

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah cara manusia berupaya tumbuh dan berkembang pada kemampuan jasmani dan rohaninya agar sebanding dengan cita-cita masyarakat dan budaya. Pendidikan sangat penting dan semua orang memerlukan pendidikan di hidupnya. Jika tidak ada pendidikan, sekelompok orang tidak dapat hidup dan tumbuh sesuai seperti cita-citanya untuk berkembang, sejahtera, dan bahagia, yang didasarkan pada visi hidupnya (Hasibuan et al., 2021).

Munib dalam (Sahempa et al., 2021) mengartikan pendidikan sebagai usaha yang disengaja dan teratur yang dilaksanakan oleh orang-orang yang diberi tugas untuk mengajari siswa agar mengembangkan kualitas dan kebiasaan yang sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan. Hubungan timbal balik dalam belajar penting bagi kegiatan pendidikan. Siswa harus selalu berperan aktif dalam proses belajar mengajar agar membangun kemampuan pengamatan, perencanaan, penyelidikan, dan memperoleh kesimpulan yang mengakibatkan guru sadar akan permasalahan yang dimiliki siswa dan kemudian dapat mendapatkan ketepatan jawaban. Setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan (Zaifullah et al., 2021).

Kegiatan belajar merupakan aspek terpenting dalam proses pendidikan bagi siswa. Karena berhasil tidaknya pembelajaran pendidikan ditentukan oleh tim pengajar pada saat prosedur penyampaiannya. Guru memiliki peran

vital dalam pendidikan, dan mereka harus mampu menularkan seluruh keahliannya kepada siswanya (Marianus, 2022).

Seorang guru dapat menetapkan bagaimana cara meningkatkan mutu pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran. Apabila guru dapat mengatur kelas secara efektif, maka target belajar memberikan hasil positif, begitu pula sebaliknya (Mansur, 2015). Jadi tuntutan atau target akhir yang semestinya dicapai siswa yang meliputi aspek kognitif berupa penguasaan informasi siswa, aspek afektif berupa perubahan nilai dan sikap, dan aspek psikomotor berupa peningkatan kemampuan membuktikan kesuksesan belajar yang dicapai (Syafi'i et al., 2018). Perubahan perilaku digunakan untuk menggambarkan hasil belajar. Meskipun tidak semua perubahan tingkah laku disebabkan oleh belajar, namun kegiatan belajar sering kali dikaitkan dengan perubahan tingkah laku. Oleh karena itu, hasil pembelajaran dijadikan tolok ukur bagi guru dalam menilai sukses atau tidak proses pembelajarannya, serta menjadi koreksi untuk perbaikan di masa mendatang (Aunurrahman, 2016).

Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran baru pada kurikulum merdeka dan berperan dalam membantu tercapainya profil pelajar Pancasila. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu yang mendalami makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, menyelidiki keberadaan manusia yang berhubungan dengan lingkungannya. Siswa diharapkan mampu menumbuhkan rasa ingin tahunya untuk mengeksplorasi kejadian-kejadian dalam kehidupan sehari-hari. Dapat juga

berpartisipasi aktif dalam melestarikan sumber daya di sekitarnya (Azzahra et al., 2023).

Berdasarkan temuan pra survei yang dilakukan peneliti, siswa mengalami tantangan ketika mempelajari materi pelajaran IPAS. Beberapa nilai siswa kurang dari KKM. Guru sudah menerapkan beberapa model pembelajaran, salah satunya STAD (*Student Team Achievement Division*). Selain menggunakan model pembelajaran, guru juga memberi variasi media pendukung seperti penggunaan proyektor dan audio visual. Tetapi nyatanya dengan penerapan metode belajar tersebut belum ada peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas 4 SDN Manguharjo.

Peneliti berupaya menerapkan inovasi modul pembelajaran dalam penyediaan bahan ajar ilmiah. Proses belajar mengajar akan lebih berhasil jika seorang guru bisa menerapkan model pembelajaran yang tepat (Lahir et al., 2017). Hal ini dikarenakan model pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan strategi menarik dan aktif diyakini akan memberi dampak pada hasil belajar siswa salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *Flashcard*.

Take and Give bisa diartikan “saling memberi dan saling menerima” yang menjadi intisari dari model pembelajaran *Take and Give*. Pemberian kartu kepada siswa sebagai langkah awal dalam paradigma pembelajaran *Take and Give*, berupa pendekatan pembelajaran yang ditunjang dengan tampilan data. Ketika pembelajaran terjadi, hal ini dapat mengubah

lingkungan kelas menjadi lingkungan yang penuh aktivitas (Samosir et al., 2021). Paradigma pembelajaran ini mengharuskan siswa untuk mengerti materi yang ditawarkan oleh guru dan teman sebaya. Model *Take and Give* digunakan dalam mempersiapkan siswa menjadi sumber informasi dan rekan belajar bagi teman-temannya. Maka dari itu, harus ada pemahaman informasi yang dibicarakan serta memiliki keterampilan komunikasi agar dapat disampaikan kepada siswa lainnya.

