar, pengendalian diri, motivasi belajar, perhatian terhadap guru dan rekan kerja, konsentrasi pada kebiasaan, dan kerjasama relasional. Karena disadari, terdapat klasifikasi yang berbeda-beda dalam ruang emosi, diantaranya adalah:

1) Penerimaan (partisipasi)

Penerimaan manfaat ialah daya tanggap tertentu dalam hal mendapatkan peningkatan luar (dorongan), yang dihadapi siswa sebagai masalah, kondisi, dll.

2) Jawaban

Reaksi karena dorongan luar adalah respons. Ini menggabungkan konsistensi reaksi, perasaan, dan kepuasan yang dirasakan saat menjawab peningkatan luar.

3) Penilaian (valuing)

Menekankan pentingnya dan melihat peningkatan masa lalu atau efek samping. Evaluasi ini mempertimbangkan kesesuaian dengan nilai, kemampuan untuk mengakui nilai, dan dasar atau pengalaman mendapatkan nilai.

4) Organisasi

Integrasi cita-cita ini dalam struktur organisasi, terutama saling ketergantungan mereka. Berdasarkan nilai kepemilikan, perkuat dan prioritaskan. Organisasi mencakup konsep nilai, organisasi nilai, dan lain-lain.

5) Internalisasi (karakteristik)

Kombinasi dari masing-masing kerangka nilai individu, termasuk keseluruhan kualitas dan karakteristiknya, yang memengaruhi karakter dan cara berperilaku.

c) Hasil belajar di bidang psikomotorik

Domain psikomotor dikaitkan dengan perolehan output keterampilan dan kemampuan untuk bertindak, dengan enam derajat kompetensi:

1. Perkembangan refleks (kemampuan untuk perkembangan tanpa disadari)
2. Kemampuan gerak dasar
3. Keterampilan persepsi, seperti diskriminasi visual, diskriminasi pendengaran, kontrol motorik, dan sebagainya.
4. Kekuatan, keselarasan, dan ketepatan adalah contoh dari kemampuan fisik.

5. Gerakan keterampilan mulai dari yang sederhana hingga yang canggih, Kemampuan komunikasi diperlukan.

Berdasarkan ketiga kaidah hasil belajar tersebut di atas, terdapat ruang mental, ruang penuh rasa, ruang psikomotorik yang dapat mengevaluasi perubahan dan tingkah laku siswa setelah diberi perlakuan atau pembelajaran.

2.2.3 Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

IPA bawaan merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang tidak hanya mencakup masalah informasi. Pembelajaran IPA lebih menekankan pada bagian-bagian mata pelajaran bagaimana siswa belajar dan dampak dari pengalaman pendidikan terhadap peningkatan siswa yang sebenarnya. Ilmu Pengetahuan Alam memainkan peran penting dalam keberadaan manusia karena informasi normal adalah informasi asli tentang iklim dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Nurhabibi, (2018), “pembelajaran IPA merupakan kolaborasi antara bagian-bagian pembelajaran sebagai pengalaman pendidikan untuk mencapai tujuan sebagai keterampilan yang telah ditentukan.” Tugas utama pendidik IPA adalah melakukan pengalaman pengembangan IPA. Pengalaman penumbuhan IPA terdiri dari tiga tahap, yaitu menyusun pengalaman penumbuhan, melaksanakan penumbuhan pengalaman, dan menilai hasil belajar.

Menurut Ritonga, (2019) Ilmu pengetahuan alam dapat dijelaskan sebagai disiplin ilmu yang memfokuskan pada studi tentang alam. Ilmu ini menyelidiki banyak kejadian dan peristiwa alam. Susanti et al., (2019) berpendapat bahwa “IPA adalah suatu ilmu yang mengatur dengan kekhususan-kekhususan umum dan hal-hal yang sengaja disusun secara rutin, umumnya dikenal sebagai kumpulan persepsi dan ujian dan siswa yang menekankan apa yang disadari serta menggarisbawahi bagaimana mereka belajar”. Salah satu pilihan yang menunjukkan adalah dengan memanfaatkan *Take and Give*, khususnya pada mata pelajaran IPA yang melekat, yaitu hubungan antara makhluk hidup dan keadaannya saat ini.

Dalam Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi, dijelaskan bahwa IPA ialah ilmu pengetahuan yang terkait dengan metode sistematis untuk mengeksplorasi dan memahami alam. Ini berarti bahwa IPA bukan hanya tentang memperoleh pengetahuan dalam bentuk kejadian nyata, konsep, atau beberapa prinsip, tetapi juga melibatkan proses penemuan dalam memahami alam.

Dari definisi di atas cenderung diduga bahwa, IPA adalah pendekatan belajar tentang alam secara efisien, menguasai informasi, realitas, ide atau standar. Intisari ilmu belajar yang dicirikan sebagai IPA, juga dikenal sebagai IPA dalam bahasa Indonesia, dapat dibagi menjadi tiga kategori: IPA sebagai produk, proses, dan sikap.

1. IPA sebagai produk merujuk pada kumpulan hasil penelitian yang dilakukan oleh ilmuwan dan telah membentuk konsep-konsep yang telah diuji secara empiris dan dianalisis secara logis.
2. IPA sebagai proses mencakup pengenalan dan pemahaman terhadap pengetahuan tentang alam. Karena IPA merupakan kumpulan fakta dan konsep, maka ilmuwan harus melalui proses untuk mengungkap fakta dan hipotesis yang kemudian dapat digeneralisasikan.
3. IPA sebagai gaya hidup. Ketika belajar IPA, mentalitas ilmiah harus dipupuk. Ini mencakup mentalitas yang harus dimiliki seorang ilmuwan ketika melakukan penelitian dan mengkomunikasikan hasil studi.

