

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan dan aspek dalam kehidupan manusia memiliki keterkaitan yang sangat erat. Keterkaitan kehidupan manusia tidak dapat terlepas dari berbagai proses yang ada dalam pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Istilah pendidikan merupakan suatu bimbingan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Dewasa yang dimaksudkan adalah dapat bertanggung jawab terhadap diri sendiri secara biologis, psikologis, pedagogis, dan sosiologis. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana dan proses belajar supaya siswa dapat aktif untuk mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, kepribadian, kecerdasan, pengendalian diri, akhlak mulia, dan keterampilan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, serta negara (Wigati, 2022).

Guru memiliki peranan yang penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran di dalam kelas. Seorang guru merupakan salah satu tokoh terpenting bagi siswa, karena guru akan menyalurkan setiap ilmunya kepada siswa. Hal itu diperjelas oleh Mirdad (2020) yang menjelaskan bahwa dalam bidang pendidikan terutama dalam proses pembelajaran, keberadaan guru

di kelas itu sangat penting. Seorang guru harus mampu menyalurkan seluruh ilmu-ilmu yang dimilikinya kepada siswa. Guru memiliki peran yang cukup penting untuk membuat ilmu-ilmu yang diajarkan dapat diterima oleh siswa (Suardi, 2018). Guru sebagai salah satu pihak yang berperan penting dalam proses pembelajaran tentunya harus mampu bertanggung jawab dan mempersiapkan proses pembelajaran di kelas menjadi efektif dan efisien. Hal itu dapat berguna untuk menentukan berhasil atau tidaknya sebuah pencapaian tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Tujuan pembelajaran di kelas dapat tercapai apabila guru pintar dan kreatif dalam menciptakan suasana kelas menjadi kondusif. Terlebih lagi guru hendaknya juga harus mampu menguasai kondisi di dalam kelas. Sehingga jika seorang guru mampu mengelola dan menguasai kondisi kelas dengan baik, maka tujuan pembelajaran juga akan tercapai dengan baik, begitupun sebaliknya (Theriana, 2019). Suatu keberhasilan guru dalam mengelola pembelajaran dan mengkondisikan suasana di dalam kelas juga dapat didukung dengan adanya penggunaan model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan bervariasi. Sehingga guru harus dengan pintar dan kreatif dalam memilih dan menerapkan model-model pembelajaran yang cocok untuk berbagai macam karakteristik setiap siswa. Guru dalam merancang proses pembelajaran hendaknya tidak hanya mempelajari mengenai konsep, teori, dan fakta saja, namun juga pembelajaran harus berpusat pada siswa. Kegiatan belajar mengajar yang ada di dalam kelas hendaknya siswa lebih berperan aktif daripada peran guru. Namun sangat

disayangkan bahwa masih terdapat guru yang hanya menggunakan model pembelajaran secara konvensional dengan metode berceramah di depan kelas tanpa menerapkan model pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Pembelajaran konvensional sering disebut dengan pembelajaran yang monoton atau satu arah yang menjadi penghalang bagi siswa dalam mengemukakan kemampuannya (Yusrizal et al., 2017). Hal tersebut juga akan mengakibatkan siswa menjadi cepat merasa bosan dan malas dalam mendengarkan penjelasan materi yang dipaparkan oleh guru. Metode konvensional juga menjadikan guru tidak memberikan pembelajaran yang bermakna kepada siswa, karena siswa di setting hanya untuk mendengarkan, mencatat, dan menghafal, sehingga siswa tidak aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Metode itu juga akan menyebabkan pembelajaran menjadi kurang efektif.

