

PENGARUH MODEL *TAKE AND GIVE* BERBANTUAN MEDIA *FLASHCARD* PADA PEMBELAJARAN IPAS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Nihayatus Sa'adah¹, Eni Nurhayati², Mochammad Ludfy Hadis Maqfiro³

¹²³ Universitas PGRI Delta, Sidoarjo, Indonesia

*Correspondence E-mail: ¹saadahnihayatus127@gmail.com

²eninurhayati188@gmail.com

³ludfyart.91@gmail.com

Keywords	ABSTRACT
1 Model Take and Give 2 Flashcard 3 IPAS Learning Outcomes	This study aims to determine the effect of the Take and Give model assisted by flashcards on IPAS learning outcomes in third grade elementary school. This research was motivated by the need for interactive and effective teaching methods to improve student learning outcomes, especially in the IPAS teaching environment in the fundamental phase of education. This research utilized a quantitative method and a uasi-experimental design, involving third-grade students at SDN Bluru Kidul 2. Data collection was obtained through observation of student activities, student learning outcomes, and student response questionnaires. The data were analyzed using simple regression tests, n-gain tests, and student response analysis. The data analysis revealed considerable findings and positive impact from the take and give model with flashcard media on IPAS learning outcomes, with an increase in the experimental group with an average of 86.57%, which was higher and more effective than the control group with an average of 70.11%. Additionally, students demonstrated a positive response to this teaching model, as evidenced by an average student response rate of 80.4%. This indicates that the Take and Give model supported by flashcards can be an effective option for enhancing learning outcomes while motivating active student participation in learning activities.
Kata Kunci	ABSTRAK
1 Model Take and Give 2 Flashcard 3 Hasil belajar IPAS	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh model <i>take and give</i> berbantuan media <i>flashcard</i> terhadap hasil belajar IPAS di kelas III Sekolah Dasar. Penelitian ini didasari oleh perlunya motode pengajaran interaktif dan berdaya guna memperbaiki hasil belajar siswa, khususnya dalam lingkungan pengajaran

IPAS di fase fundamental pendidikan. Penelitian ini mengaplikasikan metode kuantitatif dengan rancangan eksperimen semu, dengan mengikutsertakan siswa kelas III SDN Bluru Kidul 2. Pengumpulan data diperoleh melalui observasi aktivitas siswa, hasil belajar siswa, dan angket respon siswa. Selanjutnya dianalisis menggunakan uji regresi sederhana, uji n-gain, dan analisis respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya dampak yang signifikan dan positif dari model *Take and Give* dengan bantuan media *flashcard* terhadap hasil belajar IPAS, terlihat ada peningkatan yang di kelompok eksperimen dengan rata-rata 86,57% di mana lebih tinggi dan efektif dibanding kelompok kontrol dengan rata-rata sebesar 70,11%. Selain itu, siswa menunjukkan respon yang baik terhadap model pengajaran ini, terbukti dari rata-rata jawaban siswa sebesar 80,4%. Ini berarti model *Take and Give* yang didukung *flashcard* bisa menjadi opsi efektif guna mendorong prestasi belajar sekaligus memotivasi keikutsertaan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar.



I. PENDAHULUAN

Pengajaran dan pengetahuan merupakan fondasi utama guna membentuk individu yang berdaya saing dan masyarakat yang maju. Dalam era saat ini, tantangan dunia pendidikan semakin kompleks, terutama dalam merancang metode pengajaran yang mampu membangkitkan minat belajar siswa. Maka dari itu, gaya pengajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan sangat diperlukan agar siswa cenderung terlibat proaktif dan berperan serta secara dinamis sesi pembelajaran. Menurut Purwanto (dalam Samosir dkk., 2021) ranah pengajaran melibatkan suatu sistem yang terencana dan sengaja demi mengoptimalkan pencapaian akademik siswa. Keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar menjadi faktor penentu keberhasilan. Metode pengajaran yang mengaktifkan siswa secara langsung menghasilkan dampak positif yang lebih besar karena siswa berperan sebagai subjek aktif yang membangun sendiri pemahamannya, bukan sekadar penerima informasi pasif. Oleh karena itu, inovasi dalam metode



pengajaran harus tetap dilakukan agar pendidikan tetap relevan dan efektif dalam menciptakan generasi masa depan yang lebih unggul.