Berdasarkan hal tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa sains dapat didefinisikan sebagai produk, metode, atau sikap. Untuk memenuhi tujuan pembelajaran IPA, setiap perkuliahan IPA harus mencakup tiga aspek kunci keilmuan.

Kita dapat mengatasi tantangan kelas dengan lebih berhasil dengan menerapkan metodologi pembelajaran Ambil dan Beri. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya dalam konteks materi pembelajaran saat ini yang bertujuan agar diperoleh hasil belajar yang maksimal dan dapat

memberikan pembelajaran yang inventif, dinamis dan inovatif. Teknik pembelajaran *Take and Give* dapat memberikan pemahaman yang substansial kepada anak-anak dalam situasi ini. Model pembelajaran *Take and Give* merupakan salah satu teknik pembelajaran yang dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan belajarnya sehingga dapat dengan mudah menyerap dan menguasai suatu topik.

2.2.3.1 Materi Pelajaran IPA

Terdapat banyak materi di mata pelajaran IPA salah satunya adalah materi tentang siklus air dikutip dari Buku Guru serta Buku Siswa Terpadu Tematik Kurikulum 2013 Topik 8 Kelas 5 Tahun 2017 Edisi Revisi.

1. Sub tema 1 (Manusia dan lingkungan)

Untuk bertahan hidup, semua makhluk hidup membutuhkan air. Tujuan air menggabungkan tujuan keluarga, hortikultura, kontemporer, dan kekuasaan. Kebutuhan manusia akan air sangat besar. Siklus air menyediakan akses luas ke air di Bumi. Siklus air mengacu pada pergerakan air mengalir terus menerus dari Bumi ke atmosfer dan kembali lagi. Penguapan, kondensasi, dan presipitasi adalah bagian dari siklus air. Siklus air dimulai ketika air menguap dari berbagai sumber, seperti lautan, sungai, dan danau, karena paparan sinar matahari yang tinggi. Ini disebut sebagai penguapan. Uap air kemudian naik ke atmosfer dan mengembun. Udara tidak bisa lagi menahan uap air pada tingkat tertentu, sehingga terjadi pengembunan dan air kembali ke Bumi yang dinamakan presipitasi.

Ketika suhu udara menurun, uap air akan berubah menjadi tetesan air melalui proses konsolidasi. Bintik-bintik air membentuk kabut. Siklus ini disebut penumpukan (*buildup*). Tetesan air dalam kabut kemudian akan jatuh sebagai hujan deras. Jumlah sebenarnya air di Bumi sebagian besar akan tetap konstan sebagai akibat dari siklus air. Hanya bentuk dan ukurannya saja yang berbeda. Mengenai unsur air bagi makhluk hidup, unsur air yang dimiliki oleh makhluk hidup adalah:

1. Manusia

- Keperluan rumah tangga.
- Bahan utama kegiatan industri.
- Sarana rekreasi dan olahraga.
- Pertanian dan peternakan.
- Transportasi.

2. Hewan

- Untuk minum.
- Produksi susu.
- Tempat hidup.
- Membersihkan tubuh.
- Alat pelindung, senjata, bersembunyi

3. Tumbuhan

- Sebagai tempat hidup.
- Menjadi pelarut zat hara.
- Alat transportasi zat hara.
- Bahan dasar fotosintesis.

Kegiatan manusia yang mempengaruhi siklus air:

Siklus air adalah fenomena alam yang khas. Intervensi manusia dalam siklus air tidak ada. Sebaliknya, manusia memiliki kemampuan untuk mengubah siklus air. Berikut adalah beberapa contoh bagaimana orang mempengaruhi siklus air:

- 1) Penebangan hutan secara berlebihan.
- 2) Pembakaran hutan.
- 3) Penggunaan pestisida dan pupuk kimia yang berlebihan.
- 4) Pembuangan gas-gas beracun.
- 5) Pembangunan jalan menggunakan aspal atau beton.

Aktivitas manusia di darat dapat mengurangi luas daerah resapan air. Akibatnya, persediaan air dunia semakin menipis, menyebabkan mengeringnya sungai dan danau. Hal ini dapat mengurangi frekuensi

penguapan, sehingga mengurangi curah hujan tetesan air di awan dan hujan.

Beberapa tindakan penghematan air yang dapat digunakan meliputi:

- 1) Menutup saluran setelah digunakan
- 2) Menggunakan air seperlunya dan tidak berlebihan
- 3) Tidak memboros air