Saat ini, tidak sedikit ditemukan kurang efektifnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Terlebih lagi sebagian sekolah dasar masih menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru, yang mana aktivitas guru sekarang lebih besar dibandingkan dengan siswa. Hal itu disebabkan karena guru masih mengalami kesulitan dalam merancang pembelajaran yang berinovasi dan kreatif. Salah satu faktor yang menyebabkan sulitnya menerapkan inovasi pembelajaran di sekolah adalah hambatan guru dalam melakukan perubahan dan inovasi (Kholik et al., 2022). Tidak hanya itu, materi pembelajaran yang kurang dipahami oleh sebagian besar siswa juga akan menjadikan ia kurang fokus dalam kegiatan

pembelajaran, hal itu menjadikan salah satu faktor dalam rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa juga disebabkan oleh proses pembelajaran yang dikembangkan oleh guru selalu menggunakan metode konvensional atau metode ceramah dan metode tersebut selalu diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, sebagai guru perlu mengembangkan model pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan menarik.

Menurut Mirdad (2020) model pembelajaran merupakan suatu pola atau rencana guru yang dapat digunakan untuk membentuk rencana pembelajaran jangka panjang (kurikulum), merancang bahan pembelajaran, serta membimbing siswa ketika pembelajaran di suatu kelas. Model pembelajaran dijadikan sebagai suatu pola pilihan, yang berarti bahwa guru berhak memilih model pembelajaran yang sesuai serta efisien guna mencapai suatu tujuan pendidikan. Model pembelajaran ialah cara guru dalam memaparkan materi pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga model pembelajaran dapat tercapai dengan baik jika tingkat perkembangan kognitif siswa serta sarana dan prasarana yang tersedia telah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Model pembelajaran juga diartikan sebagai suatu pola guna untuk mengatur materi, memberikan petunjuk bagi guru, dan menyusun kurikulum (Koesnandar, 2020). Seiring dengan perkembangan dunia pendidikan, terdapat berbagai macam model-model pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan oleh

guru untuk keberlangsungan proses pembelajaran. Salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan prinsip kerjasama antar siswa dengan kemampuan yang berbeda dalam suatu kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik agar tercapai tujuan secara maksimal. Model pembelajaran kooperatif memiliki tujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu atau kualitas hasil belajar akademik siswa dan melatih sikap siswa dalam menerima keberagaman dari teman sekelompoknya, serta mengembangkan keterampilan berinteraksi yang dimiliki oleh siswa (Prasetyawati, 2021). Model kooperatif menggunakan strategi pembelajaran berkelompok dengan membentuk kelompok kecil, pada setiap kelompoknya memiliki tingkat kemampuan yang heterogen (tinggi, sedang, maupun rendah).

Keberhasilan dalam proses pembelajaran akan semakin baik apabila dilakukan secara bersama atau membentuk kelompok kecil, sehingga melalui belajar dengan teman sebaya atau berkelompok dan adanya arahan dari guru, maka proses pemahaman siswa akan semakin cepat dan mudah diterima terhadap materi yang dipelajari (Nasrudin, 2021). Sehingga siswa akan lebih mudah fokus dan mudah dalam memahami materi pembelajaran yang dipelajari dengan sistem berkelompok, hal ini juga diperjelas bahwa model kooperatif memberikan manfaat yang sangat besar bagi siswa dalam mengembangkan kemampuannya, hal itu karena dalam kegiatan

pembelajaran kooperatif, siswa dituntut untuk aktif dalam belajar melalui kegiatan kerjasama dalam kelompok (Aziz et al., 2020). Model pembelajaran kooperatif dibagi menjadi beberapa tipe-tipe pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kondisi di kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menerapkan sistem berkelompok dan bekerjasama antar sesama yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *take and give*.

Istilah dalam bahasa Inggris yaitu *take* yang berarti “ambil” dan *give* berarti “beri”. Sehingga *take and give* dapat diartikan sebagai suatu kegiatan “saling menerima dan saling memberi”. Maksud dari kata memberi ini yaitu memberikan informasi pengetahuan dan atau pembelajaran kepada siswa lain. Hal itu diperjelas oleh Asna (2019) bahwa prinsip tersebut menjadi akar dari model pembelajaran *take and give*. Model pembelajaran *take and give* ini merupakan salah satu model pembelajaran yang menuntut siswa aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Slavin (dalam Shoimin, 2017) model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* mengacu pada konstruktivisme berupa pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk aktif dan membangun pengetahuannya sendiri. Sehingga siswa dituntut untuk selalu aktif untuk mencari dan mendapatkan pengetahuannya. Terlebih lagi model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* ini menuntut siswa untuk mampu menguasai materi pembelajaran yang diberikan oleh guru maupun teman sebayanya (Shoimin, 2017). Sehingga melalui model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* diharapkan siswa mampu saling

