

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Dimiyati Dan Mudjiono, hasil belajar merupakan perolehan hasil berbentuk angka pada ujian hasil belajar pada akhir kelas. Siswa menerima nilai untuk menentukan seberapa mahir mereka dalam menerima informasi mata pelajaran. Hamalik mengartikan hasil belajar sebagai perbedaan aktivitas yang dapat dilihat dan dinilai dari segi pengetahuan, sikap, dan kemampuannya menunjukkan peningkatan dan perbaikan yang mana sebelumnya tidak tahu maka akan menjadi tahu (Haryanto, 2022). Menurut uraian di atas, hasil belajar adalah penilaian setelah selesai proses pembelajaran dengan mengukur pengetahuan, sikap, dan kemampuan siswa serta perubahan tingkah lakunya. Hasil belajar tersebut kemudian disampaikan kepada siswa (Nurrita, 2018).

Hasil belajar menunjukkan kemampuan nyata siswa setelah adanya transfer pengetahuan dari seseorang yang sudah matang atau yang pengetahuannya kurang. Jadi, dengan menggunakan hasil pembelajaran, siapapun dapat menentukan seberapa baik siswa memperoleh, memahami, dan menguasai topik tertentu. Dengan

menggunakan informasi ini, guru dapat mengembangkan praktik pembelajaran yang lebih efektif (Gafur, 2018).

b. Klasifikasi Hasil Belajar

Sistem pendidikan nasional di dalamnya terdapat sasaran kurikuler dan instruksional yang dikembangkan dengan menggunakan klasifikasi hasil belajar. Menurut Benjamin Bloom, hal tersebut terdiri dari: kognitif, afektif, dan psikomotorik (Milsan & Wewe, 2019) dimana cara mengklasifikasikan hasil belajar tersebut harus sesuai dengan jenis tingkah laku yang diterapkan dapat dicapai siswa atau biasa disebut dengan taksonomi (Wahyuningsih, 2020). Secara lebih rinci klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom adalah sebagai berikut (Magdalena, 2020):

1) Domain Kognitif (Penguasaan Intelektual)

Ranah kognitif bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar berupa pengetahuan, yang meliputi aspek:

- a) Pengetahuan, yaitu keahlian mengingat kembali apa yang sudah dipelajari dan disimpan dalam memori.
- b) Pemahaman, meliputi keahlian mengambil manfaat dari belajar.
- c) Penerapan, yang mencakup keahlian untuk menggunakan cara dan prinsip pada permasalahan dunia nyata dan baru;

- d) Analisis berupa keahlian untuk memecah suatu unit menjadi komponen-komponen sedemikian rupa sehingga keseluruhan struktur dapat dipahami dengan baik.
- e) Sintesis, yang meliputi kekuatan menciptakan pola-pola baru;
- f) Penilaian, yang mencakup kemampuan menciptakan pandangan tentang beberapa topik tergantung pada kriteria tertentu.

2) Domain Afektif

Domain afektif berhubungan dengan sikap dan nilai. Terdapat beberapa derajat wilayah efektif untuk tujuan dan jenis hasil pembelajaran tertentu. Level-level ini dimulai dari yang paling dasar dan berlanjut ke yang paling rumit.

- a) Menghadiri, yaitu tingkat kepekaan terhadap isyarat-isyarat eksternal yang diberikan oleh siswa, seperti masalah keadaan atau gejala.
- b) Respon, yaitu reaksi seseorang terhadap rangsangan dari luar.
- c) Penilaian, yaitu mengacu pada keyakinan dan nilai rangsangan.
- d) Organisasi, yaitu integrasi nilai dalam suatu sistem organisasi, mengidentifikasi keterkaitan antara nilai, serta kestabilan dan prioritas nilai-nilai yang ada.
- e) Ciri-ciri internalisasi nilai, yaitu terintegrasinya sistem nilai seseorang, yang membentuk kepribadian dan pola perilakunya.

3) Domain Psikomotor

Pembelajaran pada ranah psikomotorik mengarah pada pengembangan keterampilan dan kemampuan bertindak mandiri.

