

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan salah satu konsep fundamental dalam dunia pendidikan. Secara umum, belajar dapat dipahami sebagai proses yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap melalui interaksi dengan lingkungan. Proses ini bersifat kompleks karena tidak hanya melibatkan aspek kognitif, tetapi juga mencakup afektif dan psikomotorik. Menurut Susanto (2021:4), belajar adalah suatu aktivitas yang ditandai dengan adanya perubahan dalam diri individu yang relatif permanen sebagai akibat dari pengalaman yang diperoleh melalui interaksi dengan lingkungan. Definisi ini menekankan bahwa belajar tidak sekadar aktivitas mengingat, melainkan suatu proses yang menghasilkan perubahan nyata.

Belajar merupakan kegiatan berproses yang sangat mendasar dalam penyelenggaraan pendidikan di berbagai jenjang, karena keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada keberhasilan proses belajar di sekolah maupun di lingkungan sekitarnya, Amral dan Asmar (2020 :12). Hal ini menunjukkan bahwa belajar adalah inti dari seluruh kegiatan pendidikan, dan tanpa adanya proses belajar yang efektif, maka tujuan pendidikan tidak akan tercapai secara optimal.

Selain itu, Model pembelajaran berfungsi sebagai panduan bagi guru dalam merancang proses pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan tertentu Khoerunnisa dan Aqwal (2020:9). Pernyataan ini menunjukkan bahwa belajar tidak dapat dipisahkan dari strategi atau pendekatan pembelajaran yang tepat, karena efektivitas proses belajar sangat dipengaruhi oleh metode yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi. Dengan demikian, belajar merupakan aktivitas yang terstruktur dan diarahkan pada pencapaian tujuan tertentu.

Lebih lanjut, Hidayat (2022:18) menyatakan bahwa belajar merupakan proses internal yang berlangsung dalam diri individu yang ditandai dengan adanya

aktivitas mental untuk memahami, mengolah, dan menguasai pengetahuan serta keterampilan baru. Artinya, belajar tidak hanya terbatas pada aktivitas fisik, tetapi lebih pada keterlibatan mental yang mendalam, seperti berpikir, menganalisis, dan mengkonstruksi pemahaman. Dengan demikian, belajar dapat dilihat sebagai aktivitas yang melibatkan perubahan persepsi, pola pikir, serta kemampuan adaptasi individu dalam menghadapi situasi baru.

Dari berbagai pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku, pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang relatif permanen, yang diperoleh melalui pengalaman, latihan, dan interaksi dengan lingkungan. Proses ini berlangsung secara sadar, terarah, dan memiliki tujuan tertentu, yaitu penguasaan kompetensi sesuai dengan tuntutan pendidikan. Belajar dikatakan berhasil apabila siswa mampu menunjukkan pemahaman, penguasaan keterampilan, serta penerapan nilai-nilai yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan salah satu inti kegiatan dalam proses pendidikan, karena melalui kegiatan mengajar guru berperan dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran. Secara umum, mengajar dapat dipahami sebagai proses penyampaian pengetahuan, keterampilan, nilai, serta pengalaman dari guru kepada siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung. Menurut ahli mengajar adalah aktivitas yang direncanakan secara sistematis oleh guru untuk menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik belajar secara optimal Djamarah dan Zain (2019:28). Definisi ini menegaskan bahwa mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan materi, melainkan juga menciptakan situasi yang mendukung terjadinya proses belajar.

Selanjutnya, Sutikno (2019:15) mendefinisikan mengajar sebagai suatu usaha sadar dan terencana dari seorang guru untuk mengarahkan, membimbing, serta memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan belajar. Dari definisi tersebut terlihat bahwa mengajar menuntut peran aktif guru sebagai fasilitator, bukan sekedar pemberi informasi. Artinya, guru harus mampu mengarahkan siswa untuk belajar

mandiri, berpikir kritis, dan mengembangkan potensi dirinya.