Siswa yang menerima ilmu harus mampu memahami materi yang diberikan kepadanya secara memadai. Sebab ia juga harus bisa memberikan contoh yang relevan dengan informasi yang didapatnya (Dewi et al., 2014). Keunggulan Model *Take and Give* diantaranya: (1) guru dapat memodifikasi kembali penggunaan model pembelajaran ini sesuai dengan keperluan, (2) pelajaran lebih teratur, karena guru menjelaskan uraian materi sebelum pembagian kartu, (3) kerja sama dan saling menghargai kemampuan siswa, dan 4) membantu berinteraksi didukung ketersediaan media yang memadai sehingga membantu mempermudah proses pembelajaran (Seputra, 2020).

Materi pendidikan yang efektif adalah materi yang dapat menarik minat siswa dan menunjukkan kemampuannya dengan merangsang ide dan perasaannya sehingga menyebabkan keikutsertaan siswa dalam kegiatan belajar berlangsung (Magdalena, 2024). Media pembelajaran yang tepat dipraktekkan pada proses pembelajaran IPAS materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya adalah media *Flashcard*. Media pembelajaran ini dinilai bermanfaat dalam membantu pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran, karena

menyediakan beragam visual yang dapat membantu siswa memahami topik dengan lebih baik (Wicaksana & Anistiyasari, 2020). Media ini termasuk dalam media gambar yang dapat dilihat dengan mata. agar siswa mudah memperoleh muatan dan mengembangkan bakatnya, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa (Shafa et al., 2022).

Manfaat penggunaan media *Flashcard* adalah bersifat portable, praktis, mudah diingat siswa, menyenangkan, dan memotivasi. Media *Flashcard* juga dapat digunakan untuk mendidik anak-anak dalam berbagai keterampilan, termasuk kemandirian. Penggunaan media *Flashcard* juga akan membantu siswa meningkatkan daya ingat, mengembangkan kemandirian, dan menambah pengetahuan. Media pembelajaran *Flashcard* termasuk dalam pendekatan pembelajaran berbasis preferensi sensorik karena dapat dilihat langsung oleh alat indera siswa. Melalui bentuk belajar visual siswa dapat belajar dari apa yang dilihat, bentuk belajar auditori dapat membantu siswa belajar dari apa yang didengar, dan bentuk belajar kinestetik dapat membantu siswa belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh. Melalui hal tersebut, ingatan otak akan sangat terstruktur, efektif, dan efisien apabila disusun ke dalam kata-kata dan gambar (Krisdiana & Jamaludin, 2023).

Manfaat sarana pembelajaran ini kegiatan belajar tidak bertumpu ke guru yang tidak menarik, sehingga siswa menjadi lebih aktif memberi pertanyaan, bergerak, tertawa, dan syaraf otak menjadi lebih aktif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Saputra et al., 2022). Mempermudah tercapainya hasil belajar

yang lebih baik, media *Flashcard* dapat dimanfaatkan menjadi metode untuk meminimalkan kendala saat proses belajar. (Anisa Nurjanah et al., 2023).

Urgensi penelitian ini didasarkan pada berbagai temuan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu yang sesuai dengan penelitian ini adalah:

Penelitian oleh Jontono Samosir et.al. Temuan penelitian menunjukkan model pembelajaran *Take and Give* memiliki dampak yang besar pada hasil belajar siswa Tema Praja Muda Karana Kelas III SDN RK Budi Luhur Medan Denai (Samosir et al., 2021). Ketidaksamaan penelitian ini dengan penelitian penulis berupa tempat penelitian, subjek penelitian, dan penggunaan media *Flashcard* sebagai penunjang model pembelajaran *Take and Give*.

Pada penelitian Ana Theriana diperoleh bahwa Paradigma pembelajaran *Take and Give* berdampak besar terhadap kinerja siswa dalam proses pembelajaran, terbukti dengan rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen melebihi kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan. (Theriana, 2019). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah lokasi penelitian, subjek penelitian, dan penggunaan media *Flashcard* sebagai penunjang model pembelajaran *Take and Give*.

Kemudian penelitian Budi Febriyanto dan Ari Yanto menghasilkan berupa pemanfaatan media *Flashcard* pada pembelajaran IPS siswa kelas IV SDN I Pesanggrahan dapat meningkatkan hasil belajarnya (Febriyanto & Yanto, 2019). Yang membedakan penelitian terletak ada subjek penelitian,

lokasi penelitian, jenis penelitian, dan penulis menerapkan model pembelajaran *Take and Give*.