Keterampilan memiliki 6 tingkatan:

- a) Gerak reflek;
- b) Keahlian gerak dasar;
- c) Kemahiran persepsi meliputi diskriminasi visual, diskriminasi pendengaran motorik;
- d) Kemahiran dalam bidang fisik, seperti kekuatan, keserasian dan ketelitian;
- e) Gerakan keterampilan, diawali keterampilan dasar sampai dengan keterampilan tinggi; dan
- f) Kemahiran yang berkaitan ke komunikasi non dekursif berupa gerak ekspresif dan interpretatif.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Parameter terpenuhinya target belajar di kelas adalah hasil belajar yang tidak dapat dipisahkan dari unsur-unsur penentu hasil belajar. Berdasarkan Slameto dalam (Suciati et al., 2022), hasil belajar dipengaruhi dua faktor, yaitu pengaruh eksternal berupa luar diri individu dan pengaruh internal berupa dalam diri. Faktor eksternal berupa:

1) Pendekatan pengajaran

Pembelajaran akan dipengaruhi oleh metode pengajaran yang digunakan. Siswa akan menjadi bosan akibat pendekatan pendidikan yang membosankan. Akibatnya, pendekatan pembelajaran yang berbeda harus digunakan selama pembelajaran.

2) Kurikulum.

Kurikulum mencakup penyajian sumber belajar, memungkinkan siswa menerima dan mengembangkannya.

3) Hubungan antara guru dan siswa.

Jika interaksi dosen dan mahasiswa kuat, anak menjadi sangat menikmati kegiatan belajar.

4) Hubungan siswa dengan siswa lain

Koneksi siswa yang buruk menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang baik.

5) Ketaatan Sekolah

Semua personil sekolah yang menaati peraturan akan mendisiplinkan murid-muridnya, dan ini mempunyai dampak yang menguntungkan pada pembelajaran mereka.

6) Alat Pelajaran

Perangkat pembelajaran yang baik dan komprehensif dapat membantu dalam menyajikan konten pembelajaran dengan sempurna.

Berdasarkan sudut pandang di atas, unsur-unsur yang mempengaruhi hasil pembelajaran berasal dari sumber eksternal dan internal. Teknik pembelajaran adalah bagian unsur eksternal yang berpotensi mempengaruhi hasil belajar.

d. Indikator Hasil Belajar

Indikator dirumuskan berupa kalimat yang mengandung kata kerja operasional. Dalam taksonomi Bloom, masing-masing domain (kognitif, afektif, dan psikomotorik), memiliki kata kerja operasional tersendiri (Agustinaningsih, 2023). Indikator hasil belajar secara rinci terdapat pada tabel berikut:

Tabel 2. 1 Indikator Hasil Belajar

Indikator Hasil Belajar Menurut Muhibbin Syah (Sugita, 2021)

No	Domain	Indikator
1	Domain Kognitif	
	Ingatan, Pengetahuan (<i>knowledge</i>)	Sanggup menyebutkan menampilkan
	Pemahaman (<i>comprehension</i>)	Sanggup menjelaskan Sanggup mendefinisikan dalam bahasa sendiri
	Penerapan (<i>application</i>)	Sanggup berikan contoh
	Analisis (<i>analysis</i>)	Sanggup menguraikan Sanggup mengklasifikasikan
	Menciptakan, membangun (<i>synthesis</i>)	Sanggup menghubungkan materi, sehingga menjadi kesatuan yang baru
	Evaluasi (<i>evaluation</i>)	Mampu memperhitungkan, Mampu menerangkan serta menafsirkan, Mampu menyimpulkan

No	Domain	Indikator
2	Domain Afektif Penerimaan (<i>receiving</i>) Sambutan Sikap menghargai (Apresiasi) Pendalaman (internalisasi) Penghayatan (karakterisasi)	Menampilkan perilaku menerima Menampilkan perilaku menolak Kesediaan berpartisipasi/terlibat Kesediaan memanfaatkan Menganggap penting dan bermanfaat Menganggap indah dan harmonis Mengagumi Mengakui dan meyakini Meningkari Melembagakan atau meniadakan Praktek perilaku sehari-hari.
3	Domain Psikomotor Keterampilan bergerak dan bertindak Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal	Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya. Kefasihan melafalkan/mengucapkan Kecakapan menciptakan mimik serta gerakan jasmani

Model hasil belajar holistik menggabungkan ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik yang ke semuanya saling berhubungan. Pengetahuan dan keterampilan mental, ranah emosional meliputi perasaan dan emosi masuk ke ranah kognitif, dan meliputi kemampuan fisik dan koordinasi masuk ke ranah psikomotorik. Interaksi antara ketiganya dapat diamati selama dan setelah proses pembelajaran. Seseorang yang memiliki sikap yang baik terhadap suatu proses belajar

(afektif) mungkin akan bekerja lebih keras dalam memahami dan menerapkan suatu gagasan (kognitif) atau melatih gerak tertentu (psikomotor) (Wahyuningsih Sri Endah, 2020).