Mengajar adalah suatu proses mengatur, mengorganisasikan, dan menghubungkan lingkungan dengan peserta didik sehingga terjadi interaksi belajar yang efektif Menurut Sagala (2020:34). Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan mengajar tidak terlepas dari pengelolaan kelas, penggunaan media, serta strategi pembelajaran yang sesuai agar interaksi guru-siswa dapat berlangsung secara produktif. Dengan kata lain, keberhasilan mengajar sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Lebih lanjut, menurut Hamalik (2021:42), mengajar bukan hanya memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan juga mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, serta keterampilan peserta didik melalui berbagai pengalaman belajar. Hal ini memperluas makna mengajar dari sekadar transfer informasi menjadi proses transformasi yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Oleh sebab itu, mengajar harus dipandang sebagai kegiatan yang menyeluruh dan berorientasi pada perkembangan peserta didik secara utuh.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu kegiatan sadar, sistematis, dan terencana yang dilakukan guru untuk memfasilitasi proses belajar siswa. Mengajar tidak hanya sebatas menyampaikan materi, tetapi juga membimbing, memotivasi, dan menciptakan kondisi belajar yang mendorong siswa aktif serta mampu mengembangkan potensi dirinya. Dengan demikian, mengajar adalah suatu proses interaktif yang menempatkan guru sebagai fasilitator, motivator, sekaligus pembimbing dalam pencapaian tujuan pendidikan.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pendidikan. Istilah hasil belajar merujuk pada kemampuan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, yang biasanya dinyatakan dalam perubahan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Menurut ahli hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar, baik berupa ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor Susanto (2021:63). Definisi ini menegaskan bahwa hasil belajar tidak sekadar dinilai melalui angka atau nilai ujian, tetapi juga mencakup perkembangan aspek afektif dan keterampilan praktis.

Secara konseptual, hasil belajar merupakan gambaran konkret dari sejauh mana peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sudjana (2019:22), hasil belajar adalah kemampuan- kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Pernyataan ini menekankan keterkaitan antara hasil belajar dengan pengalaman yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Artinya, semakin bermakna pengalaman belajar yang diperoleh, semakin tinggi pula kualitas hasil belajar yang dicapai.

Selain itu, hasil belajar tidak hanya mencerminkan pemahaman intelektual, tetapi juga sikap dan keterampilan yang dibentuk melalui interaksi dalam kegiatan belajar. Siregar, D., & Marpaung, T. (2023:51) menegaskan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian peserta didik yang tampak dalam bentuk nilai, keterampilan, maupun perubahan sikap yang positif. Dengan demikian, keberhasilan belajar tidak hanya diukur melalui aspek kognitif, tetapi juga ditentukan oleh sejauh mana peserta didik mampu menginternalisasi nilai-nilai dan keterampilan yang relevan dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar dapat dilihat sebagai perubahan perilaku yang relatif permanen akibat dari proses pengalaman belajar. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar bersifat dinamis dan berkelanjutan, sehingga seorang siswa yang berhasil belajar tidak hanya mampu menjawab pertanyaan ujian, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan tersebut dalam konteks nyata. Oleh karena itu, hasil belajar harus dipandang sebagai proses integratif yang melibatkan perkembangan intelektual, emosional, dan psikomotorik, Hamalik (2020:37).

Dalam konteks pendidikan formal, hasil belajar sering diukur melalui evaluasi yang dirancang untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut

Arikunto (2018:144), hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar yang diwujudkan dalam bentuk angka atau skor dari hasil tes. Meskipun penilaian kuantitatif ini penting, namun para ahli pendidikan menekankan bahwa hasil belajar harus dipandang secara lebih luas, mencakup seluruh perkembangan potensi peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan, keterampilan, sikap, maupun pengetahuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Perubahan ini dapat bersifat kuantitatif (nilai atau skor) maupun kualitatif (sikap, keterampilan, dan perilaku). Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur keberhasilan siswa, tetapi juga menjadi indikator efektivitas proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam mencapai tujuan pendidikan.

2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pendapat Parnawi (2019:89), Secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu dapat dibagi menjadi dua bagian besar yaitu faktor internal dan factor eksternal.

1) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam individu itu sendiri. Faktor internal terdiri dari faktor biologis dan faktor psikologis.

a. Faktor Biologis (jasmaniah)

Faktor biologis meliputi segala hal yang berhubungan dengan keadaan fisik atau jasmani individu yang bersangkutan. Keadaan jasmani yang dimaksud berhubungan dengan kondisi fisik yang normal dan kondisi kesehatan yang normal. Siswa yang memiliki kondisi fisik yang normal tentu akan berbeda cara dan keberhasilan belajarnya dengan siswa yang memiliki cacat fisik atau keterbatasan fisik. Begitupun keadaan siswa yang sehat tentunya memiliki perbedaan pencapaian belajar dengan siswa mengidap penyakit tertentu.

b. Faktor Psikologis (rohaniah)