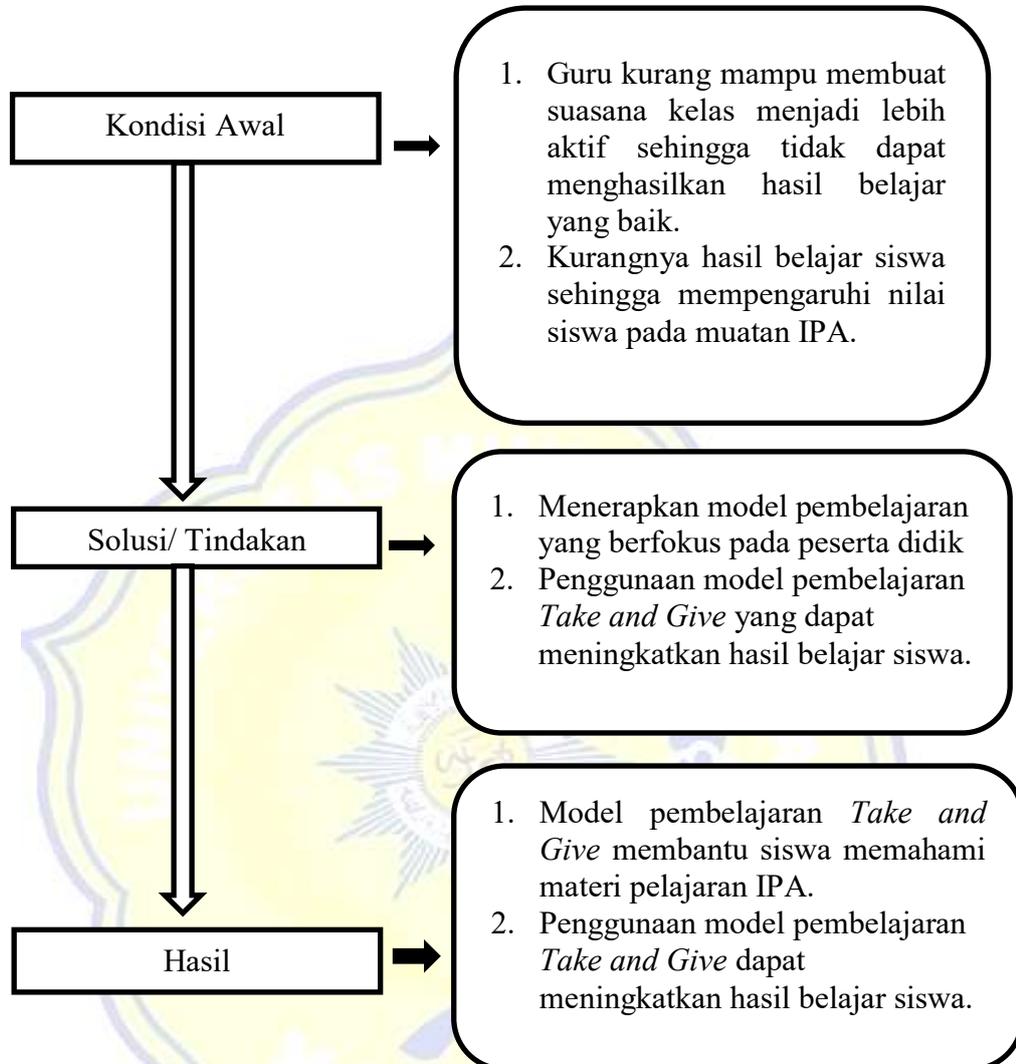
2.2.4 Pembelajaran IPA dengan model Take and Give

Tabel 2.1 Sintaks model pembelajaran *take and give* dengan pembelajaran IPA

Komponen <i>take and give</i>	Pembelajaran IPA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempersiapkan kartu 2. Mendesain kelas 3. Menjelaskan materi 4. Memantapkan penguasaan peserta didik 5. Saling memberi dan menerima materi 6. Mengevaluasi keberhasilan siswa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. mempersiapkan kartu yang berisi sub materi IPA 2. Mendesain kelas untuk mempersiapkan pembelajaran IPA 3. Menjelaskan materi IPA materi siklus air 4. Memantapkan pengetahuan materi siklus air 5. Saling memberi dan menerima materi tentang siklus air, fungsi air, kegiatan manusia yg mempengaruhi siklus air, dan tindakan penghematan air 6. Memberikan pertanyaan dengan materi siklus air.

2.3 Kerangka Berpikir

Berikut adalah bagan kerangka berpikir :



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

Mengingat hal tersebut di atas, masuk akal untuk percaya bahwa peran pendidik dalam mengemudikan sekolah sangat penting. Instruktur merupakan faktor kunci dalam memfasilitasi pembelajaran aktif dan sukses. Kemajuan siswa dalam memahami dan menguasai mata pelajaran yang diberikan, serta hasil belajar yang tinggi, biasanya digunakan untuk menilai kemajuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Seorang guru harus menyadari bahwa pola keterlibatan saat ini tidak selalu berjalan seperti yang direncanakan.

Pengajar harus melaksanakan tanggung jawabnya dengan benar agar dapat menyampaikan materi sesuai dengan materi pelajaran.

Pemanfaatan model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang memengaruhi kemajuan dalam belajar mengajar. Sangat penting untuk memanfaatkan model pembelajaran yang kuat yang memenuhi kebutuhan instruktur dan dapat digunakan oleh siswa. Penggunaan model pembelajaran yang menarik, berubah-ubah dan tidak repetitif dapat menonjol bagi siswa, peningkatan pemahaman siswa dapat menginterpretasikan tujuan pembelajaran yang disampaikan dan siswa tidak merasa lelah/kehabisan waktu selama menyadari begitu kuatnya latihan pembelajaran yang diperoleh dan dapat membantu siswa agar bisa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Gaya belajar ini memungkinkan siswa bersikap dinamis, sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran berbicara dimana pembelajaran ini sangat mempersilahkan siswa untuk bersikap dinamis dan belajar berbicara di alam terbuka, mengkomunikasikannya tanpa rasa takut dan takut dipermalukan. Pembiasaan mengaplikasikan *Take and Give* diharapkan dapat lebih mengembangkan hasil belajar dan pemahaman dalam memperoleh pembelajaran.

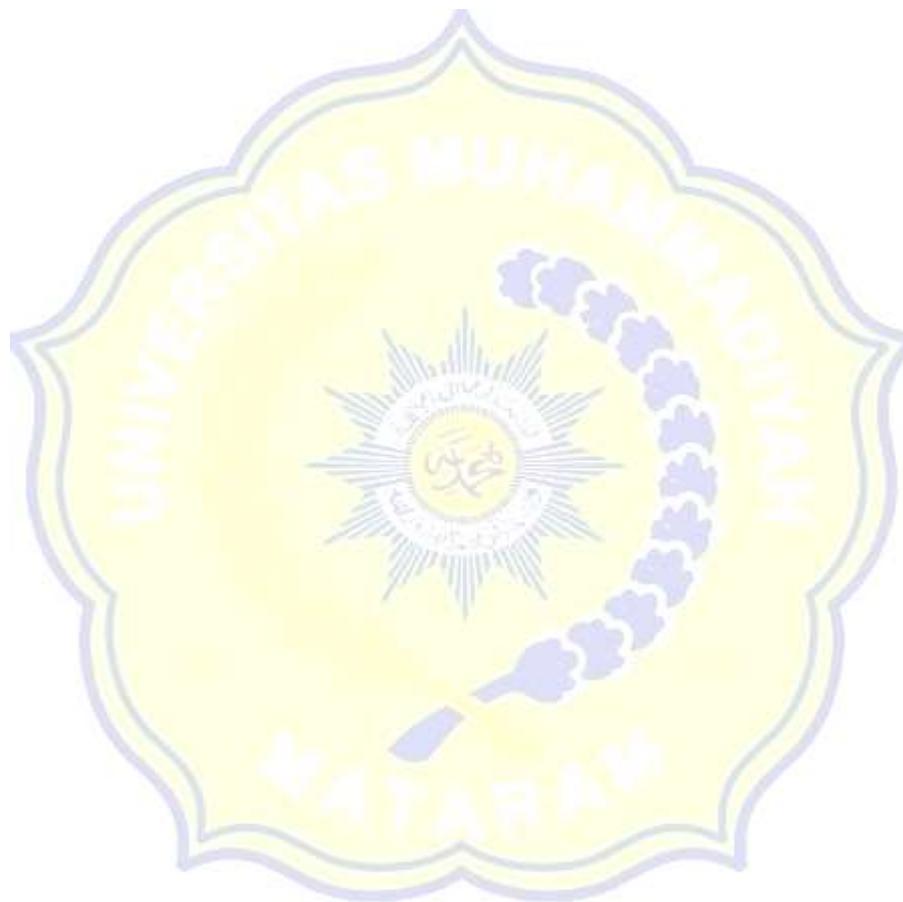
2.4 Hipotesis

Hipotesis adalah hasil dari proses kognitif, bukan tebakan acak. Penarikan kesimpulan dalam bentuk hipotesis harus memenuhi kriteria kebenaran yang menjadi tolok ukur dari pemikiran yang rasional. Logika deduktif adalah alat yang digunakan untuk memastikan kebenaran dari penarikan kesimpulan tersebut.

Berasarkan hipotesis dalam penelitian adalah sebagai berikut:

Ho = Paradigma pembelajaran *Take and Give* tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V pada kurikulum saintifik di SDN 28 Mataram.

Ha = Paradigma belajar take and give memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar siswa kelas V pada kurikulum saintifik di SDN 28 Mataram.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini merujuk pada suatu rencana yang komprehensif yang mencakup tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian, mulai dari pembuatan hipotesis dan operasionalisasinya, hingga analisis data akhir, penarikan kesimpulan, dan pemberian saran. Adapun rancangan penelitian ini ialah dengan memakai jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen.

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif (metode kuantitatif). Pendekatan kuantitatif digunakan untuk memperoleh data yang detail dan bermanfaat, menurut Kurniawan et al., (2022). Dengan kata lain, informasi yang disajikan pada penelitian ini memang benar. Metode kuantitatif adalah gaya belajar yang memanfaatkan informasi yang ada, menitikberatkan pada hubungan sebab akibat, evaluasi teori, analisis statistik, dan objektivitas (Widayat et al., 2023)

Penelitian kuantitatif didefinisikan sebagai penelitian yang mengevaluasi gagasan-gagasan yang terkait dengan masalah penelitian dengan menggunakan kerangka pemikiran yang dinyatakan dalam bentuk hipotesis penelitian. Penelitian kuantitatif diawali dengan teori dan hipotesis kemudian dilanjutkan dengan proses dan tindakan, seperti mengidentifikasi strategi pemilihan partisipan, menentukan strategi pengumpulan data, dan teknik analisis data yang dikembangkan terlebih dahulu oleh peneliti sebelum dilaksanakan.

2. Desain penelitian

Rancangan penelitian adalah seperangkat teknik untuk menganalisis dan mengumpulkan data untuk mengidentifikasi variabel-variabel yang akan menjadi topik penelitian.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu untuk menguji pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali. Menurut Hasibuan, (2021), quasi eksperimen atau eksperimen semu mirip dengan eksperimen sejati, namun perbedaannya terletak pada kontrol variabel yang hanya mengendalikan tanpa mengendalikan semua faktor, variabel yang mendominasi ditentukan. Desain kelompok kontrol nonequivalent digunakan dalam penyelidikan ini yang menunjukkan bahwa kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara acak. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan dengan paradigma pembelajaran Take and Give, sedangkan kelompok kontrol mendapatkan pembelajaran tradisional.

Desain penelitian digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelompok	Pre Test	Perlakuan	Pos Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan :

O₁ = *Pre test* kelas eksperimen

O₃ = *Pre test* kelas control

X = Untuk perlakuan diterapkan strategi pembelajaran Take and Give (hanya kelompok eksperimen yang mendapatkan terapi).

O₂ = *Pos test* kelas eksperimen

O₄ = *Pos test* kelas control

Penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu V-A sebagai kelas eksperimen dengan model pembelajaran take and give, dan V-B sebagai kelas kontrol dengan model pembelajaran IPA. Dalam penelitian ini, kedua kelas mendapatkan konten yang identik.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN 28 Mataram pada semester genap. Penelitian ini dilakukan tepat pada tanggal 29 Maret 2023 sampai dengan tanggal 5 Maret 2023. Penelitian ini didasarkan oleh lokasinya yang

terjangkau juga di lokasi ini belum pernah ada yang meneliti terkait penelitian yang serupa dengan penelitian saya.

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Pertanyaan ini sedang dibahas dalam konteks ilmu udara. Penelitian ini menggunakan prinsip pembelajaran Take and Give yang diterapkan di V SD SDN 28 Mataram.