Kajian awal terhadap ketiga bidang ini menunjukkan adanya hierarki di antara ketiga bidang tersebut. Domain kognitif terkadang dipandang lebih murni dibandingkan dua domain lainnya. Keterampilan kognitif sampai batas tertentu bergantung pada kemampuan psikomotorik dan emosional. Sedangkan ranah emosional memerlukan kecerdasan yang cukup besar, dan ranah psikomotorik, selain membutuhkan kognisi, juga memerlukan komponen afektif seperti keinginan untuk bertindak. Dengan kata lain, kognisi dapat dicapai dengan usaha motorik dan emosional yang minimal. Meski begitu, ranah kognitif tidak bisa berdiri sendiri; Seorang siswa yang cemas terhadap suatu hal kecil kemungkinannya akan memperoleh hasil belajar kognitif yang optimal (Pramusinta & Fauziah, 2022).

Penilaian harus melibatkan pemeriksaan terhadap kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik siswa agar dapat menyajikan gambaran utuh mengenai pertumbuhan dan kemajuan siswa. Relevansi penilaian pada ketiga domain tersebut tidak hanya sekedar menyajikan gambaran hasil belajar secara holistik, namun juga untuk menjamin tes dilaksanakan secara adil, sehingga siswa yang unggul pada satu domain tidak merasa dirugikan (Hidayat et al., 2023).

2. Pembelajaran IPAS

a. IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari interaksi antara benda mati dan makhluk hidup di alam serta bagaimana manusia hidup dan beradaptasi pada lingkungan. Ilmu pengetahuan seringkali dicirikan sebagai kumpulan informasi berbeda yang disusun secara rasional dan metodis. Pengetahuan alam dan sosial termasuk dalam pengetahuan ini. (Suhelayanti et al., 2023).

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Profil Pelajar Pancasila yang dimaksudkan sebagai figur pelajar Indonesia diwujudkan antara lain melalui pengkajian IPAS. Rasa ingin tahu siswa terhadap apa yang terjadi disekitarnya didorong oleh IPAS. Siswa mungkin terinspirasi untuk mempelajari lebih lanjut tentang alam dan kaitannya dengan kehidupan di bumi karena rasa ingin tahu ini. Tujuan pembangunan berkelanjutan dapat dicapai dengan menggunakan pengetahuan ini untuk mengenali masalah dan menghasilkan solusi. Tujuan pembelajaran IPAS adalah (Suhelayanti et al., 2023):

- 1) Merangsang minat dan keingintahuan siswa dalam mempelajari fenomena-fenomena antara umat manusia, pemahaman dunia dan relevansinya pada keberadaan manusia;
- 2) Menjaga, dan memelihara lingkungan hidup, serta mengelola dengan baik SDA dan lingkungan hidup.

- 3) Pengembangan keahlian inkuiri untuk menemukan pemecahan masalah melalui aktivitas dunia nyata.
- 4) Memahami diri sendiri, konteks sosialnya, eksistensi manusia dan masyarakat yang terus berkembang.
- 5) Memahami prasyarat makna menjadi anggota dari kelompok nasional dan global, sehingga dapat berpartisipasi dalam mengatasi masalah yang berhubungan dengan diri sendiri dan sekitar.
- 6) Memperoleh ilmu tentang ide-ide IPAS, dan penerapannya dalam situasi harian.

c. Capaian Pembelajaran IPAS

Dalam pembelajaran sains dan teknologi menggunakan Kurikulum Merdeka, ada dua komponen besar yang harus diperhatikan: pemahaman ilmu pengetahuan ilmiah dan sosial (sains dan sosial), dan keterampilan proses. Diharapkan pada akhir pembelajaran, siswa dapat lebih memahami bumi, alam semesta, dan segala isinya, mulai dari diri sendiri, interaksi antar ciptaan lain, interaksi antar manusia, dan interaksi dengan lingkungan, sehingga memungkinkan mereka untuk memahami cara kerja dunia.

Lebih jauh lagi, sebagai ciptaan yang mulia dan berakal budi, siswa sudah sepatutnya berkontribusi dalam memperbaiki dunia. Pendekatan inkuiri merupakan strategi pembelajaran yang membantu siswa belajar secara bermakna. Pembelajaran inkuiri mendorong siswa untuk memahami informasi melalui pengalaman belajar langsung dan fase

pelaksanaan seperti orientasi, penyusunan masalah, hipotesis, pengumpulan data, pengujian hipotesis, dan penarikan kesimpulan (Suhelayanti et al., 2023).

3. Model Pembelajaran *Take and Give*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Take and Give*

Model pembelajaran *Take and Give* (saling memberi dan menerima) adalah metode penyampaian materi yang fokus pada kemahiran mata pelajaran dengan menggunakan kartu berpasangan untuk mengkomunikasikan pengetahuan dan diakhiri dengan tugas evaluasi untuk menilai keterampilan siswa (Habibati, 2017). Paradigma pembelajaran *Take and Give* berbasis sintaksis mengharuskan siswa memahami isi mata pelajaran yang ditawarkan baik oleh instruktur maupun teman sekelasnya. Dengan demikian, bagian utama strategi *Take and Give* adalah kemahiran, kerja sama, serta pemberian informasi dilanjutkan evaluasi untuk melihat keahlian materi yang didapat dari kartu serta pemahaman kelompok.

b. Langkah-langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran *Take and Give*

Ambil dan berikan merupakan teknik pembelajaran berbasis pembagian kartu. Kartu tersebut terdapat catatan yang harus dipahami oleh setiap pembelajar. Setelahnya siswa mencari teman untuk saling memberi informasi berdasarkan diperolehnya, dan ditutup

dengan evaluasi siswa berupa pertanyaan pengetahuannya dan pengetahuan yang diperoleh dari pasangannya.

Langkah-langkah model pembelajaran *Take and Give* adalah sebagai berikut (Rahmaniati, 2024):

- 1) Guru mengembangkan kartu untuk sarana pembelajaran.
- 2) Guru mengatur kelas.
- 3) Guru mengajarkan isi berdasarkan keterampilan yang ingin diperoleh.
- 4) Untuk membantu siswa memperoleh penguasaan, setiap anak diberikan satu kartu untuk dipahami dan dihafalkan.
- 5) Siswa diinstruksikan untuk memilih teman yang dapat diajak berbagi ilmu. Kartu yang dipegang harus diberi nama siswa dan pasangannya.
- 6) Guru memberi pertanyaan tidak sama dengan kartu untuk menilai prestasi siswa.
- 7) Metode ini dapat diubah berdasarkan kartunya.
- 8) Guru mengakhiri pelajaran.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Take and Give*

Huda dalam (Octavia, 2020) menjelaskan model pembelajaran *Take and Give* memiliki kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

- 1) Kelebihan model pembelajaran *Take and Give*
 - a) Dapat disesuaikan dengan preferensi dan lingkungan belajar Anda.

- b) Mengajarkan siswa untuk menghargai kelebihan dan bekerja sama satu sama lain.
 - c) Ajari anak bagaimana berkomunikasi secara efektif dengan teman sebayanya.
 - d) Gunakan kartu yang disediakan untuk membantu pengetahuan siswa berkembang dan lebih terfokus.
 - e) Karena setiap siswa bertanggung jawab atas kartunya masing-masing, maka harus ada peningkatan akuntabilitas siswa.
 - f) Karena mereka belajar dari guru dan siswa lain, mereka akan memahami isi dan pengetahuan lebih cepat.
 - g) Dapat mempercepat pemahaman dan penguasaan materi siswa.
- 2) Kelemahan model pembelajaran *Take and Give*
- a) Sulit menegur anak secara berkelompok.
 - b) Ketidaksesuaian dalam keahlian antara siswa yang mempunyai latar belakang akademis kuat dan tidak mempunyai latar belakang akademis yang kuat.
 - c) Jika siswa menyampaikan informasi yang salah atau tidak benar, maka siswa lain juga akan mendapatkan informasi yang salah atau tidak tepat.

4. Media *Flashcard*

a. Pengertian Media *Flashcard*

Flashcard adalah sejenis alat belajar berbentuk kartu di dalamnya ada gambar dan teks yang dapat diubah sesuai dengan kebutuhan siswa, dan dapat diproduksi sendiri atau dibeli dalam bentuk jadi. Keuntungan media ini berupa pengembangan daya ingat, latihan mandiri, dan berhitung kata. *Flashcard* adalah materi pendidikan yang berbentuk kartu dengan gambar dan kata-kata. *Flashcard* dapat membantu meningkatkan memori dan kosa kata.

Riyana mendefinisikan *Flashcard* sebagai media pembelajaran yang berbentuk kartu grafis sebesar 30 x 50 cm. Pembuatan kartu melalui desain atau menempelkan gambar ke dalam lembaran kertas. Menurut Febrianto, *Flashcard* merupakan media dasar berbentuk kartu yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan substansi topik sekaligus memudahkan siswa mengenali grafik dan kata-kata. Menurut pendapat profesional di atas, *Flashcard* adalah sejenis materi pembelajaran visual yang berbentuk kartu dengan grafis di bagian depan, seringkali berupa foto, simbol, atau gambar, dan informasi di bagian belakang (Aprilia et al., 2023).

b. Jenis-Jenis Media *Flashcard*

Menurut (Akbar, 2022), media *Flashcard* terdiri dari beberapa jenis, yaitu:

1) *Flashcard* Kosong

Flashcard biasa tidak memiliki tulisan atau gambar di dalamnya. Kartu ini digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna yang memungkinkan pengguna untuk bebas mengekspresikan kreativitas dan imajinasinya. Penggunaan *Flashcard* ini membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan *Flashcard* lainnya. *Flashcard* ini dapat digunakan oleh siswa tingkat awal dan akhir.

2) *Flashcard* Alfabet

Flashcard alfabet adalah sejenis *Flashcard* yang menyediakan daftar nama huruf alfabet, dimulai dengan az. Jumlah kartunya ada 26, berdasarkan jumlah huruf bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Bentuk *Flashcard* ini umumnya digunakan oleh pembelajar bahasa awal. Misalnya saja anak PAUD, TK, SDN, atau pembelajar bahasa kedua.

3) *Flashcard* Kosakata

Flashcard kosakata adalah kartu yang berisi daftar dan arti berbagai istilah kosakata. Sumber terminologi pada *Flashcard* ini adalah kamus, baik kamus umum maupun kamus kata. Sedangkan bentuk kartu ini dapat dibuat berdasarkan kebutuhan. *Flashcard* kosakata dapat dibuat dari kumpulan kata atau kosa kata apa pun. Gaya *Flashcard* ini cocok untuk siswa pada semua tahap pembelajaran.

4) *Flashcard* Angka

Flashcard angka adalah sejenis *Flashcard* yang menyimpan daftar nomor. Daftar angkanya hanya berjumlah sepuluh. Kumpulan sepuluh bilangan bulat ini berkisar dari 0 hingga 9, dengan bilangan berikut ini merupakan campurannya. Saat mengenalkan angka, angka 0 biasanya tidak dihitung sebagai angka. Angka yang paling umum digunakan adalah 1-10 atau kelipatannya. Penggunaan *Flashcard* angka sama seperti kartu flash huruf, yaitu digunakan oleh pembelajar bahasa awal.

5) *Flashcard* Hitungan Dasar

Flashcard penghitungan dasar adalah kartu yang menyediakan daftar atau urutan angka berpasangan, serta hasil yang sesuai. Rangkaian bilangan bulat berpasangan ini dilambangkan dengan tanda hitung dan diakhiri dengan simbol kemiripan (=). Kartu jenis ini dibagi menjadi empat bentuk: penjumlahan (+), perkalian (x), pengurangan (-), dan pembagian. Kartu-kartu ini dimaksudkan untuk menghafal perhitungan, seperti perkalian dan pembagian, dan digunakan oleh pembelajar tahap awal.

6) *Flashcard* Eksak

Flashcard eksak adalah kartu untuk mata pelajaran keilmuan konkrit yang dapat didemonstrasikan dengan pasti. *Flashcard* yang tepat menampilkan rumus, nama unit, dan nama elemen. *Flashcard* ini dirancang untuk mengingat atau mempertahankan dasar-dasar rumus,

nama satuan, dan simbol satuan atau elemen. Gaya kartu ini ditujukan untuk pelajar tingkat lanjut.

7) *Flashcard* Benda

Flashcard objek adalah kartu yang berisi foto-foto suatu benda, beserta nama, fungsi, dan artinya. *Flashcard* berbasis objek semacam ini dipisahkan menjadi dua kategori: benda mati dan benda hidup. *Flashcard* gaya ini biasa digunakan oleh pembelajar tahap awal untuk memperkenalkan sesuatu.

8) *Flashcard* Kilas Nama

Flashcard nama pada dasarnya sama atau sebanding dengan *Flashcard* kosakata karena memiliki tujuan yang sama untuk menambah atau memperkenalkan kata. Namun, *Flashcard* nama menyorot nama suatu lokasi atau acara.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media *Flashcard*

1) Kelebihan Media *Flashcard* (Muliani et al., 2024):

- a) Efisien dapat dibawa dengan mudah karena berukuran kecil, *Flashcard* dapat dimasukkan ke dalam ransel atau bahkan saku, sehingga menghemat ruang dan fleksibel bisa dipakai di mana saja.
- b) Praktis, berdasarkan cara perancangan dan pemanfaatannya media *Flashcard* sangatlah praktis. Tidak diperlukan keahlian khusus dan banyak tenaga ketika media ini digunakan guru. Jika ingin menggunakannya, hanya perlu menyusun foto-foto berdasarkan

kesukaan, perlu dipastikan urutannya benar dan setelah selesai dapat disimpan.

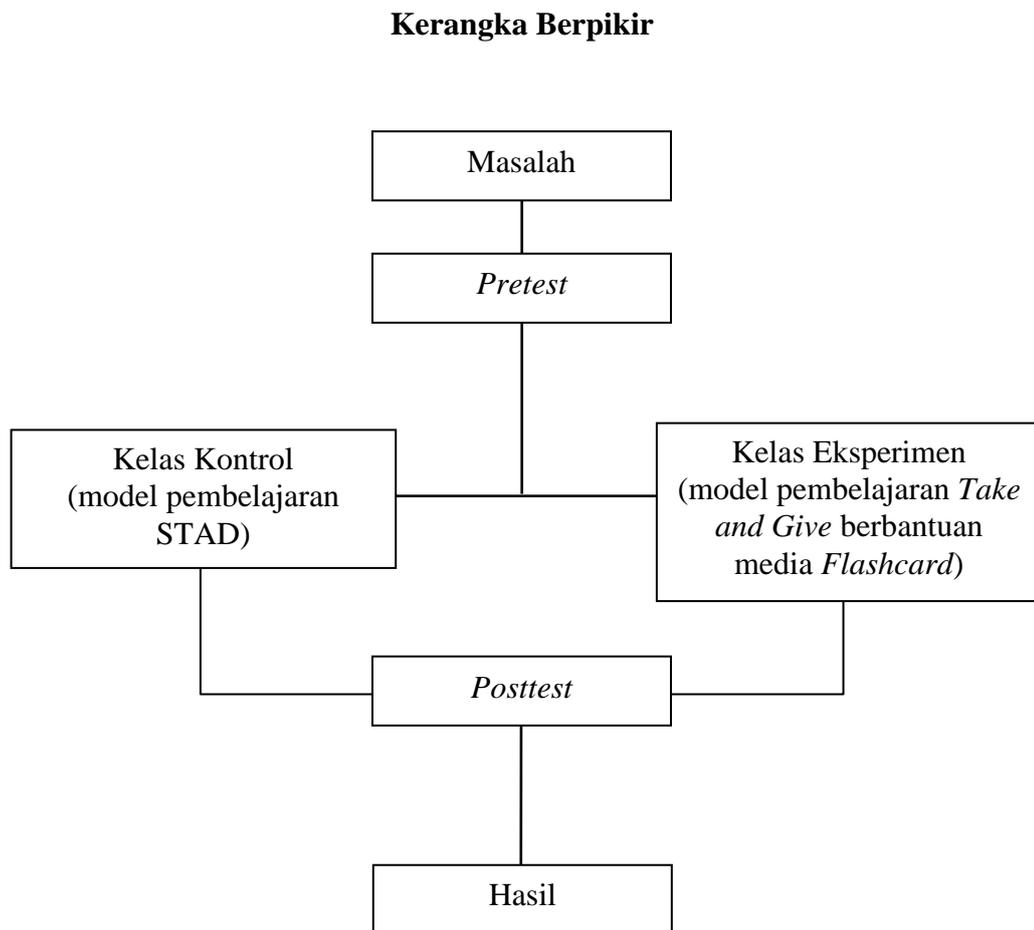
- c) Media *Flashcard* menampilkan pesan singkat pada setiap kartu yang ditampilkan. Menggunakan pesan singkat dapat meningkatkan retensi memori anak. Kombinasi gambar dan teks mempermudah siswa memahami pengertian tentang sesuatu. Untuk mengetahui nama suatu benda dapat digunakan gambar. Sedangkan untuk melihat seperti apa suatu objek atau konsep dapat dilihat pada teks.
 - d) Media *Flashcard* dapat dimanfaatkan dalam permainan siswa, misalnya berlomba mengidentifikasi objek dari sekumpulan *Flashcard* yang diberikan secara random. Siswa berlomba mencari benda sesuai perintah. Ini meningkatkan kapasitas kognitif dan ketangkasan fisik.
- 2) Kelemahan Media *Flashcard* (Muliani et al., 2024):
- a) Gambar mungkin terlalu kecil untuk menggambarkan kelas yang besar.
 - b) Siswa mungkin kesulitan memahami gambar.
 - c) Gerakan, emosi, dan kesan suara mungkin tidak tersampaikan.

B. Kerangka Berpikir

Hasil belajar melalui kegiatan belajar dapat digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan belajar siswa (Wahid, 2022). Hasil belajar kelas 4 SDN Manguharjo dirasa kurang. Banyak variabel yang berkontribusi terhadap buruknya hasil belajar siswa. Usaha menaikkan hasil belajar siswa bisa memanfaatkan model belajar yang fokus pada aktivitas berkelompok dan mengharuskan siswa lebih aktif berpartisipasi di kelas. Penerapan model pembelajaran *Take and Give* yang didukung oleh *Flashcard* diperkirakan akan bermanfaat pada hasil belajar siswa (Anggraini et al., 2022).

Model pembelajaran *Take and Give* ialah suatu pendekatan aktif lewat keterlibatan teman berbagi ilmu dengan menggunakan kartu agar lebih memahami materi pelajaran dengan menerima dan menyampaikan materi pembelajaran. Sedangkan *Flashcards* yaitu sarana pembelajaran berbentuk kartu berisi gambar dan teks yang dapat diubah sesuai dengan kebutuhan siswa, dan dapat diproduksi sendiri atau dibeli dalam bentuk jadi. Model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *Flashcard* diharapkan tepat dipraktikkan karena memungkinkan siswa lebih paham materi yang disajikan guru melalui alat kartu bergambar (Vidya Rumpakha, 2017). Siswa diharuskan untuk saling komunikasi, kerja sama, tanggung jawab, serta mengajarkan siswa untuk berpikir jernih, sistematis, dan kreatif selama proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Jika siswa dapat menyelesaikan pembelajaran tersebut maka mereka akan sangat paham materi ajar dan meningkatkan hasil belajarnya dari pembelajaran sebelumnya (Adella et al., 2023).

Berdasarkan paparan di atas, maka kerangka alur pemikiran dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis

Ketika rumusan masalah penelitian berbentuk kalimat pertanyaan, maka hipotesis secara umum dipahami sebagai representasi solusi sementara terhadap rumusan masalah tersebut. Sifatnya dianggap sementara karena pemberian solusi berdasarkan teori yang bersangkutan bukan pada kenyataan empiris yang didapat dari mengumpulkan data. Oleh sebab itu, hipotesis juga dapat dilihat sebagai respons teoritis dan bukan empiris terhadap deskripsi masalah (Sugiyono, 2012).

Hipotesis penelitian ini adalah:

H_0 = Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media *Flashcard* Tidak Berpengaruh Signifikan Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 4 SDN Manguharjo

H_a = Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media *Flashcard* Berpengaruh Signifikan Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 4 SDN Manguharjo.