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang . sikap mental positif yang harus dimiliki dalam proses belajar misalnya, kerajinan dan ketekunan dalam belajar, tidak mudah putus asa atau frustrasi dalam menghadapi kesulitan atau kegagalan, tidak mudah terpengaruh untuk lebih mementingkan kesenangan dari pada belajar, mempunyai inisiatif sendiri dalam belajar, berani bertanya dan selalu percaya pada diri sendiri. Selain itu, ada hal hal lain yang juga menunjang faktor psikologis yakni, intelegensi, kemauan, bakat, daya ingat, dan konsentrasi.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar individu itu sendiri. Faktor eksternal meliputi faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan masyarakat, dan faktor waktu.

a. Faktor Lingkungan Keluarga

Keadaan lingkungan keluarga yang baik dan harmonis sangat penting dalam upaya mencapai keberhasilan dalam belajar. Keadaan yang dimaksud meliputi perhatian dan dukungan yang diberikan oleh orang tua dan anggota keluarga yang lain, suasana rumah yang tenang, dan faktor ekonomi keluarga. Tidak sedikit siswa yang gagal mencapai prestasi belajar maksimal disebabkan karena kondisi keluarga yang kurang baik.

b. Faktor lingkungan sekolah

Faktor lingkungan sekolah sebagai tempat menuntut ilmu sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal hal yang sangat menentukan dalam lingkungan sekolah meliputi penegakkan aturan dan tata tertib secara disiplin dan konsisten, fasilitas penunjang belajar yang memadai, dan yang terpenting adalah tenaga pengajar yang juga kompeten.

c. Faktor lingkungan masyarakat

Faktor lingkungan masyarakat tempat dimana siswa tinggal juga ikut menentukan hasil belajar siswa, lingkungan yang baik adalah lingkungan yang dapat memberikan nilai nilai positif dalam diri siswa, lingkungan yang baik dapat terlihat dari beberapa aspek diantaranya melalui aktifitas hubungan sosial

masyarakat, kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan masyarakat, fasilitas-fasilitas penunjang, kondisi kesehatan dan keamanan dilingkungan sekitar dan aktifitas keagamaan masyarakatnya. Jika semua aspek ini menunjukkan nilai grafik yang positif maka, lingkungan tersebut dapat dikatakan sebagai lingkungan yang edukatif dan dapat menunjang proses belajar siswa dengan baik.

d. Faktor waktu

Faktor waktu memiliki pengaruh yang cukup besar dalam keberhasilan belajar siswa. Faktor waktu yang dimaksud adalah kemampuan siswa dalam mengatur waktu. Siswa harus mampu mengelola waktu belajar dengan baik serta mengatur keseimbangan waktu antara belajar dan melakukan kegiatan lain yang sifatnya hiburan, untuk bisa menyegarkan kembali pikiran. Sehingga siswa dapat meraih prestasi belajar yang maksimal tanpa harus merasa jenuh dengan pelajarannya.

2.1.5 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pendidikan yang berfungsi sebagai sarana untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pendidikan. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Definisi ini menegaskan bahwa pembelajaran melibatkan berbagai unsur, tidak hanya terbatas pada guru dan siswa, tetapi juga meliputi interaksi dengan sumber belajar yang mendukung tercapainya kompetensi.

Menurut Hamalik (2020:47), pembelajaran adalah kombinasi yang tersusun dari unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan belajar. Dengan demikian, pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu sistem yang terencana, di mana setiap komponen bekerja secara terpadu untuk memberikan pengalaman belajar yang efektif bagi peserta didik.

Secara konseptual, pembelajaran bukan sekadar penyampaian informasi dari guru kepada siswa, melainkan suatu proses dinamis yang memungkinkan terjadinya perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Proses ini menuntut keterlibatan aktif siswa sehingga mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pemahaman berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh.

Pembelajaran juga dapat dipandang sebagai kegiatan yang berlangsung secara sadar dan terencana, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan kondisi kondusif bagi siswa untuk mengembangkan potensi dirinya. Dalam konteks ini, pembelajaran memiliki dimensi ganda, yaitu sebagai upaya transfer ilmu sekaligus proses pengembangan kepribadian siswa secara menyeluruh.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terstruktur antara guru, siswa, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan tertentu untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran bukan hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada penciptaan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga peserta didik mampu mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang.

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu kerangka konseptual yang digunakan guru untuk merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman yang sistematis agar proses pembelajaran lebih terarah dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Menurut Joyce, Weil, dan Calhoun (2015:8), model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, merancang bahan ajar, dan membimbing pembelajaran di kelas maupun dalam pembelajaran individual.

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik, sintaks, serta prinsip yang berbeda sesuai dengan tujuan dan materi yang diajarkan. Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi siswa, materi pelajaran, serta sarana pendukung. Trianto (2019:25) menyatakan bahwa model pembelajaran

berperan penting dalam membantu guru menentukan pendekatan dan strategi yang tepat agar peserta didik lebih aktif dan mampu mengonstruksi pengetahuannya sendiri.

Selain itu, model pembelajaran juga menjadi acuan dalam penerapan strategi dan metode mengajar di kelas. Model dapat dipandang sebagai suatu desain pembelajaran yang memadukan teori belajar dengan praktik nyata di lapangan. Rusman (2021:68) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan bentuk implementasi dari teori belajar yang dipilih, sehingga memberikan gambaran praktis kepada guru dalam mengorganisasikan pengalaman belajar siswa.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa model pembelajaran adalah pedoman yang bersifat sistematis dalam proses pembelajaran yang menghubungkan teori dan praktik. Penggunaan model yang tepat akan membantu guru mencapai tujuan pembelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Oleh karena itu, guru perlu memiliki pengetahuan yang memadai tentang berbagai model pembelajaran agar mampu menyesuaikannya dengan kebutuhan belajar peserta didik.

2.1.7 Pengertian Model Kooperatif Tipe *Take and Give*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* dikembangkan sebagai salah satu variasi pembelajaran kooperatif yang bertujuan meningkatkan interaksi siswa secara aktif dalam proses belajar. Model ini diperkenalkan dan dikembangkan melalui konsep pembelajaran kooperatif modern yang menekankan pada kerja sama antar siswa untuk saling berbagi pengetahuan, Huda (2017:153). *Take and Give* menekankan kegiatan pertukaran informasi yang dilakukan secara timbal balik sehingga siswa berperan sebagai pemberi sekaligus penerima informasi.

Menurut Suprijono (2018:110), model pembelajaran *Take and Give* lebih mengutamakan aktivitas siswa dalam memberi penjelasan kepada teman sekelasnya sehingga mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga mampu menjelaskan kembali konsep yang telah dipelajari. Dalam praktiknya,

siswa diberi kartu berisi informasi tertentu, kemudian mereka diminta mencari pasangan atau teman untuk bertukar kartu sambil menjelaskan isi dari kartu tersebut. Berdasarkan hasil tersebut, setiap siswa akan mendapatkan kesempatan memberi dan menerima informasi dari teman lainnya.

Hosnan (2020: 112) menyatakan bahwa tujuan dari model pembelajaran *Take and Give* adalah agar siswa mampu membangun pengetahuannya sendiri melalui proses pertukaran informasi, melatih kemampuan komunikasi, meningkatkan rasa percaya diri, serta memperkuat daya ingat terhadap materi pelajaran. Proses ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, seperti kemampuan bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan membangun tanggung jawab individu maupun kelompok.

Model pembelajaran *Take and Give* juga dapat dikatakan sebagai sebuah model pembelajaran karena memiliki langkah-langkah yang jelas, sehingga guru dapat menggunakannya sebagai pedoman dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran di kelas. Sebagaimana dinyatakan oleh Wisudawati dan Eka (2014: 49), model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Adapun keunggulan dari model *Take and Give* antara lain: memudahkan siswa dalam memahami materi melalui pertukaran informasi, menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta menumbuhkan kerja sama yang baik antar siswa. Selain itu, model ini juga mampu melatih siswa untuk mengemukakan ide secara lisan, memperkuat konsep melalui pengulangan informasi, dan membiasakan mereka untuk bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri (Arends, 2016:304).

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* adalah strategi pembelajaran yang menekankan aktivitas saling memberi dan menerima informasi secara langsung di antara siswa. Melalui langkah-langkah yang sistematis, model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademik, tetapi juga keterampilan sosial, komunikasi, dan kerja sama siswa. Oleh sebab itu, *Take and Give* dapat menjadi alternatif model pembelajaran

yang efektif untuk diterapkan pada berbagai mata pelajaran.

2.1.8 Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran *Take and Give*

Sani (2015:104) mengemukakan langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan kelas sebagaimana mestinya dan menjelaskan tujuan pembelajaran serta menjelaskan model pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 2) Untuk memantapkan penguasaan siswa akan materi yang sudah dijelaskan, setiap siswa diberikan satu kartu untuk dipelajari (dihafal) selama lima menit.
- 3) Kemudian perintahkan siswa untuk saling menginformasikan materi yang telah diterima.
- 4) Tiap siswa harus mencatat nama teman pasangannya pada kartu yang sudah diberikan.
- 5) Demikian seterusnya sampai semua siswa dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (*Take and Give*).
- 6) Lalu, guru mengevaluasi keberhasilan model pembelajaran *Take and Give* dengan memberikan siswa pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartu (kartu orang lain).
- 7) Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan mengenai materi yang telah didiskusikan, setelah itu guru menutup pelajaran.

