

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang dibutuhkan individu agar dapat berfungsi dengan baik di masyarakat. Pendidikan tidak hanya dianggap sebagai proses memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga dianggap sebagai proses mewujudkan keinginan, kebutuhan, dan kemampuan setiap orang untuk mencapai pola hidup yang memuaskan secara sosial dan pribadi (Abd Rahman BP et al., 2022). Guru memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar, dan mereka harus dapat menyampaikan pengetahuan mereka kepada siswa mereka. Hasil belajar dapat dicapai karena adanya aktivitas belajar, yang berarti bahwa hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran, dan siswa mencapai hasil belajar pada tingkat yang berbeda-beda (Yuliana Elisabeth Simarmata et al., 2024).

Kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman pembelajaran dari pendidik atau guru disebut hasil belajar. Hasil belajar sangat penting untuk proses karena mereka memungkinkan guru untuk mengetahui bagaimana pengalaman atau pengetahuan siswa telah berkembang dan bagaimana mereka berusaha mencapai tujuan belajar mereka melalui kegiatan belajar mengajar berikutnya (Wibowo et al., 2021) dalam (Yuliana Elisabeth Simarmata et al., 2024).

Tujuan dari model pembelajaran *Take and Give* adalah untuk membuat suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan antusias. Model ini juga bertujuan untuk mengubah suasana belajar dari pasif ke aktif, dari jenuh menjadi senang, dan untuk membantu siswa mengingat materi. Tipe *Take and Give* ini dimaksudkan untuk mencapai tujuan belajar secara efektif dan menyenangkan meskipun berbicara tentang

hal-hal yang sulit dan sulit (Wardani, 2018:192) dalam jurnal (Yuliana Elisabeth Simarmata, et al. 2024:83).

Pembelajaran *Take and Give* merupakan proses pembelajaran yang berusaha mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Pernyataan lebih mengarah ke teori belajar bermakna yang tergolong pada aliran psikologi belajar kognitif.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru terungkap bahwa untuk pembelajaran IPS, Nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) masih belum maksimal, sebagian dari siswa tidak mencapai target KKTP. Data hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dapat dilihat seperti tabel dibawah ini.

Tabel 1.1 Data Nilai IPS Siswa Kelas IV

No	KKTP	Nilai	Jumlah Siswa	Ketuntasan	Presentasi
1	70	≤ 70	15	Tidak Tuntas	60 %
2		≥ 70	10	Tuntas	40 %
Jumlah			25		100 %

Sumber : Wali kelas IV UPT SD Negeri 067246 Medan Tuntungan

Berdasarkan tabel 1.1 di atas dapat diketahui hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan secara klasikal. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang sudah ditentukan yaitu 70. Dari 25 siswa yang tuntas hanya 40% sedangkan yang tidak tuntas 60%. Dari fakta tersebut diketahui bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam belajar pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada wali kelas IV di UPT SD Negeri 067246 Medan Tuntungan masih sangat sederhana. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu: Guru menggunakan model pembelajaran yang

monoton, kurangnya rasa ingin tau siswa dan siswa kurang memahami pembelajaran IPS.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut, tenaga pendidik harus meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, perlu ada inovasi baru dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *Take and Give*, yang memaksimalkan potensi siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS UPT SD Negeri 067246 Medan Tuntungan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas terdapat beberapa masalah yang dapat di identifikasikan, yaitu :

1. Siswa kurang memahami pembelajaran IPS
2. Siswa kurang disiplin
3. Kurangnya rasa ingin tau siswa
4. Guru menggunakan model pembelajaran yang monoton
5. Hasil belajar siswa masih rendah

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dalam penulisan ini, maka perlu adanya batasan masalah agar penelitian ini lebih terarah dan jelas demi tercapainya tujuan yang diinginkan dan tidak terlepas juga dari batasan keterbatasan kemampuan si peneliti, keterbatasan waktu dan biaya maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut, penerapan Model Pembelajaran *Take and Give* berbantuan kartu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa kelas 4 UPT SD Negeri 067246 Medan Tuntungan T.A 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *Take and Give* tanpa berbantuan kartu di UPT SDN 067246 Medan Tuntungan
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS dengan menerapkan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan kartu di UPT SD Negeri 067246 Medan Tuntungan?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Take and Give* berbantuan kartu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di UPT SD Negeri 067246 Medan tuntungan?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS yang menerapkan model pembelajaran *Take and give* tanpa berbantuan kartu di UPT SDN 067246 Medan Tuntungan
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS yang menerapkan model pembelajaran *Take and give* berbantuan kartu di UPT SD Negeri 067246 Medan Tuntungan.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh model pembelajaran *Take and give* dengan berbantuan kartu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di UPT SD Negeri 067246 Medan Tuntungan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan yang berharga dalam meningkatkan daya apresiasi masyarakat. Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut ;

A Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman melaksanakan proses pembelajaran tentang penggunaan model pembelajaran *Take and give* berbantuan kartu.

B Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan.

C Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan informasi tentang pilihan atau penggunaan model-model pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS.

D Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi sekolah sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran.