Di era perkembangan digital yang sangat cepat menjadikan dampak tersendiri untuk dunia pendidikan, terutama perubahan menjadi kurikulum merdeka yang berupaya menjawab tantangan pendidikan di zaman yang semakin maju. Perubahan kurikulum saat ini telah mengubah cakupan materi pembelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran IPAS, yang mana menjadi karakteristik khas dalam kurikulum merdeka (Rahmayati & Prastowo, 2023). Mata pelajaran IPAS di sekolah dasar menjadi sangat penting, khususnya di kelas tinggi. Mata pelajaran ini merupakan integrasi dari dua disiplin ilmu pada kurikulum sebelumnya, yaitu IPA dan IPS dari kurikulum sebelumnya. Secara spesifik, inti dari mata pelajaran ini adalah membekali siswa mengenai pemahaman fenomena alam dan kehidupan bersosial, serta menumbuhkan keterampilan untuk bersosialisasi di lingkungan masyarakat dan menjaga kelestarian lingkungan (Roehmatulloh dkk., 2024).

Salah satu tantangan utama bagi seorang guru adalah kemampuan untuk merancang dan mengimplementasikan model serta media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Fenomena yang sering ditemui adalah minimnya pemanfaatan model pembelajaran baru dan ketiadaan media, yang mengakibatkan proses belajar hanya mengandalkan metode ceramah dan fokus pada buku pelajaran. Kondisi demikian dapat menyebabkan siswa sulit memahami materi, serta jadi menciptakan pengalaman belajar yang pasif (Huda dkk., 2023). Tanggung jawab guru ketika memilih metode serta teknik mengajar, penting sekali untuk memastikan keduanya selaras, tidak hanya dengan materi pelajaran, tetapi juga dengan potensi siswa. Hal ini krusial mengingat tidak setiap siswa memiliki kapasitas serap yang sama terhadap materi pembelajaran yang diberikan (Nuzula dkk., 2022).

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan bersama guru kelas III SDN Bluru Kidul 2, teridentifikasi bahwa media *flashcard* dalam pembelajaran IPAS belum diterapkan. Selain itu, tingkat pencapaian akademik siswa belum optimal dan belum memenuhi standar yang diharapkan sekolah yaitu 75. Data hasil belajar IPAS semester genap yang diberikan guru menunjukkan nilai rata-rata siswa hanya 58,2, nilai ini masih menunjukkan capaian yang belum optimal. Kondisi ini diperjelas dengan fakta bahwa sebanyak 26% siswa yang tuntas, sementara 74% siswa belum mampu meraih kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan oleh sekolah. Ini menandakan bahwa presentase siswa yang belum tuntas KKM jauh lebih tinggi daripada yang sudah.

Pentingnya variasi model pembelajaran diperlukan untuk menjaga ketertarikan dan keikutsertaan siswa di sesi-sesi belajar mengajar. Diantara berbagai pendekatan, gaya belajar *take and give* yang dibantu *flashcard* ini jadi pendekatan yang potensial untuk diterapkan. Model ini membuat siswa cenderung mempercepat proses penguasaan materi

dan informasi ketika siswa menerima pengetahuan tidak sebatas hanya dari guru, melainkan juga dari rekan sejawat. Siswa akan dilatih untuk mengembangkan kemampuan kolaborasi antar siswa dan menumbuhkan sikap saling menghargai terhadap kelebihan masing-masing individu. Dengan penggunaan kartu sebagai media pembelajaran, pengetahuan siswa diharapkan semakin mendalam dan terasah (Purba dkk., 2023). Pendekatan ini bertujuan untuk menghadirkan suasana belajar yang membangkitkan antusiasme, hal ini memungkinkan terciptanya pengalaman yang berkesan dan tak terlupakan bagi siswa, serta mendorong terciptanya lingkungan belajar yang aktif dan penuh semangat (Theriana, 2020).