Berikut langkah-langkah dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* yang akan saya bawa saat penelitian:

- 1) Guru menyiapkan kelas sebagaimana mestinya dan menjelaskan tujuan pembelajaran serta menjelaskan model pembelajaran yang akan dilaksanakan, yaitu memahami operasi hitung bilangan cacah sampai 100.
- 2) Guru menjelaskan cara belajar yang akan digunakan, yaitu model *Take and Give*, di mana siswa akan berbagi dan saling bertukar informasi dengan teman.

- 3) Guru membagikan kartu informasi berisi materi singkat tentang operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian, atau pembagian). Dan siswa di bagi menjadi 5 kelompok, setiap kelompok menulis dan mempelajari isi kartu tersebut selama beberapa menit agar paham dengan isi informasinya.
- 4) Setelah memahami dan menulis isi kartu, ketua kelompok mulai berkeliling dan mencari informasi dan saling bertukar informasi. Ketua kelompok memberi informasi dari kartu miliknya dan menerima informasi dari kartu kelompok lain.
- 5) Setelah bertukar, anggota kelompok mencatat nama kelompok yang sudah diajak bertukar informasi. Kegiatan *Take and Give* terus berlanjut hingga setiap kelompok sempat bertukar informasi dengan semua kelompok dan memperoleh pemahaman dari setiap kartu informasi.
- 6) Guru memberikan soal latihan atau pertanyaan yang tidak hanya berasal dari kartu anggota kelompok sendiri, tetapi juga dari kartu kelompok lain. Tujuannya untuk menguji sejauh mana siswa memahami seluruh materi hasil dari kegiatan *Take and Give*.
- 7) Guru bersama siswa membahas kembali hasil pembelajaran, membuat kesimpulan bersama, dan memberikan apresiasi kepada siswa yang aktif berbagi informasi. Guru menutup pembelajaran dengan pesan bahwa belajar akan lebih mudah jika dilakukan bersama dan saling membantu.

Model pembelajaran *Take and Give* ini digunakan sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui proses pertukaran informasi. Dengan cara tersebut, keterlibatan siswa dalam pembelajaran semakin meningkat dan mereka lebih termotivasi untuk memahami materi.

Penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2019:88) menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Take and Give* dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Siswa tidak hanya mampu mengingat materi lebih baik, tetapi juga menunjukkan sikap kerja sama dan keberanian dalam menyampaikan pendapat di depan teman.

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu dipahami agar penggunaannya tepat sasaran. Demikian pula dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* yang memiliki sejumlah kelebihan sekaligus kelemahan.

- 1) Kelebihan model *Take and Give* terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dengan kegiatan memberi dan menerima informasi, semua siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Model ini juga melatih keterampilan komunikasi, membangun rasa percaya diri, serta membuat suasana belajar lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, model *Take and Give* mampu melatih daya ingat siswa terhadap materi pelajaran, karena setiap siswa tidak hanya membaca atau mendengar, tetapi juga mengulang informasi dengan cara menyampaikannya kepada teman. Hal ini mendorong siswa untuk memahami materi lebih baik. Model ini juga menumbuhkan sikap kerja sama, saling menghargai, dan keterampilan sosial yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, model ini juga memiliki kelemahan. Salah satunya adalah memerlukan waktu yang relatif lebih lama karena setiap siswa harus berinteraksi dengan beberapa teman. Bagi siswa yang kurang percaya diri, model ini bisa menjadi tantangan karena mereka dituntut untuk menyampaikan informasi secara lisan dan keberhasilan model ini sangat bergantung pada kesiapan guru. Apabila guru tidak menyiapkan materi atau kartu informasi dengan baik, kegiatan *Take and Give* bisa menjadi sekadar formalitas tanpa memberikan pemahaman yang mendalam kepada siswa.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Take and Give* memiliki banyak kelebihan terutama dalam meningkatkan keaktifan dan keterampilan sosial siswa, namun tetap perlu diimbangi dengan pengelolaan kelas dan perencanaan yang matang agar kelemahannya dapat diminimalkan.

2.1.9 Pengertian Matematika

Hingga saat ini belum ada kesepakatan bulat diantara para matematikawan tentang apa yang disebut dengan matematika itu. Dalam suatu literasi, Fathani (2016:3) mengatakan “untuk mendeskripsikan definisi matematika, para matematikawan belum pernah mencapai satu titik puncak kesepakatan yang sempurna”. Lebih lanjut dikatakan oleh Fathani (2016) terkait beragamnya makna dari definisi matematika yang dideskripsikan berbeda oleh kalangan para ahli mungkin disebabkan oleh pribadi (ilmu) matematika itu sendiri, dimana matematika termasuk salah satu disiplin ilmu yang memiliki kajian sangat luas, sehingga masing-masing ahli bebas mengemukakan pendapatnya tentang matematika berdasarkan sudut pandang, kemampuan, pemahaman dan pengalamannya masing-masing. Oleh sebab itu, matematika tidak akan pernah selesai untuk didiskusikan dan dibahas maupun diperdebatkan.

Penjelasan yang berhubungan dengan apa dan bagaimana sebenarnya matematika itu akan terus mengalami perkembangan seiring dengan berkembangnya pengetahuan dan kebutuhan manusia serta laju perubahan zaman. Fathani (2016:18) mengatakan “matematika adalah ilmu seni kreatif. Oleh karena itu, matematika harus dipelajari dan diajarkan sebagai ilmu seni”. Fathani (2016) secara lebih luas memandang matematika sebagai *the science of pattern*.

Matematika sebagai konstruktivisme sosial dengan penekanannya pada *knowing how* yaitu pelajar dipandang sebagai makhluk yang aktif dalam mengonstruksi ilmu pengetahuan dengan cara berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini berbeda dengan pengertian *knowing that* yang dianut oleh kaum *absolute*, dimana pelajar dipandang sebagai makhluk yang pasif dan seenaknya dapat di isi informasi dari tindakan hingga tujuan.

Fathani (2016) mengartikan “matematika sebagai cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis. Selain itu, matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logis dan masalah yang berhubungan dengan bilangan”. Sedangkan, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), “matematika didefinisikan sebagai ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah bilangan”.

Namun, jika pemaknaan definisi matematika itu diarahkan pada konsep pendidikan masa kini, maka definisi matematika menurut Susanto (2016:183) dapat diartikan sebagai “salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan ditaman kanak-kanak secara informal”.

Berpijak pada berbagai uraian definisi matematika yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan suatu definisi matematika sebagai cara bernalar sekaligus sebagai suatu pengetahuan yang memiliki pola berpikir deduktif dalam artian suatu teori atau pernyataan dalam matematika dapat diterima kebenarannya apabila telah dibuktikan secara umum.

Sebagaimana yang telah disinggung pada bagian awal, dimana matematika merupakan suatu pengetahuan sekaligus menjadi salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan bernalar secara logik yang dapat diajarkan di berbagai jenjang pendidikan. Karenanya, berbicara masalah pembelajaran matematika dapat berarti sebagai suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru dalam mengembangkan kreativitas berpikir siswa sehingga meningkat kemampuan berpikir dan bernalarnya serta dapat meningkatkan kemampuan mengonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika yang dipelajarinya.

Susanto (2016:187) mengatakan: Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan. Kegiatan tersebut adalah belajar dan mengajar. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara siswa dengan guru, antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan lingkungan di saat pembelajaran matematika sedang berlangsung.

Sebagai upaya untuk mengarahkan siswa untuk mencapai tujuan belajar matematikanya secara optimal, guru menempati posisi kunci dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan serta guru harus mampu menempatkan dirinya secara dinamis dan fleksibel, baik sebagai *informan*,

transformator, organizer serta evaluator bagi terwujudnya kegiatan belajar matematika siswa yang dinamis dan inovatif.

2.1.10 Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah Sampai 100

Angka 1-100									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Bilangan cacah merupakan bilangan yang dimulai dari nol (0) dan dilanjutkan dengan bilangan bulat positif seperti 1, 2, 3, dan seterusnya. Di kelas III SD, kita belajar bilangan cacah sampai 100. Bilangan ini sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari, misalnya saat menghitung jumlah buku, pensil, atau kursi di kelas.