berkomunikasi dengan teman sebaya untuk bertukar informasi, dan menjadi tutor yang baik bagi pasangannya. Menurut Luritawaty (2019) model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* memiliki fungsi yang ganda yaitu menjadi tutor sebaya dapat menstimulus siswa untuk menjadi narasumber bagi siswa yang lain, selain itu juga siswa dapat mendalami informasi yang diberikan oleh guru untuk diri sendiri. Sehingga model pembelajaran kooperatif ini berarti belajar dengan berkelompok atau berpasangan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* merupakan model pembelajaran berkelompok atau berpasangan yang menuntut siswa untuk mampu menguasai dan memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru maupun teman sebayanya (Shoimin, 2017). Model pembelajaran *take and give* merupakan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan cara memberikan kartu materi kepada siswa. Model pembelajaran ini dimulai dengan pembagian kartu yang berisikan catatan materi pembelajaran yang harus dikuasai dan dihafalkan oleh masing masing siswa. Sebelum guru membagikan kartu materi, guru terlebih dahulu akan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, guna memudahkan siswa dalam mencari pasangan. Selanjutnya, setiap siswa akan diberikan kartu materi yang berbeda. Setiap siswa yang sudah mendapatkan karu materi akan diberikan waktu kurang lebih 10 menit untuk mempelajari, memahami, dan menghafal materi tersebut. Kemudian, setiap siswa yang mendapatkan materi harus menuliskan nama teman sebayanya yang akan diberikan

informasi (masih dalam lingkup berkelompok). Jika pembelajaran tersebut telah dilaksanakan, maka setiap kelompok akan mempresentasikan kedepan kelas. Guru juga dapat mengevaluasi dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari sebelum pembelajaran diakhiri. Selain itu juga, guru dapat memberikan penguatan terhadap materi yang diajarkan, karena pemberian penguatan merupakan salah satu hal pokok dalam belajar. Hal itu diperjelas bahwa menurut Bruner terdapat empat hal pokok yang perlu diperhatikan dalam belajar, salah satunya adalah pemberian penguatan (Sutarto, 2018).

Komponen terpenting dalam model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* yaitu terletak pada penugasan materi melalui kartu atau *flashcard* yang berguna untuk melatih keterampilan bekerja sama antar pasangan untuk saling bertukar informasi serta mengevaluasi (Adeline, 2018). Sehingga model pembelajaran ini bertujuan guna mengetahui pemahaman siswa terhadap materinya sendiri maupun materi yang diberikan oleh pasangannya. Ketika siswa belajar dengan teman sebayanya, maka siswa dapat belajar sekaligus bermain dengan cara membentuk kelompok dan saling bertukar pengetahuan ataupun pengalaman (Fajariesta, 2017). Selain itu, model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* bertujuan untuk membangun proses pembelajaran dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, menumbuhkan semangat dan antusias siswa untuk belajar, menciptakan suasana belajar mengajar yang aktif, memudahkan siswa untuk mengingat materi yang diberikan oleh guru ataupun pasangannya, serta menjadikan kegiatan belajar mengajar yang membosankan menjadi

penuh semangat dan menyenangkan. Dengan diterapkannya model pembelajaran ini diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* ini berguna untuk membangun keterampilan berinteraksi siswa dengan teman sebayanya, melatih siswa untuk menjadi narasumber, dan melatih siswa untuk bekerja sama dengan teman sekelompoknya sehingga pada akhirnya siswa dapat menghargai kemampuan orang lain atau teman sekelompoknya. Guna meningkatkan manfaat dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* ini, maka diperlukan media pembelajaran yang lebih berinovasi dan menarik perhatian siswa.