Pendekatan *Take and Give* dapat melibatkan siswa dalam berinteraksi, saling berbagi pengetahuan, dan bersama-sama membangun pemahaman dengan teman sebayanya. Di samping itu, pemanfaatan media visual seperti *flashcard* berpotensi memudahkan pencernaan kognitif siswa terhadap isi bahasan pelajaran. Penelitian ini dalam konsistensi dengan penelitian yang dilaksanakan oleh (Kase dkk., 2020) yang mengungkapkan bahwa implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* berpengaruh signifikan terhadap capaian belajar belajar IPA siswa kelas V di SD Inpres Bunan. Namun, ada perbedaan pada variabel independennya, penelitian ini menggunakan model *take and give* dengan bantuan media *flashcard*. Penelitian serupa juga dilakukan oleh (Zein dkk., 2024) sama-sama berfokus guna mengetahui efektivitas model *take and give* dengan bantuan media *flashcard* guna mengoptimalkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar dan hasil penelitian menyatakan adanya kenaikan hasil belajar. Adapun perbedaannya terletak pada metodologi, penelitian Zein dkk adalah penelitian studi literatur menggunakan pendekatan kualitatif, sementara pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.

Model *take and give* sebagai upaya memfasilitasi pengembangan pemahaman individu siswa sekaligus menekankan partisipasi aktif siswa. Melalui model ini, siswa tidak sekedar menyerap informasi dari guru, melainkan juga memperolehnya lewat interaksi dengan teman sebaya saat siswa mencari, memproses, dan menyampaikan materi pembelajaran (Aningsih & Yosa, 2022). Dengan orientasi pengajaran pada siswa dan optimalisasi potensi individu, model *take and give* dengan dukungan media *flashcard* diharapkan memiliki potensi untuk memperbaiki prestasi belajar IPAS siswa kelas III di SDN Bluru Kidul 2, terutama pada topik kenampakan alam dan buatan di daerahku.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, fokus rumusan masalah dalam studi ini guna mengetahui dampak model *take and give* dengan bantuan media *flashcard*, bagaimana nilai belajar siswa pada pembelajaran IPAS yang menggunakan model *take and give* dengan memanfaatkan media *flashcard*, dan bagaimana tanggapan siswa terhadap implementasi model *take and give* yang memanfaatkan media *flashcard*. Atas dasar ini peneliti mengangkat judul “Pengaruh

Model *Take and Give* Berbantuan Media *Flashcard* Pada Pembelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

II. METODE PENELITIAN

Pendekatan kuantitatif diterapkan dalam studi ini, dengan menggunakan metode eksperimen semu (quasi-eksperimen) dalam pelaksanaannya. Metode ini melibatkan kelompok kontrol, namun pengaruh variabel eksternal yang mungkin memengaruhi hasil eksperimen tidak dapat sepenuhnya dikontrol. Dalam penelitian ini digunakan desain *Nonequivalent Control Group* yang memiliki ciri khas bahwa penentuan kelompok eksperimen dan kontrol tidak dilakukan secara acak, tujuannya adalah untuk mengukur efek model *take and give* yang didukung media *flashcard* pada hasil belajar siswa dengan kelompok kontrol sebagai pembandingan (Sugiyono, 2023). Dalam rangka mengukur perbedaan capaian belajar siswa, kedua kelompok partisipan diuji menggunakan *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok Siswa	<i>Pretest</i>	Pelaksanaan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan:

E: Kelompok Eksperimen

K: Kelompok Kontrol

O_1 : Hasil *pretest* eksperimen

O_2 : Hasil *posttest* eksperimen

O_3 : Hasil *pretset* kontrol

O_4 : Hasil *posttest* kontrol

X: Perlakuan (*treatment*) pada kelompok eksperimen

Penelitian ini mengambil seluruh siswa kelas III, sejumlah 50 siswa sebagai entitas populasi. Pengambilan data berlangsung pada semester genap tahun 2024/2025.