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

Harwidi, (2021) mendefinisikan populasi sebagai “semua individu atau objek yang menjadi fokus penelitian”. Lebih lanjut Adawiyah, (2021) mendefinisikan masyarakat sebagai wilayah yang terdefinisi terdiri atas materi atau subjek tertentu dengan ciri dan atribut yang ditetapkan oleh para ilmuwan untuk diteliti secara menyeluruh, dan akhirnya diambil kesimpulan yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi dalam studi tersebut.

Berdasarkan pertimbangan dari pendapat ahli diatas, bahwa populasi penelitian ini melibatkan 41 siswa kelas V di SDN 28 Mataram.

Menurut Sahriah et al., (2021) sampel adalah contoh yang representatif atau cerminan dari keseluruhan hal yang akan diteliti. Sedangkan Sahriah et al., (2021) mendefinisikan sampel sebagai bagian dari populasi yang dipilih secara acak. Temuan penelitian tentang sampel dapat diterapkan pada populasi, oleh karena itu sampel yang digunakan harus khas dari populasi tersebut.

Jika keseluruhan populasi lebih kecil dari 100, peneliti dapat menggunakan seluruh populasi sebagai sampel penelitian, menurut Arikunto. Jika seluruh populasi melebihi 100, sampel 10-15% atau 20% dari populasi dapat dikumpulkan. Peneliti mengambil dua kelas sebagai sampel penelitian, Kelas VA dijadikan sebagai kontrol dalam penelitian ini, kelas VB dijadikan sebagai kelas eksperimen, sedangkan kelas VB dijadikan sebagai kelas kontrol.

Strategi pengambilan sampel non-probabilitas digunakan dalam penelitian ini, bersama dengan jenis pengambilan sampel purposive, di

mana anggota sampel dipilih dari masyarakat berdasarkan kriteria tertentu. Sampel dipilih peneliti setelah berkonsultasi dengan kepala sekolah SDN 28 Mataram dan guru IPA kelas VA dan VB. Tujuan dari strategi ini adalah untuk melihat bagaimana paradigma Take and Give mempengaruhi efikasi pembelajaran IPA siswa.

Tabel 3.2 Rincian Sampel

No	Perlakuan mengajar	Kelas	Jumlah
1	Eksperimen	V- A	20
2	Kontrol	V- B	21
Jumlah keseluruhan kelas V			41

3.5 Variabel Penelitian

Semua item yang memiliki bentuk apapun dan ditentukan oleh peneliti untuk diselidiki guna mengumpulkan pengetahuan tentang fenomena dan membuat kesimpulan dianggap sebagai variabel penelitian. Selain itu, variabel dipandang sebagai suatu pengertian dengan varians atau keragaman. Sedangkan pengertian adalah representasi atau abstraksi dari suatu fenomena atau gejala tertentu. Variabel adalah gagasan tentang sesuatu yang memiliki sifat yang bervariasi atau beragam. Variabel didefinisikan sebagai sesuatu yang bervariasi. Variabel adalah suatu fenomena yang (berubah), oleh karena itu tidak boleh ada satu kejadian pun yang teramati yang tidak dianggap sebagai variabel; itu semua bergantung pada kualitas variabel dan bentuk variasi fenomena.

Variabel penelitian ini mengandung unsur independen dan dependen. Variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi atau dimodifikasi sebagai akibat dari faktor independen (Sugiyono, 2014: 61). Penerapan paradigma pembelajaran Take and Give merupakan variabel bebas dalam penelitian ini, sedangkan hasil belajar dijadikan variabel terikat.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Strategi pemilahan data menurut Sugiyono (2016:137) merupakan salah satu strategi peneliti untuk memperoleh informasi/data. Analisis menggunakan observasi, pengujian, dan dokumentasi untuk mendapatkan informasi.

1. Observasi

Observasi adalah panduan yang membantu pengamat dalam tindakannya untuk mendapatkan informasi yang diinginkan pengamat. Sehingga informasi yang diinginkan dapat terwujud dan hasil yang akurat dapat diperoleh melalui observasi yang dilakukan.

Dalam perspektif ini, peneliti terlibat dalam pengamatan atau menggunakan kegiatan sehari-hari siswa sebagai sumber informasi dalam penelitian. Yamin, (2009: 79) "Dalam persepsi partisipatif, peneliti melihat apa yang dilakukan individu, berdiri dengan mendengarkan apa yang mereka katakan, dan secara efektif mengambil bagian dalam latihan mereka." Sisa dari penelitian partisipatif ini dikhususkan untuk keterlibatan pasif. Ini menunjukkan bahwa peneliti tiba di lokasi di mana perilaku orang diperhatikan tetapi tidak terkait dengan tindakan tersebut.

Observasi ini dilakukan dengan cara memperhatikan dan mencatat secara lugas objek yang diteliti, khususnya dengan langsung melihat dan memperhatikan latihan-latihan yang dilakukan oleh pendidik dalam pengalaman memberikan pendidikan IPA di kelas V SDN 28 Mataram.

2. Tes

Sudjana (2018:100) mendefinisikan tes sebagai alat yang digunakan untuk menilai seseorang guna memperoleh tanggapan yang diinginkan baik secara tertulis, lisan, maupun perbuatan. Akibatnya, tes dapat dicirikan sebagai serangkaian kuisisioner yang harus dijawab, alternatif yang harus dipilih, atau aktivitas yang harus dilakukan peserta.

Teknik tes dalam penilaian pembelajaran diharapkan dapat menentukan tingkat kemampuan siswa terhadap dasar, hasil pembelajaran, dan tingkat kemajuan prestasi siswa.