Selanjutnya penelitian Mega Krisdiana dan Ujang Jamaludin. Hasil penelitian menunjukkan *Flashcard* terbukti menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung sehingga terdapat kenaikan hasil belajar siswa (Krisdiana & Jamaludin, 2023). Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis terdapat pada subjek penelitian, lokasi penelitian dan penulis menambahkan model pembelajaran *Take and Give*.

Penelitian Nur Huda et.al memperoleh hasil berupa ada pengaruh model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *Flashcard* terhadap cara berpikir kritis siswa kelas V (Huda et al., 2023). Perbedaan penelitian terletak pada fokus penelitian, lokasi penelitian, dan variabel dependen (terikat).

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 4 SDN Manguharjo”

## **B. Batasan Masalah**

Penelitian ini fokus pada batasan masalah utama berupa Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 4 SDN Manguharjo.

### C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah didasarkan pada latar belakang masalah. yaitu: “Apakah Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media *Flashcard* Berpengaruh Signifikan Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 4 SDN Manguharjo?”

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 4 SDN Manguharjo.

### E. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan memperoleh manfaat berupa meningkatkan penguasaan materi pelajaran IPAS dengan menerapkan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *Flashcard*. Diharapkan penelitian ini bisa memberi kontribusi pada pembelajaran IPAS berupa penggunaan model pembelajaran baru yang bukan saja berfokus pada peningkatan hasil belajar tetapi juga berorientasi pada pentingnya proses untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

#### 2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi antara lain:

- a. Bagi Sekolah, penelitian ini berkontribusi berupa masukan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *Flashcard* untuk meningkatkan penguasaan materi IPAS siswa kelas 4 SDN Manguharjo.
- b. Bagi Guru, penelitian ini bisa menambah masukan untuk melakukan proses belajar yang kreatif, inovatif, dan menarik sesuai karakteristik mata pelajaran IPAS dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
- c. Bagi siswa, penelitian ini memberikan pengalaman belajar dalam pembelajaran IPAS melalui model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *Flashcard*.
- d. Bagi Peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman baru bagi peneliti tentang pembelajaran IPAS melalui model pembelajaran *Take and Give* dengan berbantuan media *Flashcard*.

## **F. Definisi Operasional Variabel**

### **1. Model Pembelajaran *Take and Give***

Model pembelajaran *Take and Give* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif terfokus pada aktivitas saling memberi dan menerima. Kartu sebagai media bertukar informasi digunakan dalam model ini. Kegiatan bertukar informasi dilakukan dengan cara berpasangan dan ditutup aktivitas evaluasi dengan tujuan memperoleh hasil

pengetahuan. Model pembelajaran *Take and Give* dilakukan dengan bantuan media *Flashcard*. Model tersebut akan diterapkan pada pembelajaran IPAS siswa kelas 4 SDN Manguharjo. Siswa kelas 4 tersebut akan dibentuk menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Metode belajar STAD diterapkan pada kelas kontrol, sedangkan pembelajaran model *Take and Give* dengan bantuan *Flashcard* yang berisi gambar dan tulisan diterapkan pada kelas eksperimen. Pelaksanaan model pembelajaran *Take and Give* dibantu media *Flashcard* dilakukan melalui permainan pencarian harta karun oleh siswa yang berperan sebagai detektif. Harta karun yang dimaksud adalah *Flashcard* yang berisi materi pembelajaran IPAS. *Flashcard* akan di sebar di area yang sudah ditentukan oleh guru. Siswa akan melakukan pencarian kartu *Flashcard* tersebut, kemudian dilanjutkan diskusi dan evaluasi.

## 2. Media *Flashcard*

*Flashcard* digunakan sebagai media penunjang keterlaksanaan model pembelajaran *Take and Give*. *Flashcard* yakni sarana belajar berbentuk kartu kecil berisi gambar, simbol, dan teks berhubungan dengan materi yang diajarkan. Materi yang disajikan melalui media *Flashcard* tersebut akan memudahkan siswa dalam mengingat materi pembelajaran, sehingga mereka dapat menyampaikan materi tersebut pada teman sebayanya. Media *Flashcard* dalam penelitian ini berisi gambar dan teks terkait materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya yang digunakan sebagai kombinasi dari model pembelajaran *Take and Give*.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemahiran yang didapat siswa dari aktivitas belajar. Hasil belajar dapat diamati dari hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa. *Pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada siswa yaitu tes tulis berupa essay terkait materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya.