

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar ialah sesuatu penilaian yang diraih setelah siswa mengikuti proses belajar dengan guru. Hasil belajar juga merupakan alat untuk perbandingan yang digunakan guru dalam melihat seberapa ketercapaian tujuan dari sebuah pembelajaran pada siswa. Target ketercapaian hasil belajar siswa meliputi pengetahuan, penalaran, keterampilan, serta sikap siswa. Hasil belajar adalah proses berubah yang signifikan dari yang tidak mengerti menjadi paham dari proses awal pembelajaran dan siswa telah menunjukkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik yang dinilai dalam bentuk skor (Purwanto, 2019). Penilaian yang dilakukan guru dihasilkan pada pengamatan selama siswa mengikuti periode belajar. Penilaian dilakukan dengan mengukur kemampuan siswa melalui kegiatan tes, ulangan harian, kegiatan berkelompok, penilaian sumatif, penilaian sikap serta keterampilan siswa selama belajar.

Hasil belajar ditekankan pada penilaian bagi siswa dalam mengikuti beberapa pembelajaran, seperti dalam pembelajaran IPAS. Dalam pembelajaran IPAS diajarkan tentang keterkaitan antara alam semesta dengan aktivitas fisik manusia di bumi sebagai makhluk individual maupun makhluk sosial. Hasil belajar IPAS di sekolah dasar masih termasuk dalam kategori rendah, ditandai dari hasil nilai mata pelajaran yang belum

mencapai standart ketuntasan. Hasil penelitian dari Wibowo (2024), juga menjelaskan bahwa dalam kegiatan pembelajaran IPAS di SDIT Ushuludin juga pasif dan guru hanya memberikan tugas berupa pertanyaan terkait materi. Dan kemudian diketahui bahwa hasil belajar mereka mendekati KKM.

Fenomena yang terjadi pada siswa kelas III di SDN Ngetrep juga menghadapi kesulitan dalam upaya peningkatan hasil belajar mereka pada pelajaran IPAS. Hal tersebut berdasarkan pengamatan yang dilaksanakan di lapangan selama peneliti mengabdikan di SDN Ngetrep. Kendala yang terdapat pada kelas ini yaitu pada pemilihan model pembelajaran untuk tercapainya hasil belajar yang lebih meningkat. Pembelajaran IPAS di SDN Ngetrep masih menerapkan strategi pembelajaran strategi pembelajaran konvensional berupa tanya jawab dan ceramah, akibatnya hasil pencapaian siswa dalam belajar berada pada level yang rendah. Dengan hanya menggunakan model konvensional, membuat siswa di kelas menjadi tidak kondusif dan pasif. Pembelajaran yang dilakukan di kelas juga kurang inovatif dalam melibatkan media dalam proses belajar, sehingga peran siswa di kelas kurang terlibat aktif dengan proses belajar. Kelas yang pasif dan tidak kondusif terjadi akibat guru hanya memberikan penjelasan materi lalu siswa diberikan sebuah soal. Realita di lapangan bahwa siswa kelas III SDN Ngetrep berdasarkan nilai soal dengan model konvensional, menunjukkan hasil belajar kognitif yang rendah pada pembelajaran IPAS. Nilai kognitif IPAS pada kelas tersebut masih terdapat banyak siswa dengan nilai berada

di tingkat bawah KKM (70). Hasil belajar kognitif ditandai dengan nilai yang terlihat pada data penilaian ketuntasan belajar siswa pada saat dilakukan ulangan harian IPAS materi ragam bintang alam di Indonesia dimana masih banyak siswa dengan nilai dibawah 70.

Faktor penyebab hasil nilai belajar yang rendah salah satunya disebabkan oleh kesalahan dalam penentuan model yang diimplementasikan dalam pembelajaran. Dengan penerapan model konvensional, siswa berperan hanya sebagai penerima informasi dan guru sebagai pusat pembelajaran (*teacher-centered*) yang menyebabkan suasana kelas menjadi pasif dan tidak kondusif. Pembelajaran yang tidak kondusif juga terjadi karena model konvensional mewajibkan siswa untuk memahami materi dengan sekedar belajar melalui informasi yang diberikan oleh guru tanpa perantara media pembelajaran. Model konvensional menyampaikan informasi kepada siswa secara abstrak sehingga menimbulkan berbagai penjelasan yang tidak dikembangkan, serta waktu siswa dalam belajar lebih banyak digunakan untuk memperhatikan penjabaran materi oleh guru, mengerjakan tugas dan mengisi latihan soal (Fahrudin et al., 2021).

Upaya mengatasi masalah tersebut, perlu dilakukan perbaikan serta pembaharuan dalam pemilihan metode pembelajaran yang sesuai guna meningkatkan partisipasi siswa dan memperkuat pemahaman bagi siswa sehingga menghasilkan pencapaian belajar yang maksimal. Model *Take and Give* ialah satu dari sekian banyak tipe model kooperatif yang tersedia.

Dengan sintaks model yang mengharuskan siswa berbagi dan menerima informasi dari rekan pasangannya, model ini membantu siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Model ini menggunakan sebuah kartu dengan berisikan sedikit penjelasan materi, dan siswa yang menerima kartu tersebut harus menghafalkan isi dari kartu yang diberikan. Kemudian siswa saling menukarkan kartu teman pasangannya untuk bergantian dalam tukar informasi. Model ini bertujuan membentuk siswa dalam pengolahan pemikiran secara mandiri, kemudian mengingat serta memahami apa yang ada di dalam kartu tersebut. Penggunaan model ini diarahkan supaya tujuan pembelajaran tercapai dengan cara yang efisien dan efektif dalam lingkungan yang menyenangkan meski sedang membahas topik yang tergolong sulit (Ikawati, 2017). Melalui tahapan model *Take and Give*, diharapkan siswa lebih berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Hal ini termasuk tahapan mengajarkan siswa tentang bagaimana mereka harus menghafal kartu yang mereka terima dan memberikan informasi yang mereka pelajari kepada teman sebayanya.

Penerapan dari model *Take and Give* dapat dioptimalkan dengan dukungan berupa media pembelajaran. Media pembelajaran sangat berarti bagi guru dalam menyampaikan pesan yang terdapat pada materi. Media pembelajaran yang digunakan juga dapat merangsang siswa agar berpartisipasi dan tidak jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang dirancang interaktif serta menarik dapat mendorong peningkatan minat siswa dalam belajar, sehingga mereka menjadi lebih

bersemangat serta terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran (Asasiatinnisa & Kurnianto, 2026).

Media pembelajaran dengan kategori interaktif yang memiliki banyak fitur menarik serta dapat diintegrasikan pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar yaitu pemanfaatan media interaktif berbasis *Genially*. Media interaktif berbasis *Genially* di desain dengan sangat menarik dan interaktif serta kontekstual sehingga mempermudah siswa memperoleh pemahaman yang bermakna tentang konsep dalam dunia nyata. Misalnya pada topik ragam bentang alam di Indonesia pada kelas III sekolah dasar, disajikan berbagai bentuk kenampakan alam di wilayah Indonesia yang dituangkan berupa gambar sehingga memperkuat pemahaman siswa tentang materi tersebut. Dalam penggunaan interaktif berbasis *Genially*, siswa tidak hanya berpikir serta berdiskusi, namun siswa juga dapat melihat serta mengamati sebuah tampilan gambar slide atau video presentasi tentang materi tersebut. Penggunaan model *Take and Give* yang dikombinasikan interaktif berbasis *Genially* diyakini mampu mewujudkan suasana belajar siswa yang partisipatif dan bermakna. Melalui kombinasi tersebut, siswa memperoleh kesempatan yang lebih luas untuk terlibat dalam kegiatan belajar, sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar yang dicapai.

Berdasarkan penelitian Zahara et al., (2023), membuktikan bahwa implementasi dari model *Take and Give* berdampak positif terhadap hasil belajar IPS yang terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut menerangkan bahwa sebelum siswa diberi perlakuan, presentase

siswa yang tuntas pada materi menghargai perjuangan para tokoh hanya 41,93%, Kemudian pada siklus I mengalami peningkatan 74,19% dan tahap II dengan hasil 87,09%.

Berdasarkan penelitian Azizah et al. (2025), menjelaskan bahwa pemanfaatan media *Genially* efektif dalam peningkatan nilai hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar yaitu kelas 5. Hasil penelitian mengindikasikan adanya peningkatan pada hasil belajar kognitif siswa. Hal ini dibuktikan oleh kenaikan nilai rata-rata siswa dari 42,86 sebelum perlakuan menjadi 80,00 setelah perlakuan diberikan.

Pembelajaran IPAS di SDN Ngetrep Kecamatan Jiwan Kabupaten Madiun akan dijadikan bahan penelitian berdasarkan masalah yang diterangkan pada latar belakang. Penelitian dilakukan karena dalam pembelajaran IPAS di SDN Ngetrep masih menggunakan model *Contextual Teaching Learning* (CTL) tanpa adanya media yang dijadikan perantara pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Oleh karenanya, penelitian ini menerapkan model *Take and Give* dengan bantuan media *Genially* dalam pembelajaran IPAS bagi siswa di tingkat sekolah dasar. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk menganalisis sebuah pengaruh pada penggunaan model pembelajaran *Take and Give* dibantu media *Genially* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III di SDN Ngetrep. Dengan dilaksanakan penelitian ini, diharapkan mampu memberi wawasan pengetahuan yang lebih dalam tentang seberapa pengaruh pembelajaran dengan model *Take and Give* di tingkat dasar.

B. Batasan Masalah

Permasalahan tentang rendahnya hasil belajar IPAS kelas III yang dipaparkan di latar belakang. Penelitian ini difokuskan pada batasan masalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang diterapkan adalah *Take and Give*.
2. Media interaktif berbasis *Genially* digunakan dalam penelitian ini.
3. Pembahasan penelitian fokus pada hasil belajar kognitif siswa kelas III SDN Ngetrep.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media interaktif berbasis *Genially* terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar?”

D. Tujuan Penelitian

Dilihat dari rumusan masalah yang telah disampaikan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media interaktif berbasis *Genially* terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

E. Kegunaan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan

informasi serta menjadi bahan referensi yang berkaitan dengan penelitian di bidang pendidikan, khususnya di lingkup pendidikan sekolah dasar. Penelitian ini juga berkontribusi terhadap pencapaian hasil belajar siswa sekolah dasar.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu berguna bagi siswa untuk membantu dalam memahami materi sehingga terjadi peningkatan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan pemahaman serta dukungan kepada guru untuk memajukan proses belajar dalam upaya meningkatkan lingkungan belajar inovatif.

c. Bagi Peneliti

Sebagai kewajiban memenuhi syarat untuk mendapatkan gelar S1, dan menambah pengetahuan peneliti dalam mengaplikasikan pengetahuan yang didapat selama perkuliahan.

d. Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat dijadikan panutan meningkatkan performa dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

F. Definisi Operasional Variabel

1. Variabel bebas : Model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media interaktif berbasis Genially

Model sebuah pembelajaran yang didalamnya siswa diminta untuk saling membagikan informasi yang diterima kepada temannya dan diintegrasikan bersama merupakan media pembelajaran digital dengan menggunakan web *Genially* untuk membuat konten pembelajaran yang edukatif dan interaktif.

2. Variabel terikat : Hasil Belajar.

Hasil dari penilaian akumulasi yang diperoleh siswa selama kegiatan belajar siswa, sehingga mereka mampu mengerti, paham serta menerapkan ilmu yang diperolehnya.