Metode tes penelitian ini adalah tes tertulis dengan jawaban pilihan ganda. Setiap pertanyaan memiliki empat kemungkinan jawaban (a, b, c, dan d). Instrumen penelitian berupa tes atau rangkaian soal tes. Setiap ujian terdiri dari banyak item, masing-masing mengukur variabel yang berbeda. Ada tes sebelum dan sesudah. Ujian ini terdiri dari soal-soal sains yang dimaksudkan untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi sains dan upaya mengumpulkan data hasil belajar siswa pada topik alam.

3. Dokumentasi

Arikunto (2010: 274) mendefinisikan dokumentasi sebagai metode pengumpulan data yang menggunakan buku, surat kabar, jurnal, prasasti, risalah, rapat, agenda, dan sumber informasi lainnya sebagai variabel yang diamati dalam penelitian.

Dalam penelitian ini teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa gambar-gambar kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa dan pengajar. Selanjutnya pendekatan ini diterapkan di SDN 28 Mataram untuk mendata nama, jumlah siswa, dan anak kelas V. Dokumentasi dilengkapi untuk mendukung data kajian dan meningkatkan validitas dan reliabilitasnya.

3.7 Instrumen Penelitian

Peneliti memanfaatkan instrumen penelitian untuk memperoleh data dengan melakukan pengukuran. Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengukur fenomena alam dan sosial. Pengukuran dapat memberikan data objektif kemudian dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan hasil belajar yang objektif. Penelitian ini menggunakan alat penelitian sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan alat yang diaplikasikan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan langsung di lapangan.

Observasi adalah pendekatan pengumpulan data yang melibatkan benar-benar menonton skenario untuk mencapai tujuan tertentu. Lembar observasi, menurut Sugiyono (2016:203), digunakan ketika penelitian menyangkut pribadi orang, proses kerja, atau fenomena alam, dan jumlah pengamat tidak berlebihan. Tujuannya sendiri, seperti yang disebutkan oleh Arifin (2012:51), adalah sebagai berikut:

1. Tujuan awal observasi adalah untuk mengumpulkan fakta dan informasi tentang suatu kejadian atau kegiatan, baik dalam skenario nyata maupun simulasi.
2. Tujuan lainnya adalah untuk melacak situasi kelas, seperti guru dan siswa, hubungan antara guru dan siswa, dan ciri-ciri lain yang tampak.

Lembar observasi dalam penelitian ini siap mencatat pengalaman yang berkembang dengan memanfaatkan bentuk pembelajaran *take and give*. Peneliti tersebut menyebutkan matriks lembar fakta pembelajaran yang dapat diamati yang ditentukan untuk memberikan garis besar dalam mengaplikasikan bentuk *take and give*. Peneliti membuat kisi-kisi alat berdasarkan petunjuk-petunjuk yang terdapat pada alat-alat untuk menggunakan bentuk pembelajaran *take and give*. Berikutnya adalah matriks instrumen lembar persepsi dengan memanfaatkan teknik *take and give*.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi Model Pembelajaran *Take And Give*

No	Aspek yang diamati
1	Kemauan siswa untuk mengikuti instruksi
2	Berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan
3	Bergabung dengan organisasi lain.
4	Kemauan

2. Lembar test

Tes digunakan untuk mendapatkan data kemampuan anak dalam mata kuliah IPA. Siswa diberikan penilaian yang terdiri dari rangkaian

pertanyaan berupa tes objektif atau pilihan ganda. Data hasil belajar siswa pada disiplin IPA dikumpulkan dengan menggunakan pretest (tes awal) dan posttest (tes akhir) yang diberikan kepada siswa. Tes yang diberikan berupa tes keputusan bervariasi dengan jumlah 20 pertanyaan. Sementara itu, untuk mengukur tanda-tanda masalah, peneliti menggunakan klasifikasi Ilmiah Bloom dengan level C1 hingga C4.

Kisi instrumen pretest dan posttest tercantum dalam tabel 3.2 di bawah ini.

Tabel 3.4 Kisi-kisi instrument *Pretest* dan *Posttest*.

Variabel	Indikator	Ranah	Nomor soal	Bentuk soal
Hasil Belajar IPA	Menjelaskan pentingnya air	- C2 - C2	- 4 - 12	PG
	Menyebutkan fungsi air bagi manusia, hewan dan tumbuhan	C1	1,3,5,7,13	PG
	- Menjelaskan siklus air dan tahapan-tahapannya	-C2	15,17	PG
	- Menentukan siklus air dan tahapan-tahapannya	-C3	16,18,20	
	-Menyebutkan kegiatan manusia yang mempengaruhi air	C1	2,8,14	PG
	- Menganalisis kegiatan manusia yang mempengaruhi air	C4	6,10	
	Menyebutkan cara menghemat air	C1	9,11,19	PG
Jumlah		20 Soal		

Dilihat dari kerangka penilaian pada tabel 3.2 di atas yang dimaksudkan untuk mengukur hasil belajar IPA diselesaikan oleh siswa, pada saat mendapat perlakuan. Tes yang digunakan adalah tes tipe tujuan menjumlahkan 20 hal dengan evaluasi 1 hal yang dituju diapresiasi nilai 5 dan 1 hal yang melenceng diberi nilai 0.

3.8 Metode Analisis Data

Analisis data adalah tindakan mengumpulkan dan mengatur informasi yang diperoleh melalui wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Informasi tersebut dikoordinasikan, diklasifikasikan, dan digambarkan ke dalam unit-unit yang relevan. Selanjutnya, data-data tersebut digabungkan dan diintegrasikan ke dalam desain yang lebih komprehensif. Selama proses analisis, peneliti mengambil informasi kunci dan tidak relevan dan mengembangkan kesimpulan sedemikian rupa sehingga data dipahami dengan jelas oleh peneliti dan pihak lain yang terlibat.

