

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

1.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau pemahaman baru melalui pengalaman, pengamatan, atau instruksi. Belajar adalah aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dan dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu ide, pemahaman, atau pengetahuan baru yang dapat menyebabkan perubahan diri seseorang baik dengan lingkungannya maupun dengan orang lain. Belajar secara psikologis dapat didefinisikan sebagai hasil dari suatu pengalaman.

Dalam proses pembelajaran tidak semuanya berjalan lancar. Seseorang yang satu dengan yang lain berbeda dalam hal kemampuan belajarnya. Inilah yang harus diperhatikan khususnya bagi calon pendidik agar dapat memahami kesulitan belajar yang dialami peserta didik.

Belajar adalah proses perubahan kepribadian seseorang yang menghasilkan peningkatan kualitas perilaku, termasuk peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya (Dr. Ahdar Djamaluddin, S. Ag., S. So., M.Pd.i., DKK, 2019:6).

Ihsana (2017:4) mendefinisikan belajar sebagai aktifitas dimana individu mengalami proses perubahan dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari ketidakmengertian menjadi pemahaman, dan dari ketidakmampuan menjadi kemampuan, dengan tujuan mencapai hasil yang optimal.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang melibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dar

pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Tujuan dari perubahan perilaku ini adalah untuk mencapai tingkah laku yang lebih baik atau lebih positif daripada sebelumnya.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan yang melibatkan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan nilai-nilai yang baik dengan menggunakan berbagai sumber. Pembelajaran dapat terjadi di kedua sisi, yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajar. Menurut Ihsana (2017:51), pembelajaran adalah sebagai perangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian. Pembelajaran, menurut Kimble dan Gramezy dalam M. Thobroni, adalah perubahan perilaku yang relatif konsisten dan merupakan hasil dari proses peraktik yang berulang.

Menurut Corey dalam Ramayulis, adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan mereka berpartisipasi dalam tingkah laku dalam kondisi tertentu untuk menghasilkan tanggapan terhadap situasi tertentu. Menurut Rahayu et al (2023), pembelajaran adalah suatu kombinasi dari elemen manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Rahayu dan rekan-rekannya mengusulkan tiga rumusan pembelajaran dari teori-teori yang disebutkan di atas:

- A Pembelajaran adalah upaya mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik.
- B Pembelajaran adalah upaya mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga masyarakat yang baik.
- C Pembelajaran adalah suatu proses membantu peserta didik menghadapi kehidupan sehari-hari.

Dari berbagai pengertian pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik

untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan sehingga adanya interaksi antara peserta didik dengan pendidik.

2.1.3 Model Pembelajaran *Take and Give*

A. Pengertian Model pembelajaran

Model pembelajaran adalah model pembelajaran yang digambarkan dari awal hingga akhir dan disajikan secara khusus oleh guru. Model pembelajaran adalah kerangka atau pendekatan yang digunakan untuk merancang dan melaksanakan proses pengajaran dan mencakup metode, strategi, dan teknik yang membantu siswa memahami dan menguasai materi pelajaran.

Model pembelajaran merupakan acuan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pola pembelajaran tertentu secara sistematis, model pembelajaran adalah pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai kompetensi atau tujuan pembelajaran yang diharapkan. Seperti yang dikatakan Joyce dan Weil, bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum dan pembelajaran jangka panjang, merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau di luar kelas. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran adalah acuan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pola pembelajaran tertentu secara sistematis (Adeline, 2018:10).

B. *Take and give*

Menurut Shilphy (2020) Istilah *Take and give* sering diartikan “saling memberi dan saling menerima”. Prinsip ini juga menjadi intisari dari model pembelajaran *Take and give*. *Take and give* merupakan strategi pembelajaran yang didukung oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa. Di dalam kartu, ada caatan yang harus dikuasai

Atau setiap siswa menghafal. Siswa kemudian mencari pasangannya masing-masing untuk berbagi ilmunya berdasarkan apa yang tertulis di kartu. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan menilai siswa dengan mengajukan pertanyaan tentang pengetahuan yang dimilikinya dan apa yang diperoleh dari pasangannya.

Oleh karena itu, unsur kunci dalam strategi ambil-dan-memberi adalah penguasaan materi melalui kartu, kemampuan bekerja berpasangan dengan materi melalui kartu, kemampuan bekerja berpasangan dan bertukar informasi, serta evaluasi berdasarkan hal tersebut. Dan tujuannya untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap kartu dan penugasan apa yang tertulis di kartu kepada pasangannya.

C. Langkah-langkah

- Guru mempersiapkan kartu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- Guru mendesain kelas sebagaimana mestinya.
- Guru menjelaskan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- Untuk memantapkan penguasaan siswa, mereka diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari atau dihafal.
- Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling memberi informasi. Tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu yang dipegangnya.
- Demikian seterusnya hingga setiap siswa dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (*Take and give*).
- Untuk mengevaluasi keberhasilan siswa, guru dianjurkan memberi pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartu.
- Strategi ini dapat dimodifikasi sesuai dengan keadaan.
- Guru menutup pembelajaran.

D. Kelebihan dan kelemahan

1. Kelebihan

- Dapat dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan keingian dan situasi pembelajaran.
- Melatih siswa untuk bekerja sama dan menghargai kemampuan orang lain
- Melatih siswa untuk berinteraksi secara baik dengan teman sekelas
- Memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui kartu yang dibagikan
- Meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab masing-masing siswa dibebani pertanggungjawaban atas kartunya masing-masing.

2. Kelemahan

- Kesulitan untuk mendisiplinkan siswa dalam kelompok-kelompok
- Kecenderungan terjadinya free riders dalam setiap kelompok, utamanya siswa-siswa yang akrab satu sama lain.

2.1.4 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan atau pencapaian yang dialami seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dapat berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, sikap, atau kompetensi. Hasil belajar mencerminkan seberapa baik tujuan pendidikan telah dicapai dan biasanya diukur melalui berbagai bentuk evaluasi, seperti tes, observasi, tugas, atau proyek (Agusti & Aslam., 2022). Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa individu telah memahami dan dapat menerapkan apa yang telah dipelajari.

Menurut Rambega (2017:12) menyatakan bahwa, hasil belajar adalah kemampuan unuk mencapai indikator yang telah disusun sebelumnya setelah kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan kata lain, hasil belajar diartikan sebagai nilai yang diperoleh setelah mengikuti belajar mengajar melalui tes yang berkenaan dengan aspek kognittif meliputi unsur ingatan pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa banyak faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik diantaranya, yaitu guru, peserta didik, tugas, dan tes. Oleh karena itu dengan adanya faktor-faktor tersebut bisa dijadikan acuan dalam hasil belajar.

2.1.5 Mata Pelajaran IPS

A. Pengertian IPS

IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogik/psikologis untuk tujuan pendidikan. IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari manusia, masyarakat, dan interaksi sosial. IPS merupakan perpaduan dari berbagai disiplin ilmu sosial, seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik, dan psikologi sosial. Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial siswa.

Menurut pendapat Susanti&Endayani (2018), yang mengemukakan pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersonalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik dan psikologi.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang berpadu atau beradaptasi dari berbagai disiplin ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik dan psikologi.

B. Materi Pelajaran IPS (Keragaman Agama di Indonesia)

Keragaman Agama di Indonesia

Letak geografis Indonesia di antara dua samudera dan dua benua menjadikan Indonesia sebagai pusat lalu lintas perdagangan internasional. Salah satu akibatnya, terjadilah persebaran agama dari para pedagang asing yang berdagang dan singgah di Indonesia. Pada awalnya masuk agama Hindu dan Buddha yang dibawa bangsa India. Selanjutnya, datang bangsa Gujarat membawa ajaran agama Islam, bangsa Eropa membawa ajaran agama Katolik dan Kristen, serta bangsa Cina membawa ajaran agama Konghucu. Jadi, keragaman agama telah ada sejak zaman dahulu. Dalam suasana keragaman beragama itu, setiap warga negara Indonesia dijamin haknya untuk memeluk keyakinan atau kepercayaan masing-masing. Di Indonesia terdapat enam agama yang diakui negara. Keenam agama/kepercayaan itu yaitu Islam, Katolik, Kristen, Hindu, Buddha, dan Konghucu. Pemeluk agama diwajibkan menjalankan ajaran agama masing-masing. Setiap agama memiliki tata cara beribadah, kitab suci, dan tempat ibadah yang berbeda. Negara memberikan kebebasan bagi semua pemeluk agama untuk menjalankan ibadah sesuai ajarannya masing-masing.

1. Islam

Agama Islam masuk ke Indonesia sekitar abad ke-7 atau 8 melalui pera pedagang Arab dan Persia. Islam terus berkembang hingga kini menjadi kepercayaan yang dianut mayoritas penduduk Indonesia.

- Kitab Suci : Al-Quran
- Nama Nabi : Nabi Muhammad SAW
- Hari Besar : Idul Fitri, idul Adha, Tahun Baru Hijriah, Isra`Mi`raj
- Tempat Ibadah : Masjid

2. Katolik

Agama Katolik pertama kali muncul di kepulauan Maluku. Agama ini dibawa oleh bangsa Portugis ke Indonesia, yang saat itu datang untuk mencari rempah-rempah. Rakyat Maluku pun menjadi penganut pertama dari agama Katolik di Indonesia.

- Kitab Suci : Alkitab
- Yang Disembah : Tuhan Allah
- Hari Besar : Natal, Sabtu Suci, Rabu Abu, Paskah, Jumat Agung, DLL
- Tempat Ibadah : Gereja

3. Kristen Protestan

Agama Kristen Protestan muncul pertama kali di Belanda pada abad ke-16 yang dipengaruhi oleh ajaran Lutheran. Kristen Protestan pun masuk ke Indonesia bersama para penjajah dalam misi Gospel.