Tabel 2. Populasi Penelitian

Kelas Eksperimen (3B)		Kelas Kontrol (3A)	
Pr	Lk	Pr	Lk
16	7	16	11
23		27	

Pada penelitian ini, seluruh populasi dijadikan sampel melalui penerapan teknik *total sampling*, yang berarti menjadikan seluruh populasi sebagai subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2023) bila populasi berjumlah kurang dari 100, sehingga keseluruhan

anggotanya diperuntukkan sebagai sampel penelitian. Oleh karena itu, 50 siswa berpartisipasi sebagai sampel dalam penelitian ini. Kelas 3A berfungsi sebagai kelas kontrol sementara kelas 3B ditunjuk sebagai kelas eksperimen.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi aktivitas siswa, tes hasil belajar (meliputi *pretest* dan *posttest*), serta penyebaran angket yang mengukur tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran. Instrumen yang dimanfaatkan yaitu lembar observasi aktivitas siswa, lembar soal tes yang formatnya pilihan ganda dan uraian, dan lembar angket respon siswa yang menggunakan skala likert. Untuk menjaga akurasi dan konsistensi data, instrumen akan diuji validitas menggunakan analisis *product moment* serta reliabilitas menggunakan rumus Cronbach's Alpha (Sugiyono, 2023).

Analisis data dilakukan setelah pengumpulan data dari responden, proses ini bertujuan untuk menguraikan jawaban atas rumusan masalah dengan menerapkan pengujian statistika yang sudah ditetapkan. Dalam kajian ini, analisis data dilaksanakan dengan menggunakan SPSS 27. Ini mencakup uji N-Gain, analisis angket respon siswa dan uji asumsi klasik serta pengujian regresi linier sederhana guna mengidentifikasi dampak dari model *take and give* yang dibantu media *flashcard* (variabel bebas) dan hasil belajar siswa (variabel terikat). Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yang dijelaskan sebagai berikut.

Uji validitas berfungsi guna memastikan keabsahan setiap butir soal dalam instrument yang akan digunakan. Suatu butir soal dianggap valid jika nilai p-value yang diperoleh lebih besar dari tingkat signifikansi ($\alpha = 0,05$). Uji ini menggunakan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Korelasi antara variabel X dan Y, dan variabel yang dikorelasikan

N : Banyaknya responden

X : Skor butir soal

Y : Skor total

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat reliabilitas pada suatu tes, agar instrumen penelitian dianggap reliabel, koefisiennya harus melebihi 0,06. Uji reliabilitas ini menggunakan rumus berikut.

$$r_1 = \frac{2r_b}{1+r_b}$$

Keterangan:

r_1 : Reliabilitas internal seluruh instrumen.

r_b : Korelasi *product moment* antara skor-skor setiap belahan tes.

Uji N-Gain berfungsi guna menilai efektivitas suatu perlakuan atau metode dalam penelitian. Perhitungan selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* dilakukan dalam uji ini untuk mengevaluasi efektivitas metode yang diterapkan. Rumus N-Gain yang digunakan dapat dilihat berikut ini

$$\frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor pretest}}$$

Keterangan: Skor ideal adalah nilai maximal (tertinggi) yang diperoleh siswa.

Pengujian asumsi klasik langkah krusial guna menjamin bahwa persamaan regresi yang dihasilkan bersifat akurat dan konsisten. Tahapan ini dilakukan sebelum analisis regresi linier sederhana, dimulai dari uji normalitas dan uji heteroskedastisitas. Data dianggap memenuhi syarat normalitas dan homogenitas apabila p-value lebih besar dari ($\alpha=0,05$). Untuk mengujinya digunakan uji Kolmogorov -smirnov dan uji glejser.

Uji analisis regresi linier sederhana guna menelusuri keterkaitan atau dampak anatara variabel independen dan dependen. Analisis ini dilaksanakan menggunakan SPSS 27. Dalam studi ini turut dilibatkan uji-t parsial guna menelaah dampak variabel bebas terhadap variabel terikat, serta analisis koefisien determinasi yang bertujuan mengidentifikasi sejauh mana perubahan yang terjadi pada variabel terikat yang dipengaruhi oleh variabel bebas.

Analisis angket respon siswa berujuan guna mengetahui respon siswa terhadap model pembelajaran *take and give* yang dibantu media *flashcard*. Angket respon siswa dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Bagian ini menyajikan temuan-temuan utama dari penelitian yang telah dilaksanakan. Penelitian ini guna mengetahui dampak model *take and give* yang dibantu media *flashcard*, peningkatan nilai belajar siswa dengan menggunakan model tersebut, dan tanggapan siswa terhadap model *take and give* yang dibantu media *flashcard*.

1. Uji Validitas dan Reliabilitas

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Soal Tes

Butir	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15
r hitung	492	468	624	528	538	503	540	500	536	541	574	727	694	700	684
r tabel	0,285														
Ket	Valid														

Instrumen yang akan di uji validitas adalah lembar tes. Untuk soal tes mencakup 10 butir pilihan ganda dan 5 butir uraian. Kriteria validitas untuk setiap butir soal ditentukan oleh komparasi antara nilai r-hitung dan r-tabel, ditetapkan valid ketika r-hitung melebihi dari r-tabel. Analisis validitas menggunakan SPSS menginformasikan bahwa seluruh butir soal tes valid, ditunjukkan oleh nilai r-hitung merujuk pada tabel 3 tampak bahwa setiap r-hitung melampaui r-tabel sebesar 0,285. Menunjukkan bahwa instrumen telah memenuhi standar validitas dan dapat diaplikasikan untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

Tabel 4. Hasil Reliabilitas Tes

No.	Instrumen	Jumlah Item	Cronbach's Alpha	Keterangan
1.	Soal tes	15	711	Reliabel

Berdasarkan hasil analisis menggunakan Cronbach's Alpha ditemukan bahwa nilai reliabilitas soal tes sebesar 0,711 hasil reliabilitas tersebut menunjukkan bahwa telah memenuhi syarat reliabel karena angka yang didapatkan melebihi 0,60. Menurut Sugiyono (2023) kriteria reliabilitas terpenuhi apabila nilai *Cronbach's Alpha* mencapai 0,60.

2. Uji N.Gain

Tabel 6. Hasil Uji N-Gain

Kelompok	Rata-rata N-Gain	Standar Deviasi	Kategori Peningkatan
Eksperimen	0,6140	0,18764	Sedang
Kontrol	0,1634	0,25497	Rendah

Presentase	Klasifikasi
N-gain > 70	Tinggi
$30 \leq \text{N-gain} \leq 70$	Sedang
N-gain < 30	Rendah

Analisis kenaikan capaian belajar siswa dianalisis dengan rumus N-Gain menunjukkan perbedaan yang nyata antara kedua kelompok. Kelompok eksperimen, berhasil meraih nilai sentral N-Gain sebesar 0,61. Angka ini terkategori dalam kisaran kenaikan sedang, karena berada di kisaran 0,30 hingga kurang dari 0,70. Sementara itu, kelompok kontrol hanya meraih rata-rata N-Gain sebesar 0,16. Nilai ini

terklasifikasi kategori rendah, mengingat angkanya dibawah 0,30 yaitu N-Gain kurang dari 0,30 seperti pada tabel 12.

3. Hasil Belajar Siswa

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa

No.	Nama	Kelas Eksperimen		No.	Nama	Kelas Kontrol	
		Pretest	Posttest			Pretest	Posttest
1.	PCA	59	84	1.	HQI	63	70
2.	SA	65	76	2.	AL	68	74
3.	SAA	90	95	3.	NR	74	73
4.	ADP	85	90	4.	BA	79	72
5.	MDI	52	78	5.	CTR	72	60
6.	RYZ	81	85	6.	NBL	72	64
7.	NPR	44	78	7.	SHR	60	80
8.	NPA	36	93	8.	HY	72	75
9.	APK	55	94	9.	TY	60	70
10.	RPSN	65	86	10.	ALC	68	79
11.	SAR	66	92	11.	WHY	59	66
12.	MIAR	62	89	12.	HF	76	78
13.	MIA	74	85	13.	DF	43	60
14.	SFS	43	78	14.	AA	60	66
15.	KRA	83	95	15.	SHF	44	57
16.	OSC	80	90	16.	SC	36	60
17.	CAP	72	88	17.	FHY	94	97
18.	MNA	73	90	18.	KYS	92	92
19.	AAP	38	79	19.	HK	67	70
20.	MPS	56	83	20.	RZK	52	60
21.	ANK	31	75	21.	DP	46	65
22.	SSNL	35	88	22.	NF	80	82
23.	PAF	70	100	23.	AP	59	49
JUMLAH		1415	1991	24.	NL	48	74
RATA-RATA		61,52174	86,565217	25.	AR	50	66
				26.	KK	40	68
				27.	RH	47	66
				JUMLAH		1681	1893
				RATA-RATA		62,25926	70,11111

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan adanya progres capaian belajar dalam dua kelas baik eksperimen maupun kontrol. Di kelas eksperimen angka minimal kala *pretest* yaitu 31 dan angka tertinggi 90. Untuk *posttest* mendapat angka terendah 75 dan angka tertinggi 100. Kelas ekseprimen dari data *pretest* mendapat rata-rata sebesar 61,52 dan pada *posttest* nilai rata-rata siswa menjadi 86,57 terdapat peningkatan sebesar 25,5. Sementara itu, kelas kontrol pada *pretest* mendapat nilai minimal 36 dan nilai maximal 94, untuk *posttest* mendapat nilai minimal 49 dan nilai maximal 97. Pada kelas kontrol dari data *pretest* rata-rata sebesar 62,26 dan pada *posttest* menjadi 70,11 yang mana terdapat kenaikan sebesar 7,85. Perbandingan ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang mendapat tindakan pola pengajaran *take and give* yang memanfaatkan *flashcard* berhasil memperbaiki hasil belajar siswa secara signifikan di kelas eksperimen, dibandingkan peningkatan yang terjadi di kelas kontrol.

4. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas Residual

Tabel 7. Hasil Normalitas

Uji	Rseisual	N	Statistik	Sig.	Keterangan
Kolmogorov-Smirnov	Unstandardized Residual	23	0,146	0,200	Normal

Dari normalitas residual regresi memakai metode One-Sample Kolmogorov-Smirnov juga mendukung kesimpulan ini. Nilai signifikansi yang teramati menunjukkan 0,200, sebuah angka yang telah melebihi dari 0,05, mengindikasikan bahwa model regresi menunjukkan pola sebaran normal.

b. Uji Heteroskedastisitas

Tabel 8. Hasil Uji Homogen

Uji	Pengujian	F/Statistik	df1	df2	Sig.	Keterangan
Uji Glejser	Variabel X	1,560	1	21	0,134	Homogen

Hasil uji heteroskedastisitas dengan uji Glesjer mengindikasikan bahwa nilai signifikan variabel X yang mencapai 0,134 ($p > 0,05$) mengindikasikan bahwa asumsi heteroskedastisitas terpenuhi.

5. Analisis Regresi Linier Sederhana

a. Uji Koefisien Determinasi/Uji R Square

Tabel 9. Hasil Uji Korelasi

Model	R	R Square	Adjusted R	Std. Error	Durbin-Watson
1	0,883	0,779	0,768	3,312	1,698

Penerapan model *Take and Give* yang memanfaatkan *flashcard* secara signifikan memengaruhi capaian belajar siswa kelas III SDN Bluru Kidul 2. Model yang diterapkan pada kelompok eksperimen berkontribusi sebesar 77,9% terhadap capaian belajar siswa, sedangkan 22,1% sebagai dampak lain dari variabel luar yang tidak tercakup dalam penelitian ini. Selain itu, terdapat korelasi positif dan sangat kuat antara model *Take and Give* yang dibantu media *flashcard* dengan capaian belajar yang diperoleh nilai korelasi sebesar 0,833.

b. Uji Parsial (Uji t)

Tabel 10. Hasil Uji t

Model	B	Std.Error	Beta	t	Sig.
Constant	,133	10,073		,013	990
X	1,060	,123	,883	8,600	<,001

Analisis uji-t parsial menghasilkan t-hitung sebesar 8,600. Untuk menentukan t-tabel menggunakan kadar signifikan 0,05. Dengan perhitungan t-tabel ($\alpha/2$) –

(0,025; 23-2) – (0,025; 21) di dapatkan nilai t tabel 2,079. Menilik t-hitung (8,600) yang melampaui t-tabel (2,079), disamping probabilitas signifikan (0,001) yang di bawah 0,05 bahwa H_0 ditolak. Temuan ini mengindikasikan adanya dampak yang signifikan dari model *take and give* yang dibantu *flashcard* terhadap capaian belajar IPAS di kelas III SDN Bluru Kidul 2 materi kenampakan alam dan buatan didaerahku.