Gambar 2.1 Angka 1-100

Sifat-sifat bilangan cacah sampai 100 antara lain: (1) memiliki nilai yang tetap dan tidak berubah; (2) dimulai dari nol serta tidak mencakup bilangan negatif maupun pecahan; (3) dapat diurutkan berdasarkan besar kecilnya nilai, baik dari yang terkecil hingga terbesar maupun sebaliknya; dan (4) bersifat tertutup terhadap operasi penjumlahan dan perkalian sederhana. Contoh:

$$4+3 = 7 \text{ (masih bilangan cacah)}$$

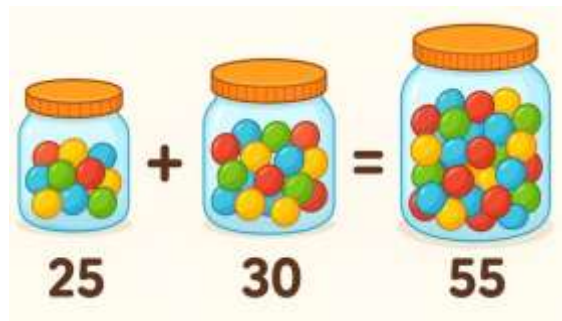
$$5 \times 2 = 10 \text{ (masih bilangan cacah)}$$



Gambar 2.2 Contoh bilangan cacah

Ciri-ciri bilangan cacah sampai 100 adalah terdiri atas bilangan bulat positif dan nol, tidak memiliki tanda negatif, tidak berbentuk desimal atau pecahan, serta selalu bertambah satu satuan dari bilangan sebelumnya. Dengan ciri ini, siswa dapat membedakan bilangan cacah dari jenis bilangan lainnya dan menggunakannya dalam berbagai aktivitas. Dalam pembelajaran, bilangan cacah sampai 100 digunakan sebagai dasar untuk memperkenalkan operasi hitung. Operasi hitung bilangan cacah meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Setiap operasi hitung diperkenalkan secara bertahap sesuai dengan perkembangan kognitif siswa, serta selalu dikaitkan dengan situasi nyata agar pembelajaran lebih bermakna.

Operasi penjumlahan bilangan cacah sampai 100 diperkenalkan sebagai proses menggabungkan dua atau lebih himpunan benda. Misalnya, seorang siswa memiliki 25 kelereng dan kemudian mendapatkan 30 kelereng lagi, maka jumlah seluruh kelereng adalah $25 + 30 = 55$. Penjumlahan juga digunakan untuk mengenalkan konsep nilai tempat, siswa belajar menjumlahkan puluhan dan satuan secara terpisah.



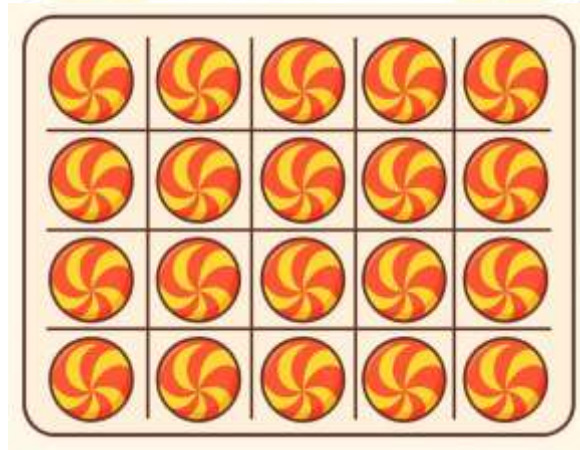
Gambar 2.3 Contoh penjumlahan

Operasi pengurangan diperkenalkan sebagai kebalikan dari penjumlahan atau sebagai proses mengambil sebagian dari suatu himpunan. Contohnya, seorang siswa memiliki 80 permen, kemudian memberikan 45 permen kepada temannya, maka sisa permen yang dimiliki adalah $80 - 45 = 35$. Konsep pengurangan juga membantu siswa memahami perbedaan (selisih) antara dua bilangan.



Gambar 2.4 Ilustrasi konsep pengurangan

Operasi perkalian dikenalkan sebagai penjumlahan berulang. Misalnya, 5×4 dapat dipahami sebagai $5 + 5 + 5 + 5 = 20$. Perkalian juga dapat divisualisasikan melalui kelompok benda atau susunan baris dan kolom. Dengan demikian, siswa tidak hanya menghafal hasil perkalian, tetapi juga memahami maknanya secara konkret.



Gambar 2.5 Visualisasi perkalian

Operasi pembagian diperkenalkan sebagai kebalikan dari perkalian atau sebagai proses membagi suatu himpunan menjadi beberapa kelompok dengan jumlah yang sama. Misalnya, $20 \div 4$ dapat dipahami sebagai 20 benda yang dibagi ke dalam 4 kelompok sama besar, sehingga setiap kelompok berisi 5 benda. Pembelajaran pembagian juga memberikan pemahaman tentang pembagian habis maupun bersisa.