Pembelajaran di dalam kelas akan lebih menarik apabila terdapat media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru ketika menyampaikan materi. Hal tersebut diperjelas oleh Djamarah & Zain (2014) ketersediaan media pembelajaran menjadi hal yang penting dalam proses belajar mengajar, karena media berperan sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran. Media pembelajaran yang ada di model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* menjadi salah satu komponen yang berperan sangat penting dalam keberlangsungan proses belajar. Menurut Kurniasih (dalam Patricia, 2021) media yang digunakan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* adalah *flashcard* atau kartu. *Flashcard* merupakan media yang mewakili sumber daya visual yang memastikan proses pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa (Mat, 2016). Kartu yang digunakan sebagai media pembelajaran dapat berukuran  $10 \times 15$  cm dan

dibuat sesuai dengan jumlah siswa di dalam kelas. *Flashcard* tersebut berisikan nama siswa, sub materi, dan nama siswa yang akan diberikan kartu. Guru dapat membuat kartu secara kreatif dan semenarik mungkin dengan kertas warna-warni atau kertas bergambar agar siswa tertarik untuk belajar dan lebih bersemangat lagi dalam belajar. Hal tersebut diperjelas oleh Arsyad (2017) kartu atau *flashcard* adalah kartu kecil yang berisi tulisan, gambar, atau simbol yang menuntun siswa mengarah kepada hal yang berkaitan dengan gambar dan tulisan yang ada. Media kartu ini sangat simple, dapat divariasikan sesuai keinginan, dan cocok digunakan dalam pembelajaran dengan materi yang singkat. Terlebih lagi media kartu ini dapat dipadukan antara teks dan gambar yang dapat menambah daya tarik siswa.

Model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran yang ada di sekolah dan untuk semua tingkat usia siswa. Adanya penerapan model pembelajaran ini, siswa dapat memahami konsep pembelajaran dengan suasana dan kondisi kelas yang aktif dan menyenangkan. Salah satu pembelajaran yang ada di sekolah dasar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* yaitu pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS).

Muatan pelajaran IPA dan IPS pada kurikulum merdeka dijadikan satu pada jenjang pendidikan sekolah dasar, yang sering disebut dengan IPAS. Terdapat dua elemen utama di dalam pembelajaran IPAS yaitu pemahaman IPAS (sains dan sosial) dan keterampilan proses (Setyawati, 2023). Pada

proses pembelajaran IPAS ini harus dirancang oleh guru untuk meningkatkan pemahaman peserta didik seperti dari menyajikan suatu konsep logika dan memberikan contoh penerapan atau memberikan siswa untuk lebih leluasa untuk melakukan observasi dan eksperimen yang dibimbing oleh guru untuk membangun konsep pengetahuan yang dimilikinya. Pelajaran IPAS merupakan peleburan dari dua mata Pelajaran yang sebelumnya telah ada, yaitu IPA dan IPS (Marwa et al., 2023). Namun, penelitian ini difokuskan pada pelajaran IPA saja.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sering dikenal dengan istilah sains (Tyas, 2019). Istilah sains dalam bahasa Inggris yaitu berasal dari kata *science* yang memiliki arti “pengetahuan”. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) juga dikenal dengan istilah *nature science* yang merupakan ilmu pengetahuan yang merujuk pada benda benda yang ada di dalam alam semesta yang hukumnya umum dan pasti. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) juga merupakan ilmu yang berkaitan dengan alam secara sistematis, dan IPA bukan hanya mengenai penguasaan tentang pengetahuan melainkan bisa berupa fakta fakta, konsep, dan proses penemuan (Ardhani et al., 2021). Menurut Iskandar & Kusmayanti (2018) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu cabang ilmu mengenai gejala alam dan segala proses yang ada di dalamnya.