Pengambilan sampel non-probabilitas dengan jenis sampel jenuh digunakan. Ada tingkat ketidakakuratan dan kebenaran (kepercayaan) yang dinyatakan sebagai persentase saat mengambil kesimpulan dari data sampel dan menerapkannya pada populasi. Jika tingkat kesalahan 5%, tingkat kepercayaan 95%; jika tingkat kesalahan 1%, maka tingkat kepercayaannya adalah 99%. Sebagai prasyarat penelitian, dilakukan uji pendahuluan yang disebut uji normalitas dan uji homogenitas sebelum uji-t dapat dilanjutkan. Berikut ini adalah tahapan pengujian yang diperlukan yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah skor normal, faktor-faktor tersebut disampaikan secara tidak/teratur. Kalau data biasa disampaikan maka pemeriksaan data menggunakan pengukuran parametrik, kemudian apabila data tidak biasa, pemeriksaan informasi menggunakan wawasan non parametrik. Dalam analisis ini, digunakan strategi Kolmogorov-Smirnov yang diuji menggunakan perangkat lunak SPSS 25 for Windows. Nilai signifikansi (sig) temuan pengujian diperiksa selama tahap pengujian. Jika nilai sig lebih tinggi dari 0,05 maka data dianggap berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah uji penelitian diawali dengan sesuatu yang sebanding atau skenario yang

homogen. Dengan cara ini, untuk menguji dispersi tipikal data dalam contoh, penting untuk menguji homogenitas beberapa, untuk lebih spesifik apakah fluktuasi tes dari populasi serupa itu seragam.

Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Levene's test dan aplikasi SPSS 25 for Windows. Pada pengujian ini, jika nilai signifikansi (importance) lebih besar dari 0,05 maka H_0 (hipotesis nol) diterima, yang menunjukkan bahwa varians adalah homogen. Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak yang menunjukkan variasi tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Hipotesis tersebut merupakan tanggapan yang tidak tetap terhadap perincian masalah pemeriksaan. Realitas hipotesis harus ditunjukkan melalui informasi yang telah dikumpulkan. Hipotesis dicirikan sebagai proklamasi terhadap kondisi masyarakat (batas) yang akan diadili legitimasinya berdasarkan informasi yang diperoleh dari uji pemeriksaan (pengukuran). Akibatnya, hipotesis yang diuji dalam pengukuran menjadi tidak valid. Hipotesis yang salah adalah yang menjelaskan mengapa tidak ada perbedaan antara batas dan pengukuran (data uji). Sesuatu yang bertentangan dengan hipotesis yang tidak valid adalah teori elektif, yang menyatakan bahwa ada perbedaan antara batasan dan wawasan. Hipotesis yang tidak valid dilambangkan dengan H_0 , dan hipotesis elektif dilambangkan dengan H_a .

Keterangan :

H_0 = Jika hipotesis nol (tidak ada perbedaan substansial) diterima,

H_a = Jika hipotesis alternatif (perbedaan substansial) tidak diterima,

Kriteria:

Jika nilai sig (*2-tailed*) < 0,05 maka H_a diterima

Jika nilai sig (*2 tailed*) > 0,05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima

Setelah pemeriksaan data, ditemukan bahwa distribusi data terdistribusi dengan baik dengan fluktuasi yang homogen. Hasilnya, program SPSS 25 for Windows menggunakan uji t (Uji t Contoh Gratis).

Jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05 dalam pengujian ini, maka H0 (hipotesis nol) diterima. Namun, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka H0 dibuang. Hasil pengujian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran take and give berpengaruh terhadap hasil belajar saintifik siswa kelas V SDN 28 Mataram.

4. Uji Validitas

Sugiyono (2012:267) mendefinisikan validitas sebagai derajat kemiripan antara data yang dikumpulkan dari objek penelitian dengan data yang dapat dipertanggungjawabkan oleh peneliti. Penelitian ini termasuk uji validitas yang melibatkan pembicaraan dengan spesialis. Para spesialis diminta pendapatnya tentang keabsahan bahan dan peralatan penelitian. Hal ini sesuai dengan interpretasi Alfira (2016:53).

Kesesuaian isi dan format instrumen dengan apa yang hendak diukur disebut sebagai validitas isi. Para ahli dapat membantu mengukur validitas konten. Setelah instrumen dibuat dengan mempertimbangkan aspek-aspek yang akan diukur, instrumen tersebut ditinjau oleh para profesional. Para ahli diminta untuk memberikan umpan balik terhadap instrumen yang telah dibuat, kemudian instrumen tersebut diuji dan dinilai. Korelasi product moment digunakan untuk menentukan validitas setiap item. Berikut adalah rumus korelasi product moment.



Keterangan:

r = koefisien antara variabel x dan y

x = item butir soal

y = skor soal

n = jumlah siswa

Σx = jumlah skor x

Σy = Jumlah skor y

Σxy = Jumlah hasil perkalian tiap-tiap sekor dari x dan y

Σx^2 = Jumlah hasil kuadrat x

Σy^2 = Jumlah hasil kuadrat y

$(\Sigma x)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari Σx

$(\Sigma y)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari Σy

Jika nilai r estimasi lebih dari atau sama dengan nilai r pada tabel dan ambang signifikansinya 0,05 atau 5%, maka item tersebut dinyatakan sah.