Gambar 2.6 Contoh pembagian

Contoh penggunaan bilangan cacah sampai 100 dalam kehidupan sehari-hari dapat dijumpai dalam berbagai situasi, seperti menghitung jumlah buku di rak sebanyak 45 buah, menuliskan nomor urut siswa dari 1 sampai 30, mencatat jumlah kursi di dalam kelas, atau menyebutkan jumlah halaman buku bacaan yang terdiri atas 100 halaman. Dengan demikian, siswa tidak hanya mempelajari bilangan cacah secara abstrak, tetapi juga melihat relevansinya dalam kehidupan nyata.



Gambar 2.7 Ilustrasi menghitung jumlah kursi di kelas

Dengan penguasaan konsep bilangan cacah sampai 100 serta keterampilan dalam operasi hitung dasar, siswa memperoleh fondasi yang kuat untuk mempelajari konsep bilangan yang lebih besar, operasi hitung yang lebih kompleks, serta cabang-cabang matematika lain pada jenjang berikutnya. Oleh karena itu, materi ini memiliki peranan yang sangat fundamental dalam kurikulum sekolah dasar.

2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran di sekolah dasar pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik, salah satunya melalui pembelajaran matematika. Namun, hasil belajar siswa seringkali belum optimal karena metode pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional. Kondisi ini membuat siswa kurang aktif, kurang termotivasi, dan pada akhirnya berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar.

Maka, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi siswa, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give*. Model ini menekankan keterlibatan aktif siswa dalam berbagi informasi dengan teman sebaya melalui proses pemberian dan penerimaan informasi. Dengan demikian, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Secara teoritis, model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* diyakini mampu meningkatkan hasil belajar matematika karena: (1) siswa termotivasi untuk memahami materi agar dapat menjelaskan kepada teman, (2) terjadi interaksi sosial yang positif melalui kerja sama, dan (3) siswa memperoleh kesempatan untuk mengulang dan memperkuat pemahaman melalui kegiatan memberi dan menerima informasi. Dengan adanya aktivitas tersebut, proses belajar menjadi lebih bermakna, menyenangkan, serta mudah diingat oleh siswa.

Hasil belajar matematika merupakan salah satu indikator keberhasilan pembelajaran yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Apabila model pembelajaran yang digunakan mampu mendorong siswa aktif, maka hasil belajar matematika juga akan mengalami peningkatan. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* dipandang relevan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam materi operasi hitung bilangan cacah sampai 100 di kelas III sekolah dasar.

2.3 Hipotesis Penelitian

Menurut Nazir (2017:151) menyatakan bahwa “Hipotesis adalah proposisi yang dirumuskan sebagai dugaan atau jawaban sementara terhadap suatu masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris”. Dengan kata lain, hipotesis merupakan jawaban sementara yang masih perlu dibuktikan melalui penelitian. Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah: Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* terhadap hasil belajar siswa pada materi operasi hitung bilangan cacah sampai 100 kelas III UPT SD Negeri 067776 T.P 2025/2026.

2.4 Defenisi Operasional

Agar penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahpahaman, maka perlu diberikan definisi operasional sebagai berikut:

- a. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan.
- b. Mengajar adalah proses penyampaian atau transfer ilmu dari seorang pendidik kepada siswa. Mengajar merupakan rangkaian aktivitas yang dilakukan guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa sehingga terjadi proses belajar.

- c. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan keterampilan, serta pembentukan sikap
- d. Hasil Belajar adalah perubahan yang dialami siswa setelah melalui proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini, hasil belajar difokuskan pada pencapaian siswa dalam memahami materi operasi hitung bilangan cacah sampai 100 pada mata pelajaran matematika.
- e. Model Pembelajaran adalah rancangan kegiatan belajar yang disusun agar pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan urutan yang jelas.
- f. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take and Give* adalah model pembelajaran kooperatif di mana setiap siswa mendapatkan kartu berisi materi, kemudian mencari pasangan untuk saling memberi (*take*) dan menerima (*give*) informasi. Melalui kegiatan ini, siswa diharapkan aktif, saling bekerja sama, serta mampu memperkuat pemahaman materi pelajaran.
- g. Matematika adalah ilmu yang mempelajari pola, struktur, hubungan, dan operasi hitung yang digunakan untuk membantu manusia dalam memecahkan masalah sehari-hari. Pada penelitian ini, matematika difokuskan pada materi operasi hitung bilangan cacah sampai 100.
- h. Materi Operasi Hitung Bilangan Cacah sampai 100 adalah materi matematika yang memuat bilangan mulai dari 0 hingga 100 dan Operasi hitung yang meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian . Materi ini dipelajari siswa kelas III sekolah dasar sebagai bagian dari kompetensi dasar yang harus dikuasai.