Seluruh sekolah yang ada di Indonesia ini tentunya mempelajari pembelajaran IPA. Hal tersebut diperjelas oleh Kusumaningrum (2018) menjelaskan bahwa hidup manusia selalu bergantung dan berhubungan erat

dengan alam, maka IPA dijadikan sebagai mata pelajaran mulai dari jenjang SD hingga SMA. Pembelajaran IPA di SD sangat penting dipelajari oleh siswa, karena dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya, dan mengembangkan cara berpikir ilmiah. Karena pembelajaran IPA SD digunakan sebagai salah satu wahana agar siswa dapat belajar mengenai alam dan sekitarnya (Prananda, 2019). Sehingga dengan adanya pembelajaran IPA siswa diharapkan mampu mengetahui dan memahami berbagai hal yang ada di sekitarnya. Namun, siswa beranggapan bahwa pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang sulit untuk dipahami. Pembelajaran IPA yang dianggap sulit untuk dipahami oleh siswa yaitu pada materi bagian-bagian mata dan fungsinya. Karena materi itu tidak hanya mempelajari mengenai bagian-bagian dari mata saja melainkan dengan fungsi dari bagian setiap bagian mata, kelainan-kelainan pada mata, dan cara menjaga mata.

Materi bagian-bagian mata menjelaskan mengenai bagian bagian dari mata dan fungsinya, kelainan-kelainan pada mata, dan cara menjaga mata. Sehingga siswa beranggapan bahwa materi tersebut sulit untuk dipahami dan dipelajari karena siswa tidak melihat secara langsung bagaimana bentuk bagian mata dalam manusia. Selain itu juga guru dalam menjelaskan materi tersebut masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau metode ceramah, dimana yang berperan aktif dalam model pembelajaran ini adalah guru dan siswa hanya berpusat kepada guru. Hal itu mengakibatkan

siswa merasa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sehingga hal tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Jika pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan oleh guru kurang efektif dan maksimal, maka dapat dipastikan bahwa nilai atau hasil belajar yang diperoleh siswa pun akan rendah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Muhammadiyah Pajangan 2 pada tanggal 30 Oktober 2023 diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan di kelas IV masih berorientasi pada hasil penguasaan teori dan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut berdampak pada kurang optimalnya proses pembelajaran dan menyebabkan hasil belajar belum mencapai batas ketuntasan. Guru hanya menerapkan model pembelajaran klasikal yaitu dengan metode ceramah. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa pada tanggal 30 Oktober 2023 diketahui bahwa pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa merasa bosan, mengantuk, tidak bersemangat, dan kurang memahami materi yang sedang dipelajari. Penggunaan metode ceramah membuat siswa merasa kurang antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Metode ceramah yang digunakan cenderung membuat siswa menjadi kurang bersemangat untuk belajar karena siswa hanya mendengarkan materi yang disampaikan guru.

Metode ceramah dalam proses pembelajaran dapat mengakibatkan suasana kelas menjadi tidak kondusif. Terlebih lagi ketika guru memberikan kesempatan untuk bertanya, namun hanya ada beberapa siswa yang

mengajukan pertanyaan. Begitu sebaliknya ketika guru bertanya kepada siswa, hanya beberapa siswa yang menjawab pertanyaan tersebut dan siswa tersebut termasuk ke dalam siswa yang pandai. Dari metode pembelajaran tersebut membuat siswa merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan satu metode. Dari kebosanan dalam belajar akan berakibat menurunnya hasil belajar siswa. pembelajaran yang dilakukan di kelas IV tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang optimal, ditunjukkan pada hasil belajar siswa kelas IV SD Muhammadiyah Pajangan 2 pada **lampiran 17**.