Setelah mendapatkan nilai r yang dihitung, dilakukan perbandingan setelah menentukan nilai r tabel product moment pada taraf signifikansi 5%, buat keputusan sebagai berikut:

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid

Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak valid

Tabel 3.5 Interpretasi Koefisien Validalitas

Interval	Kategori
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Sugioyono (2007)

5. Uji Realibilitas

Mahmud (2011:167) menjelaskan bahwa reliabilitas mengacu pada tingkat keakuratan atau ketepatan instrumen. Reliabilitas mengindikasikan sejauh mana instrumen tersebut pada periode yang berbeda, secara konsisten menghasilkan temuan pengukuran yang sama untuk suatu objek. Menurut Arikunto (2010:221), dependabilitas juga berkaitan dengan anggapan bahwa instrumen yang digunakan sebagai teknik pengumpulan

data cukup dapat diandalkan. *Cronbach's Alpha* digunakan untuk menilai reliabilitas instrumen, dan data dianalisis menggunakan perangkat lunak *SPSS 25 for Windows*.

Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas Soal

Harga r	Keterangan
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,21 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Sedang
0,61 - 0,80	Tinggi
0,81 - 1,00	Sangat tinggi

(Arikunto, 2010: 223)

5. Uji tingkat kesukaran

Tujuan dari analisis tingkat kesulitan adalah untuk menentukan tingkat kerumitan suatu masalah. Angka yang menunjukkan sederhana atau sulitnya suatu soal digunakan untuk menyampaikan tingkat kesulitannya (Arikunto, 1999:207). Rumus $P = \frac{B}{J \times}$ digunakan untuk menghitung tingkat kesukaran setiap soal, dimana indeks kesukaran adalah P, jumlah jawaban yang benar adalah B, dan jumlah siswa yang mengikuti tes adalah J.

Indeks kesulitan dicirikan:

Tabel 3.7 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

P-P	Klasifikasi
0,00 - 0,29	Soal sukar
0,30 - 0,69	Soal Sedang
0,70 - 1,00	Soal mudah

(Arikunto;1999:210)

Rumus lain untuk mengukur tingkat kesulitan soal essay sama dengan soal pilihan ganda yaitu

$$Tk = \frac{SA+SB}{IA+IB} \times 100\%$$

Keterangan:

Tk : Indeks tingkat kesulitan soal

SA : Skor keseluruhan kelompok atas

SB : Skor keseluruhan kelompok bawah

IA : Skor ideal keseluruhan kelompok atas

IB : Skor ideal keseluruhan kelompok bawah

Setelah mendapatkan indeks tingkat kesulitan, nilai indeks tersebut akan diinterpretasikan menggunakan kriteria yang tertera pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.8 Interpretasi Tingkat Kesukaran

Indeks Tingkat Kesukaraan	Kriteria
0 – 15%	Sangat sukar,sebaiknya di buang
16% – 30%	Sukar
31% - 70	Sedang
71% - 85%	Mudah
86% - 100%	Sangat mudah,sebaiknya dibuang

(Karno To,1996:15)

6. Daya Beda

Daya pembeda suatu masalah adalah kemampuannya untuk membedakan antara siswa yang sangat berbakat dan siswa yang memiliki kemampuan terbatas (Arikunto, 1999: 211). Persamaan berikut dapat digunakan untuk menghitung daya pembeda item:

$$Dp = \frac{S_A}{J_A} - \frac{S_B}{J_B}$$

dimana DP menunjukkan indeks pembeda, BA menunjukkan jumlah peserta tes kelompok atas yang menjawab benar item tersebut, BB menunjukkan jumlah peserta tes kelompok bawah yang menjawab benar item tersebut, dan JA menunjukkan jumlah peserta tes pada kelompok bawah. kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar. JB menandakan jumlah peserta tes pada kelompok bawah, sedangkan AB menunjukkan jumlah peserta tes pada kelompok atas.

Kriteria indeks daya pembeda adalah sebagai berikut.

Dp	Kualifikasi
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 - 0,39	Cukup
0,40 - 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik sekali
Negatif	Tidak baik harus dibuang

(Subino dalam sunardi,2003:27)

Uji statistik t dilakukan dengan menggunakan persamaan berikut untuk mengukur signifikansi daya pembeda item.

$$t = \frac{X_a - X_b}{\sqrt{\frac{S_a^2}{N_a} + \frac{S_b^2}{N_a}}}$$

(Subino dalam sunardi, 2003: 27)

Dengan menggunakan t sebagai Indeks Daya Pembeda (DP) untuk membedakan antara kelompok tinggi dan rendah, X_a menyatakan skor rata-rata setiap butir tes pada kelompok yang lebih tinggi, dan X_b mewakili skor rata-rata setiap butir tes pada kelompok bawah. S_a menyatakan simpangan baku kelompok atas untuk setiap butir tes, S_b menyatakan simpangan baku kelompok bawah untuk setiap butir soal,

Jumlah siswa kelompok atas dilambangkan dengan Na, sedangkan jumlah siswa kelompok bawah dilambangkan dengan Nb. Pada tingkat kepercayaan 95%, nilai t estimasi dibandingkan dengan nilai t tabel dengan derajat kebebasan (df) = (Na - 1) + (Nb - 1). Jika nilai thitung > t tabel, maka daya pembeda soal cukup besar. Metode lain untuk menghitung daya pembeda adalah sebagai berikut:

$$DP = \frac{S_A - S_B}{I_A} \times 100 \%$$

Keterangan:

Dp : Indeks daya pembeda satu butir soal tertentu 5

SA : Jumlah skor kelompok atas pada butir soal yang diolah

SB : Jumlah skor kelompok bawah pada butir soal yang diolah

IA : Jumlah skor maksimum salah satu kelompok pada butir soal yang diolah

Setelah menentukan indeks daya pembeda, harga diinterpretasikan menggunakan kriteria daya pembeda yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Interpretasi Daya Pembeda Instrumen Tes

Indeks Daya Pembeda	Kriteria Daya Pembeda
Negatif – 9%	Sangat buruk, harus dibuang
10% - 19%	Buruk, sebaiknya dibuang
20% - 29%	Agak baik atau cukup
30% - 49%	Baik
50% - Keatas	Sangat baik

(Karno To, 1996:15)