- Kitab Suci : Alkitab
- Yang Disembah : Yesus Kristus
- Hari Besar : Natal, Jumat Agung, Kenaikan Isa Almasih, Paskah
- Tempat Ibadah : Gereja

4. Hindu

Hindu pertama masuk ke Indonesia melalui jalur perdagangan. Bangsa Cina dan India membawa agama Hindu diperkirakan pada awal abad ke-4, ditandai dengan berdirinya Kerajaan Kutai dan Tarumanegara. Hindu menjadi salah satu agama tertua di Indonesia.

- Kitab Suci : Weda
- Nama Pembawa : -
- Hari Besar : Nyepi, Saraswati, Pagerwesi, Galungan, Kuningan
- Tempat Ibadah : Pura

5. Budha

Sama seperti Hindu, Budha pun termasuk agama tertua di Indonesia. Agama Budha masuk pada sekitar abad ke-5 masehi, erlihat dari peninggalan prasasti yang ditemukan. Diperkirakan, Budha dibawa oleh pengelana Fa Hsien yang berasal dari China. Agama ini pun betkembang dengan banyaknya kerajaan Budha, seperti Sriwijaya. Bahkan sriwijaya menjadi pusat pengembangan agama Budha di Asia Tenggara hingga tahun 1377.

- Kitab Suci : Tripitaka
- Nama Pembawa : Sidharta Gautama
- Hari Besar : Waisak, Asadha, Kathina
- Tempat Ibadah : Vihara

6. Konghucu

Agama Konghucu berasal dari ajaran Konfusius atau Konfusianisme. Agama ini pertama kali muncul di Indonesia pada abad ke-17. Salah satu buktinya adalah terdapat bangunan tua di pontianak yang digunakan sebagai tempat pemujaan bagi para penganut agama Konghucu.

- Kitab Suci : Si Shu dan Wu Ching
- Nama Pembawa : Kong Hu Cu
- Hari Besar : Imlek, Cap Go Meh
- Tempat Ibadah : Li Tang/klenteng



Gambar 2.1 Keberagaman Agama di Indonesia

Sumber : <https://id.scribd.com/presentation/632486718/PPT-Kelas-4-IPAS-Bab-7-Keberagaman-Sosial-dan-Budaya-di-Indonesia-pptx>

2.2 Kerangka Berpikir

Setiap guru di sekolah dasar tentu menginginkan agar semua siswa dapat menguasai materi pelajaran sehingga memiliki hasil belajaryang baik. Akan tetapi keinginan atau harapan tersebut harus diikuti dengan guru yang memiliki kreativitas, diantaranya menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan tuntunan materi pembelajaran, sehingga semua siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan menekankan kepada keaktifan siswa dalam belajar.

Belajar merupakan suatu proses perubahan diri dari berbagai aspek tingkah laku yang bersifat menetap dan bukan sementara pada diri seorang individu. Perubahan ini sebagai sebuah keahlian, sikap, pemahaman dan lainnya. Rendahnya hasil belajar siswa sudah menjadi permasalahan di dunia pendidikan, hal itu tidak dapat dihiraukan lagi.

Dan salah satunya adalah masalah rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Karena pelajaran IPS cenderung membosankan, sulit dan bersifat menghafal dalam proses pembelajarannya dan banyak siswa yang cenderung tidak menyukai pembelajaran IPS sehingga menghasilkan hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang menarik tidak membosankan serta dapat membuat siswa jauh lebih aktif untuk mengikuti pembelajaran. Maka dari itu diperlukan pemilihan model pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran IPS.

Dengan munculnya inovasi baru untuk pembelajaran IPS dengan begitu dapat mengatasi permasalahan pembelajaran IPS ini dengan menemukan model pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan begitu dapat mempengaruhi hasil dari belajar siswa dan salah satunya adalah model pembelajaran *Take and give* dengan berbantuan kartu. Dalam proses pembelajaran, model pembelajaran *Take and give* berbantuan kartu sangat membantu untuk mengalihkan perhatian siswa ketika materi disampaikan dan membantu mereka untuk memahami dan mengingat materi tersebut dalam ingatan jangka panjang mereka.

Oleh karena itu, peneliti mencoba menggunakan model pembelajaran *Take and give* berbantuan kartu dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS. Dengan model pembelajaran ini, peneliti berharap dapat membantu menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung, dan khususnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

2.3 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2017:96) menyatakan bahwa “hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk alimat pertanyaan”.

Berdasarkan pendapat diatas peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui penelitian.

Hipotesis penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran *Take and give* berbantuan kartu terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV UPT SDN 067246 Medan Tuntungan T.A 2024/2025.

2.4 Defenisi Operasional

- a. Belajar merupakan suatu proses penyampaian materi menggunakan model pembelajaran *Take and give* berbantuan kartu
- b. Pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Take and give*.
- c. Hasil belajar adalah pencapaian yang dialami seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran.
- d. Model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir.
- e. Model pembelajaran *Take and give* adalah strategi pembelajaran yang didukung oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu.
- f. Pembelajaran IPS ilmu pengetahuan yang berpadu atau beradaptasi dari berbagai ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik dan psikologi.