Berdasarkan data hasil belajar Sumatif Tengah Semester (STS) pada lampiran gambar, siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Pajangan 2 pada mata pelajaran IPAS dengan jumlah 20 siswa masih tergolong belum maksimal atau tergolong rendah. Siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Pajangan 2 yang masih memerlukan bimbingan atau belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yaitu sebanyak 8 siswa atau 40% dari jumlah siswa. Sedangkan 40% dari jumlah siswa atau 8 siswa sudah cukup dalam mencapai kriteria KKTP. Dan 4 siswa atau 20% dari jumlah siswa kelas IV SD Muhammadiyah Pajangan 2 sudah baik dalam mencapai kriteria KKTP. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV di SD Muhammadiyah Pajangan 2 pada mata pelajaran IPAS masih belum maksimal atau masih tergolong rendah. Hasil nilai Sumatif Tengah Semester (STS) mata pelajaran IPAS SD Muhammadiyah Pajangan 2 bisa dilihat pada **lampiran 17**.

Berdasarkan paparan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “**Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take and Give* Dengan Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Pajangan 2**”. Alasan peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* karena model pembelajaran ini merupakan salah satu strategi pembelajaran berkelompok yang menuntut siswa untuk mampu menguasai materi pembelajaran yang diberikan oleh guru maupun teman sebayanya. Maka dari itu, siswa akan mampu memahami pengetahuan yang dimilikinya sendiri dan materi yang dimiliki oleh pasangannya dengan cara membentuk kelompok dan saling bertukar informasi. Terlebih lagi dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* ini dapat melatih siswa untuk bekerja sama, meningkatkan rasa tanggung jawab dan kemampuan bersosialisasi, lebih cepat dalam memahami penguasaan materi karena menapatkan informasi dari guru dan dari siswa lainnya. Maka, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* dengan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS materi bagian-bagian mata dan fungsinya bagi siswa kelas IV SD.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, masalah-masalah dalam penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.
2. Guru kurang menguasai model-model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
3. Kegiatan pembelajaran di dalam kelas masih *teacher center*.
4. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran ketika proses belajar mengajar.
5. Guru memiliki tingkat kreativitas dan inovasi yang masih kurang dalam mengembangkan media pembelajaran.
6. Pembelajaran IPAS dengan materi bagian-bagian mata dan fungsinya masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit untuk dipahami, karena mempelajari bagian-bagian mata beserta dengan fungsinya.
7. Sebagian siswa mendapatkan nilai masih kurang maksimal, karena tidak mencapai batas KKTP yang ditentukan yaitu sebesar 75, sehingga hasil belajar rendah.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini akan dibatasi pada masalah pembelajaran muatan IPAS materi bagian-bagian mata pada siswa kelas IV SD yang masih rendah, sehingga hasil belajar siswa juga rendah. Sehingga, perlu menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe take and give* dengan media *flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD dalam materi bagian-bagian mata dan fungsinya.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah penelitian di atas, maka dapat dirumuskan dalam rumusan masalah penelitian yaitu:

1. Apakah model pembelajaran *take and give* dengan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD pada materi bagian-bagian mata dan fungsinya?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *take and give* dengan media *flashcard* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD pada materi bagian-bagian mata dan fungsinya.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis maupun manfaat praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu mendapatkan pengetahuan dan teori-teori baru kepada khalayak ramai mengenai upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD khususnya pada mata pelajaran IPAS materi bagian-bagian mata dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* berbantu *flashcard*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai saran atau masukan untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa kelas IV SD terkhusus pada mata pelajaran IPAS materi bagian-bagian mata melalui model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* berbantu *flashcard*. Serta siswa lebih mudah memahami materi dan tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki model pembelajaran yang digunakan sebelumnya, sebagai solusi pemecahan masalah, dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang sekaligus melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas, dan sebagai wawasan untuk meningkatkan dan mengembangkan kreativitas dan inovasi guru dalam menciptakan model pembelajaran yang menarik guna meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD.

### c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai gambaran nyata terkait permasalahan model pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dasar serta cara untuk mengatasinya dan sebagai bahan rujukan, referensi, serta sumber informasi untuk penelitian

selanjutnya supaya dapat lebih baik khususnya dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *take and give* berbantu *flashcard* untuk menyampaikan materi pembelajaran.