

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

#### A. Kajian Pustaka

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

Seorang pendidik memiliki kewajiban untuk melakukan penentuan model pembelajaran sebelum melakukan proses belajar. Pemilihan model pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa di kelas. Dari banyaknya model pembelajaran, salah satunya yang sesuai adalah model pembelajaran *Take and Give*. Model *Take and Give* mewajibkan memahami materi yang berikan oleh pengajar (Simarmata, 2024). Penggunaan model ini, siswa diberikan sebuah kartu pada awal pembelajaran setelah guru memberikan sebuah materi, kartu ini berisi nama, materi, nama teman yang diberi informasi, dan isi materi yang akan dibagikan. Siswa kemudian memahami isi kartu tersebut, lalu mencari teman untuk melakukan pertukaran informasi dan pengetahuan berdasarkan materi yang terdapat pada kartu tersebut. Proses pembelajaran ini menuntut siswa untuk memperdalam materi, bekerja sama, saling menghargai kemampuan sesama teman, serta sikap bertanggung jawab terhadap kartu dari masing-masing siswa. Tujuan dari model *Take and Give* yaitu untuk memotivasi siswa untuk semangat dalam belajar, mengaktifkan proses pembelajaran dengan keterlibatan siswa untuk membangun lingkungan belajar yang dinamis. Penggunaan model ini, memberikan pengalaman yang nyata karena

dalam proses pembelajarannya terjadi sebuah pengulangan pengetahuan secara langsung melalui interaksi siswa bersama dengan teman sekelasnya. Dalam memulai proses belajar, guru hanya memberikan sedikit pemaparan materi sebagai awal dalam pembelajaran.

Model *Take and Give* mampu memotivasi serta membangkitkan siswa dalam berpartisipasi dan terlibat aktif dalam proses belajar (Adnan et al., 2024). Model ini dikembangkan untuk membangun kemampuan serta keterampilan siswa dalam memberi dan menerima informasi. Penerapan model *Take and Give* memberi kemudahan untuk mengulang ingatan mengenai pelajaran yang disampaikan, terlebih lagi jika materi dalam pelajaran tersebut diajarkan oleh teman sebayanya (Yanti et al., 2022).

Model *Take and Give* masuk dalam kategori pembelajaran kooperatif, dimana siswa berperan serta secara aktif dalam mengikuti aktivitas belajar di kelas. Penerapan model ini membantu siswa dalam berlatih bekerjasama serta menghargai masing-masing kemampuan dari teman sebayanya, melakukan interaksi bersama, pendalaman pengetahuan siswa, mengajarkan sikap tanggung jawab serta dalam pembelajaran siswa dapat menyesuaikan keinginan dan situasi yang dialaminya (Anjani et al., 2024).

Model *Take and Give* membebaskan siswa berkesempatan untuk melakukan interaksi dengan teman sebayanya sehingga terjadi

pertukaran informasi dari materi yang didapatkan oleh masing-masing siswa (Sofiani et al., 2021). Model ini mengajarkan siswa untuk melakukan kegiatan kerjasama dan menghargai serta menghormati kemampuan orang lain, serta memberikan pengajaran kepada siswa untuk bertanggung jawab terhadap masing-masing kartu yang dipegang oleh siswa.

Model *Take and Give* membebaskan siswa pada sebuah tanggung jawab untuk menerima dan mempelajari serta menghafal materi yang didapatkan dalam sebuah kartu yang diterima (Nurwahida et al., 2025). Selanjutnya siswa juga harus memberikan dan menyampaikan informasi yang tersedia dalam kartu tersebut kepada teman pasangannya. Sejalan dengan itu, model ini memberikan pengalaman langsung dengan materi yang diulangi secara terus menerus, yang kemudian akan mudah di ingat oleh siswa, sehingga membuat siswa untuk lebih mudah mempelajari topik pembelajaran yang dibahas.

Dari beberapa penjelasan yang dipaparkan, peneliti mengambil kesimpulan bahwa model *Take and Give* diartikan sebagai sebuah model dimana peran siswa diharuskan untuk aktif pada proses bertukar informasi, yang memungkinkan setiap siswa memiliki peran dalam menyampaikan dan menerima informasi atau materi pembelajaran. Model ini melatih siswa dalam kemampuan berkomunikasi, kerjasama dan bertanggung jawab terhadap sebuah materi informasi yang

diterima, kemudian menyampaikan kembali kepada teman sebayanya dengan jelas dan tepat. Model *Take and Give* dapat menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif dan interaktif, karena dalam pembelajaran siswa secara langsung melakukan pertukaran informasi dari siswa satu kepada temannya.

Kegiatan proses belajar yang dilakukan secara runtut dapat menghasilkan terdapat sebuah produk di akhir pembelajaran yang seperti hasil belajar yang maksimal. Sintaks model *Take and Give* disusun untuk memberikan ruang interaksi siswa secara berkelompok, sehingga proses tukar menukar informasi dan pemahaman dapat berlangsung efektif. Menurut Sumayana et al., (2022) Model *Take and Give* memiliki tahapan yang diterapkan dalam pelaksanaan proses belajar yang dijelaskan dalam Tabel 2.1.

**Tabel 2. 1 Sintaks Model Pembelajaran *Take and Give***

| <b>Fase</b>                     | <b>Aktivitas</b>                                                                                                                                    |
|---------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Persiapan media kartu           | Menyiapkan sebuah kartu yang memuat materi dengan tujuan sebagai media dalam belajar dan bertukar informasi oleh siswa                              |
| Penjelasan materi               | Guru menyampaikan pembelajaran berupa materi kepada seluruh siswa sesuai dengan kemampuan atau tujuan yang akan dicapai.                            |
| Pembelajaran Pasangan           | Siswa mempelajari isi kartu masing-masing, kemudian mencari teman untuk saling bertukar dan menyampaikan informasi dari kartu mereka masing-masing. |
| Pertukaran informasi bergantian | Siswa secara bergantian memberikan dan menerima pengetahuan sesuai isi kartu, mencatat nama pasangan pada kartunya.                                 |

| <b>Fase</b> | <b>Aktivitas</b>                                                                                    |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Evaluasi    | Guru bertanya kepada siswa dalam upaya mengetahui seberapa siswa paham terhadap topik yang dibahas. |
| Kesimpulan  | Guru menyimpulkan tentang materi yang diajarkan pada pembelajaran.                                  |

Berdasarkan pemaparan Tabel 2.1, susunan pelaksanaan model *Take and Give* yaitu diawali dengan membuat sebuah kartu sebelum memulai pembelajaran yang memuat nama siswa, materi pembelajaran, dan nama dari siswa yang akan diberikan informasi oleh siswa yang memiliki kartu. Pada awal pembelajaran guru menjelaskan materi secara singkat kepada seluruh siswa. Kemudian guru memberikan kartu yang telah dipersiapkan untuk tiap-tiap siswa. Setelah siswa menerima masing-masing kartu, siswa memahami isi dari kartu yang mereka pegang. Berikutnya guru memerintahkan siswa mencari teman pasangan dan melakukan kegiatan saling bertukar informasi secara bergantian. Siswa diminta untuk memberikan dan menerima informasi dari teman pasangannya, dan menulis nama dari pasangan pada kartunya. Setelah pertukaran informasi dilakukan, guru melakukan kegiatan evaluasi pemahaman siswa dengan mengajukan sebuah pertanyaan terkait dengan materi. Sebagai penutup pembelajaran, guru membimbing siswa untuk menyusun kesimpulan sebagai bentuk penguatan terhadap materi yang telah diajarkan.

Penggunaan model, metode dan pendekatan dalam pembelajaran, tentunya mempunyai masing-masing keunggulan serta

kekurangan didalamnya. Kelebihan dari model *Take and Give* yaitu mempercepat pemahaman materi oleh siswa karena memperoleh materi dari guru dan teman-temannya. Dalam penggunaan model ini, siswa juga diberikan pembelajaran tentang bagaimana cara bertanggung jawab terhadap apa yang telah mereka miliki, seperti kartu yang mereka pegang harus dipahami yang kemudian dijelaskan kepada teman pasangannya. Namun, kekurangannya adalah jika guru atau temannya salah dalam pemberian informasi atau materi, maka nantinya akan menimbulkan kesalahan dalam pemahaman materi (Zainudin, 2021). Berdasarkan penjelasan diatas, maka disimpulkan bahwa kelebihan dari model ini adalah memberikan ruang untuk siswa bertukar pikiran dengan temannya terkait materi yang diterangkan oleh guru. Sedangkan kekurangan dari model tersebut adalah terjadi kesalahpahaman jika materi yang disampaikan tidak sesuai dengan kenyataannya.

## **2. Media Interaktif Berbasis *Genially***

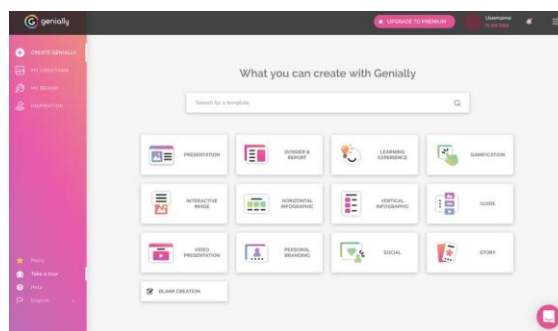
Proses belajar dapat berjalan lebih optimal jika disertai dengan penggunaan media. Siswa dengan mudah memahami topik pembelajaran tergantung pada ada atau tidaknya sebuah media yang dimanfaatkan saat proses belajar (Sunardi et al., 2021). Media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran memudahkan pendidik untuk memberikan pengaruh peningkatan pada pengalaman belajar siswa yang kemudian dapat memperluas wawasan siswa (Rahman et al. 2023).

Media dalam pembelajaran mempunyai banyak fungsi guna membantu proses belajar. Penggunaan media memudahkan guru dalam penyampaian materi secara lebih efisien, jelas, serta memudahkan pemahaman siswa. Dengan itu guru perlu mampu menguasai dan mengemas media pembelajaran kemudian menyesuaikan pada materi yang diajarkan supaya pesan dalam media dapat tersampaikan kepada siswa (Fadilah et al., 2023).

Pengaplikasian media dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, langkah yang dapat diambil yaitu melalui pembuatan media yang interaktif dan menarik. Media interaktif berarti sebuah media yang membantu proses belajar siswa dengan berbagai fitur yang memadukan berbagai unsur, seperti gambar, audio, video, serta animasi sehingga membantu untuk memperjelas materi pembelajaran yang semula masih abstrak menjadi konkret disertai dengan penggunaan *tools* (Deliany et al., 2019). Media interaktif dirancang dengan penggunaan teknologi yang dapat membantu siswa dalam proses belajar dengan gaya belajar visual. Dalam tampilan media interaktif yang menarik, dapat mengurangi rasa bosan siswa terhadap pembelajaran, sehingga siswa lebih tertarik dan siswa terbantu dalam memahami materi yang diajarkan. Pernyataan ini sesuai dengan Mayer dalam Novitasari (2016), yaitu teori kognitif siswa tentang media interaktif memiliki potensi untuk memberikan pengalaman dalam proses belajar serta

pemahaman mendalam bagi siswa dibandingkan yang hanya menyajikan sebuah materi berupa gambar atau kata.

Penggunaan media interaktif terdapat banyak macam-macam jenis, seperti salah satunya adalah media interaktif dengan basis *Genially*. *Genially* merupakan sebuah media yang berbasis *website*. Sebagai bagian dari perkembangan teknologi digital, media pembelajaran berbasis *website* sangat sesuai digunakan sebagai sarana pembantu dalam proses belajar yang bertujuan untuk menumbuhkan dampak positif dari pemanfaatan internet di zaman yang sangat canggih ini (Suryaningrat et al., 2023).



**Gambar 2. 1 Website Genially**

*Genially* merupakan *platform* yang mempunyai fitur untuk menyusun sebuah bahan presentasi, gambar animasi, video presentasi, gamifikasi, serta sebuah panduan dan materi untuk pelatihan (Kholis, 2022). *Platform Genially* menyajikan konten visual yang dapat memberikan ketertarikan bagi semua orang. *Platform* ini disertai dengan beragam aktivitas yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik supaya membantu dalam penyampaian konten pendidikan (Wadud & Lailiyah, 2024). Berbagai fitur yang tersedia dalam *platform*

*Genially* dapat digunakan pendidik untuk penyampaian materi terhadap siswa lebih mudah menangkap karena selama proses belajar berlangsung, siswa merasa termotivasi sebab terdapat ketertarikan untuk menyimak materi sehingga tidak mudah mengalami kejenuhan. Desain media yang interaktif serta kreatif dapat menumbuhkan perhatian siswa untuk tertarik dalam menyimak materi (Ni'mah et al., 2022). Kelebihan dari *Platform Genially* yaitu dapat diakses secara online oleh siapapun dengan hanya mencari di laman atau *web platform* dengan link <https://Genially.com/>. Hasil belajar yang luar biasa dapat dicapai oleh siswa secara otomatis apabila siswa mempunyai semangat belajar yang tinggi. *Platform* ini tidak memerlukan sebuah perubahan data presentasi secara manual, karena di dalamnya terdapat berbagai macam fitur yang sudah sesuai template sehingga pengguna dapat menyesuaikan dengan kebutuhannya. Hal tersebut merupakan kelebihan *platform Genially* sehingga memudahkan siswa dalam mencari akses media *Genially* melalui ponsel atau laptop masing-masing dan dapat diakses dimana saja.

Berdasarkan penjabaran sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa media *Genially* merupakan sebuah media berbasis online yang memiliki berbagai fitur dalam menyusun sebuah materi pembelajaran berupa bahan presentasi, gambar animasi, video presentasi dan lainnya guna mempermudah guru dalam memaparkan materi dan juga menumbuhkan ketertarikan siswa untuk ikutserta aktif dalam

pembelajaran bersama guru. Siswa yang turut aktif di kelas, memudahkan siswa dalam menggapain hasil belajar yang tinggi dan optimal. Media *Genially* membantu siswa dalam proses pemahaman terhadap materi yang telah dipaparkan oleh pendidik dengan lebih mudah serta mengurangi kejenuhan selama proses belajar di kelas.

### **3. Hasil Belajar**

Hasil belajar menjadi elemen yang mutlak dalam proses pendidikan, dimana sebuah perubahan yang ditunjukkan oleh siswa dapat ditinjau dari sebuah nilai yang dihasilkan. Hasil belajar berarti sebagai sebuah keterampilan siswa sebagai hasil nyata dari pembelajaran yang telah dilalui dengan mencakup komponen afektif, kognitif, serta psikomotorik (Sartika et al., 2022). Pendapat Hasil belajar seringkali diartikan sebagai nilai yang menjadi penentu seorang siswa tentang berhasil atau tidaknya mereka setelah mengikuti sebuah pembelajaran (Setyawati, 2022).

Hasil belajar diartikan sebagai sebuah proses seseorang dalam upaya mengubah nilai atau perilakunya menuju perbaikan (Abi & Sujatmiko, 2022). Ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik merupakan tiga komponen utama yang menunjukkan terjadinya perubahan sikap, pemahaman ilmu serta kemahiran siswa setelah mereka melalui kegiatan belajar bersama guru di kelas. Sehingga pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila siswa menunjukkan perubahan setelah dirinya mengikuti kegiatan belajar yang dipandu oleh guru. Dari hasil

pencapaian belajar siswa, dapat diketahui bahwa terdapat kemampuan dan perkembangan yang ditampakkan oleh siswa dalam proses belajarnya. Wujud suatu gambaran hasil dari usaha dalam proses belajar seseorang yang dihasilkan dalam bentuk nilai (Yandi et al., 2023). Dengan itu, jika seseorang berusaha sebaik-baiknya dalam belajar sudah semestinya hasil belajar yang didapatkan juga semakin baik. Oleh sebab itu, acuan dalam menilai kemampuan serta keberhasilan belajar siswa yaitu didasarkan pada hasil belajar yang diraih.

Hasil belajar termasuk suatu tingkat keberhasilan siswa dalam memperoleh ilmu dan pengetahuan melalui proses pembelajaran. Siswa yang dikatakan berhasil dalam proses belajar ialah siswa dengan ketercapaian terhadap tujuan dari pembelajaran yang ingin diraih oleh guru (Purwanto, 2019). Dari beberapa pandangan diatas, hasil belajar disimpulkan sebagai cerminan dari upaya yang dilakukan siswa dalam kegiatan pembelajaran dikelas dan ditandai dengan meningkatnya kemampuan pengetahuan, keterampilan serta tingkah laku setelah siswa mendapatkan perlakuan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar yang berhasil digapai siswa dapat menjadi sebagian alasan untuk tolak ukur bahwa siswa berhasil dalam proses belajarnya. Benjamin S. Bloom membuat Taksonomi Bloom pada tahun 1956, yang mendefinisikan hasil belajar dalam tiga ranah utama yaitu, kognitif (hasil kemampuan intelektual seperti ilmu pengetahuan dan cara berpikir kritis), psikomotorik (keterampilan fisik seperti membuat

kerajinan atau teknik menembak), serta afektif (ranah emosi seperti sikap dan konsep diri) (Yuswanto, 2022). Ketiganya difungsikan dalam mengukur kemampuan siswa selama mengikuti aktivitas proses belajar, namun hasil belajar bukan hanya tentang aspek pengetahuan, tetapi juga mengamati perubahan perilaku serta keterampilan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dalam konteks hasil belajar, terdapat 3 ranah yang dimaksudkan Bloom dalam Zainudin & Ubabuddin (2023), yaitu :

- a. Ranah kognitif berhubungan dengan penyampaian kembali sebuah konsep yang dipahami sebelumnya dan keahlian dalam keterampilan intelektual yang diklasifikasikan berdasarkan kompleks dalam proses berpikir:
  - 1) *Recall of data* (Hafalan/C1). Keterampilan siswa dalam mengingat pengetahuan tanpa mendalami serta menerapkan konsep tersebut.
  - 2) *Comprehension* (Pemahaman/C2). Kemampuan siswa dalam menyusun serta menjelaskan topik pengetahuan menggunakan olah kata dari dirinya sendiri.
  - 3) *Appllication* (Penerapan/C3). Berkaitan dengan kemampuan merealisasikan pengetahuan menggunakan konsep dalam situasi praktis.
  - 4) *Analysis* (Analisis/C4). Kemampuan dengan merinci sesuatu informasi menjadi bagian kecil yang lebih mendetail.

- 5) *Synthesis* (Sintesis/C5). Berkaitan dengan sesuatu yang terpisah dan kemudian disatukan untuk membentuk suatu yang baru.
  - 6) *Evaluation* (Evaluasi/C6). Siswa mampu menilai serta mengkritik suatu gagasan atau informasi yang didapatkannya.
- b. Ranah afektif terdapat lima kategori yang berhubungan dengan perkembangan aspek emosional siswa, seperti sikap, apresiasi, minat, perhatian, dan penghargaan, serta proses membangun karakteristik individual siswa.
- 1) *Receiving* (penerimaan). Hal ini terkait dengan kepekaan dalam menerima pengetahuan atau informasi dari sebuah proses belajar.
  - 2) *Responding* (pemberian respon). Kategori ini merujuk pada tanggapan siswa mengenai sesuatu informasi yang diperoleh.
  - 3) *Valuing* (penilaian). Berkaitan dengan sikap siswa dalam memberikan penilaian terkait konsep atau gagasan.
  - 4) *Organization* (pengorganisasian). Siswa mampu mengolah informasi serta pengetahuan yang didapatkan kemudian memikirkan tentang keterkaitan informasi tersebut.
  - 5) *Characterization* (karakteristik). Berkaitan dengan kesesuaian penilaian yang telah dimiliki dan berpengaruh bagi tingkah laku mereka.
- c. Ranah psikomotorik berhubungan dengan sebuah aktivitas yang

dilakukan siswa dengan melibatkan anggota tubuh serta gerak fisik atau motorik siswa. Adapun 6 macam ranah psikomotorik, berikut penjabaran lebih mendalam tentang 6 ranah psikomotor, yaitu sebagai berikut :

- 1) Gerakan refleks. Dasar dari semua gerakan yang dilakukan oleh respon tubuh terhadap sebuah dorongan tanpa disadari.
- 2) Gerakan Dasar (*basic fundamental movements*). Sebuah gerakan yang timbul diluar pelatihan khusus, tetapi dapat disempurnakan melalui latihan.
- 3) Gerakan persepsi (*perceptual abilities*). Gerakan yang dilatih sesuai kemampuan individu sehingga menghasilkan gerakan yang lebih sempurna.
- 4) Gerakan kemampuan fisik (*psycal abilities*). Gerakan yang menunjukkan tingkat efisien serta berkembang secara optimal melalui sebuah latihan yang matang.
- 5) Gerakan terampil (*skilled movements*). Gerakan yang dilatih untuk meningkatkan pengendalian dan koordinasi beberapa gerakan.
- 6) Gerakan indah dan kreatif. Gerakan yang dihasilkan dari sebuah perasaan yang ingin diutarakan atau dikomunikasikan.

#### **4. Pembelajaran IPAS**

IPAS ialah mata pembelajaran yang didasarkan pada integrasi dari pelajaran IPA dengan IPS yang direalisasikan dalam

pengembangan Kurikulum Merdeka. Perpaduan gabungan antara IPA dengan IPS menjadi sebuah solusi untuk mengembangkan keterampilan literasi serta numerasi pada siswa. Dalam konteks pembelajarannya, IPAS merealisasikan konten antara alam dengan interaksi manusia yang menjadi kesesuaian diri siswa dalam kehidupan hariannya. Dengan itu, diharapkan IPAS dapat menjadi jalan keluar dalam proses peningkatan kemampuan kognitif pada siswa.

Menurut Kemdikbud dalam (Septiana & Winangun, 2023), IPAS ialah ilmu pengetahuan yang didalamnya berisi tentang interaksi antara manusia dengan lingkungan alam, serta mempelajari tentang kontribusi manusia sebagai individualisme dan makhluk sosial dalam kehidupannya. Dalam pembelajarannya, IPAS mengorientasikan siswa pada fenomena yang ada disekitarnya sehingga muncul rasa keingintahuan pada siswa. Dengan munculnya rasa ingin tahu tersebut, menjadikan siswa berpikir tentang cara alam bekerja dan saling berkaitan dengan hidup manusia di bumi.

Pembelajaran IPAS memberikan peluang untuk siswa dalam merealisasikan pengetahuan yang didapatkan selama proses belajar kedalam lingkungan sekitarnya, dan siswa diberikan kebebasan dalam memproses pengetahuannya tentang alam semesta dan lingkungan sosial sesuai dengan yang dipahaminya.

## B. Kerangka Berpikir

Kemajuan proses pembelajaran yang dialami siswa dapat dinilai melalui hasil belajar yang mereka peroleh. Hasil belajar diartikan sebagai ketercapaian yang dihasilkan siswa selama mengikuti periode belajar mengajar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, pada mata pelajaran IPAS siswa kelas III hasil belajar masih tergolong rendah, khususnya pada materi ragam bintang alam di Indonesia.

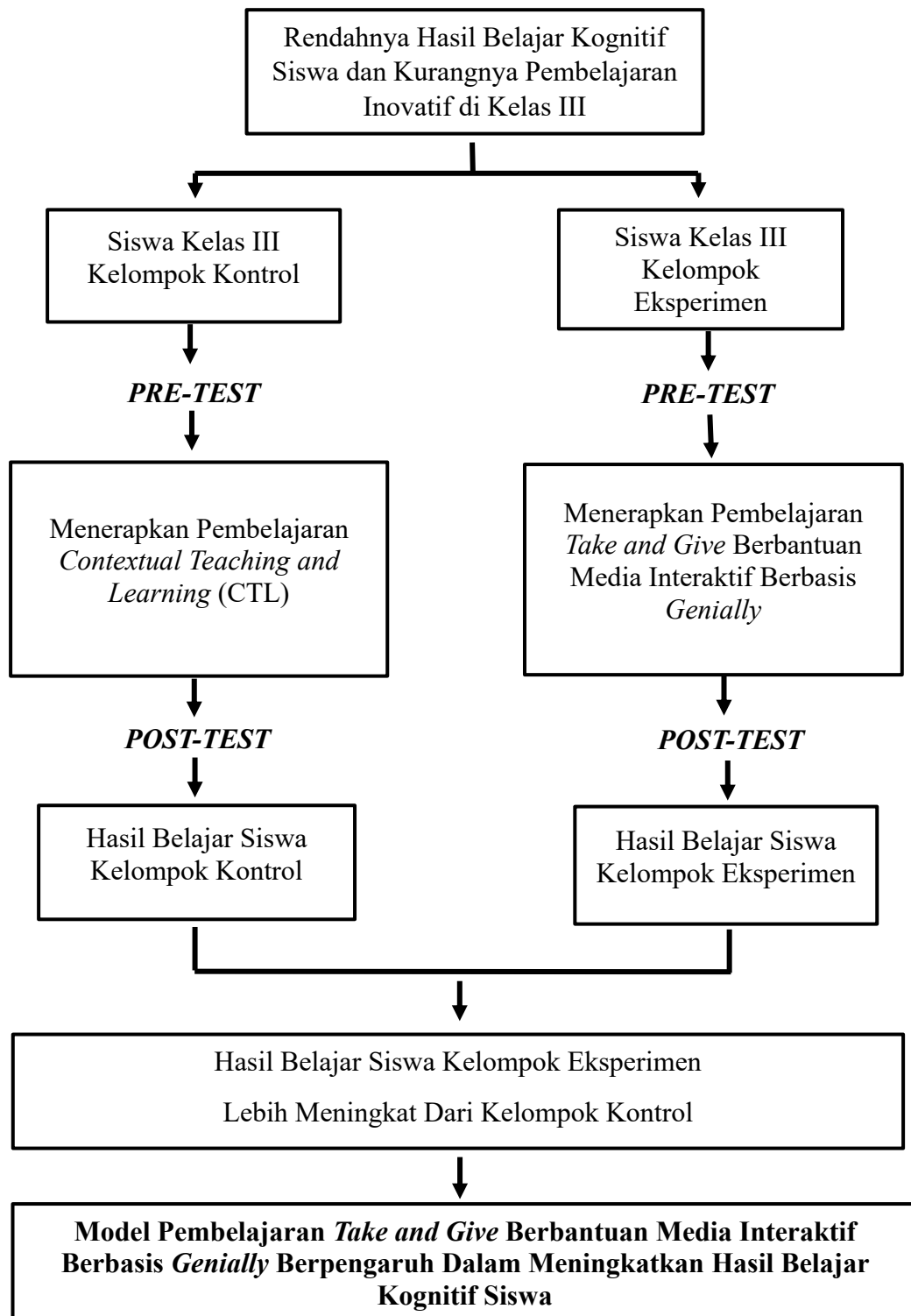
Rendahnya hasil belajar IPAS kelas III, dibuktikan dengan melakukan *Pre-test* kelas kontrol dan eksperimen dengan memberikan soal terkait materi ragam bintang alam di Indonesia. *Pre-test* berguna untuk mengidentifikasi seberapa kemampuan siswa terhadap materi tersebut saat awal pembelajaran. Hasil pelaksanaan *Pre-test* menyatakan bahwa terdapat banyak siswa dengan hasil capaian belajar yang rendah.

Upaya untuk mengatasi rendahnya hasil belajar kognitif IPAS kelas III pada materi ragam bintang alam di Indonesia adalah dengan perubahan penggunaan model konvensional diubah dengan penerapan model *Take and Give* yang lebih menunjukkan efektivitas dalam belajar. Model ini mengintegrasikan siswa untuk saling bertukar informasi tentang materi yang dibahas pada kartu yang disediakan. Siswa juga diajarkan untuk bertanggung jawab menghafalkan materi yang ada dalam kartunya sebelum ditukar dengan pasangannya. Model *Take and Give* lebih optimal jika disertai dengan penggunaan suatu media interaktif dengan berbasis *Genially*. Perlakuan kelas eksperimen berupa penerapan model *Take and*

*Give* yang didukung oleh media interaktif berbasis *Genially* selama dua kali pertemuan.

Pembelajaran siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan selama 2 kali pertemuan menggunakan model serta media, kemudian siswa diberikan tes akhir. *Post-test* digunakan untuk mengidentifikasi perubahan nilai hasil belajar yang dicapai diakhir pembelajaran. Tujuan lainnya adalah untuk mengevaluasi dari penggunaan model *Take and Give* yang dibantu oleh media interaktif *Genially*, serta melihat dampak yang terjadi pada hasil belajar IPAS di kelas III. Siswa pada kelas kontrol juga mengikuti *Post-test* setelah melakukan pembelajaran konvensional.

Pada kedua kelompok penelitian, dilakukan kegiatan yang sama yaitu pemberian *pre-test* dan *post-test*. Pemberian tes yang kemudian dianalisis hasilnya untuk membandingkan perkembangan kemampuan siswa dari kondisi awal hingga akhir pembelajaran. Pada hasil analisis perbandingan tersebut, peneliti akan mengetahui potensi serta keunggulan model *Take and Give* dikolaborasikan dengan media interaktif berbasis *Genially* dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPAS. Dari uraian diatas, maka peneliti menggambarkan konseptual kerangka berpikir pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir

### C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah asumsi sementara mengenai permasalahan dalam penelitian yang harus divalidasi melalui analisis dari sebuah data yang telah dikumpulkan. Sebagai jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

1.  $H_0$  = terindikasi tidak adanya pengaruh yang signifikan pada hasil belajar IPAS siswa kelas III di SDN Ngetrep melalui penerapan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media interaktif berbasis *Genially*.
2.  $H_1$  = terindikasi adanya pengaruh yang signifikan pada hasil belajar IPAS siswa kelas III di SDN Ngetrep melalui penerapan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media interaktif berbasis *Genially*.