6. Analisis Angket Respon

Tabel 11. Angket Respon Siswa

Pernyataan	Skor
1	69
2	77
3	74
4	75
5	77
6	73
7	75
8	71
9	71
10	78
Jumlah	740
$P: \frac{740}{920} \times 100 = 80,4\%$	

Untuk mengetahui respon siswa terkait implementasi model *take and give* yang dibantu media *flashcard* digunakanlah angket respon siswa. Angket ini memuat 10 pernyataan yang diisi oleh 23 siswa. Siswa memberikan jawaban menggunakan skala likert 4 poin. Secara keseluruhan, respon siswa terhadap model *take and give* berbantuan media *flashcard* menunjukkan rerata presentase 80,4%. Hal ini menandakan bahwa siswa kelas III B menerima dengan baik model pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran IPAS.

B. PEMBAHASAN

Pembahasan penelitian ini dirancang untuk menafsirkan temuan-temuan yang ada, kemudian menghubungkannya dengan berbagai teori serta studi sebelumnya. Selain itu, bagian ini juga akan menjelaskan implikasi dari hasil penelitian yang didapatkan. Pembahasan disusun berdasarkan rumusan masalah yang sudah ditetapkan, yaitu mengenai dampak pola pengajaran *Take and Give* yang didukung *flashcard* serta implikasinya pada perolehan nilai belajar siswa, dan persepsi siswa terhadap model yang diimplementasikan.

1. Pengaruh Model *Take and Give* Berbantuan Media *Flashcard*

Penelitian ini menemukan bahwa model pengajaran *Take and Give* yang dibantu oleh *flashcard*, secara signifikan dan positif memengaruhi pencapaian belajar siswa. Kontribusinya mencapai 77,9%, dengan sisa 22,1% diintervensi oleh aspek eksternal yang tidak tercakup dalam penelitian ini. Selain itu, nilai signifikan uji-t regresi untuk aktivitas siswa (variabel x) terlihat di angka $<0,001$ di bawah ambang 0,05. Hal ini kian dikuatkan oleh koefisien korelasi sebesar 0,883, yang menggarisbawahi korelasi substansial antara model pengajaran ini dan capaian akademis siswa kelas III SDN Bluru Kidul2.

Temuan ini berpadanan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Samosir dkk., 2021) penelitian tersebut mengindikasikan adanya dampak signifikan dan relasi kukuh antara pola pengajaran *take and give* dengan pencapaian belajar siswa. Validasi atas klaim ini terlihat dari nilai korelasi 0,578, di mana r-hitung melampaui r-tabel. Demikianlah dapat diinferensikan bahwa pendekatan *Take and Give* memiliki keterkaitan erat dengan perolehan belajar siswa kelas III SD RK Luhur Medan Denai sebesar 95% pengaruh, sementara 5% sisanya diakibatkan oleh variabel lain yang tak tercakup dalam kajian. Selain itu, penelitian yang dijalankan oleh (Sumayana dkk., 2022) mengungkapkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami kenaikan nilai yang cukup baik berkat implementasi model *take and give* bidang studi IPAS. Model ini teruji efektif dalam memantik kolaborasi, mengintensifkan atensi, serta menstimulasi keberanian siswa untuk berinteraksi dan mengutarakan pandangan, sehingga memacu partisipasi siswa yang lebih giat dalam kegiatan pembelajaran.

2. Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri Bluru Kidul 2

Hasil uji t independen mengindikasikan diferensiasi yang kentara dalam capaian belajar siswa antara kelompok uji coba dan kelompok pembandingan. Dengan nilai signifikan ($p < 0,001$) dan perbedaan rata-rata sebesar 16,46, tampak jelas bahwa kelompok eksperimen memiliki rata-rata hasil belajar sebesar 86,57 di mana lebih unggul dibandingkan kelompok kontrol dengan nilai rata-rata 70,11. Ini mengindikasikan bahwa pola pengajaran *Take and Give* dengan bantuan *flashcard* lebih efektif dibanding model konvensional yang diterapkan di kelompok kontrol. Sejalan dengan penelitian sebelumnya dari (Sijabat dkk., 2023) bahwa model *Take and Give* menunjukkan dampak krusial pada capaian belajar siswa kelas V SD 122345 Pematangsiantar. Hal serupa diungkapkan oleh (Ambarwati dkk., 2017) yang mengindikasikan bahwa kelompok eksperimen yang memakai model *Take and Give* memiliki rerata perolehan nilai belajar yang melebihi kelompok kontrol, perbedaan ini terbukti bermakna secara statistik berdasarkan uji-t independen. Selain itu, riset oleh (Simarmata dkk., 2024) mengemukakan

adanya dampak signifikan dari skema belajar *Take and Give*, yang terbukti sangat efisien dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Respon Siswa Terhadap Model *Take and Give* Berbantuan Media *Flashcard*

Berdasarkan hasil angket, terlihat bahwa siswa memberikan sambutan baik terhadap penerapan model pembelajaran *take and give* dengan bantuan media *flashcard*. Rerata tanggapan siswa secara keseluruhan mencapai 80,4%, sebuah presentase yang masuk dalam kualifikasi baik. Ini mengindikasikan bahwa model yang diterapkan diterima dengan baik oleh siswa kelas III B dan memberikan dampak yang signifikan terhadap kenaikan nilai capaian belajar siswa.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan model *Take and Give* yang memanfaatkan *flashcard* menunjukkan efektivitas yang cukup signifikan dalam memperbaiki capaian belajar siswa kelas III SDN Bluru Kidul 2 bidang studi IPAS. Model ini berhasil meningkatkan nilai rata-rata capaian belajar kelompok eksperimen secara substansial, dari sebelum diberi perlakuan mendapatkan nilai rata-rata 61,52 setelah mendapat perlakuan menggunakan model yang diterapkan nilai rata-rata siswa menjadi 86,57. Sementara itu, pada kelompok kontrol juga terdapat peningkatan dari sebelum perlakuan mendapat nilai rata-rata 62,26 menjadi 70,11. Perbandingan nilai rata-rata antara kedua kelompok menunjukkan perbedaan yang cukup jauh, temuan ini memperlihatkan bahwa model *take and give* yang memanfaatkan media *flashcard* lebih berdaya guna dalam meningkatkan hasil belajar siswa ketimbang metode pengajaran yang biasa. Selanjutnya, analisis regresi menunjukkan bahwa uji t regresi dari studi ini memperlihatkan dampak model *take and give* dengan bantuan *flashcard* terhadap capaian belajar IPAS adalah 77,9%, sedangkan sisanya 22,1% merupakan pengaruh variabel luar yang tidak termasuk dalam penelitian ini. Model *take and give* yang didukung media *flashcard* ini menarik apresiasi yang tinggi dan disambut antusias oleh siswa, ini menggambarkan bahwa model *take and give* dengan dukungan *flashcard* tidak hanya terbukti efektif secara akademis, namun juga berhasil mewujudkan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan atraktif. Dari riset ini, diharapkan dapat memberikan gambaran nyata tentang efektivitas model tersebut. Dalam rangka meningkatkan capaian belajar siswa sekaligus memberikan opsi pembelajaran yang lebih interaktif, terutama pada bidang studi IPAS di jenjang sekolah dasar.



DAFTAR REFERENSI

- Ambarwati, E., Yusrin, & Winaryati, E. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Take and Give Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Kimia. *Seminar Nasional Pendidikan, Sains Dan Teknologi Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Muhammadiyah Semarang*, 92–101.
<https://doi.org/https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn12012010/article/view/3049/0>
- Aningsih, A., & Yosa, M. I. (2022). Peranan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Take and Give Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Sumber Daya Alam. *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 53–60. <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v9i2.3256>
- Huda, N., Dewi, C., & Pratiwi, C. P. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Berbantuan Media Flash Card Terhadap Cara Berpikir Kritis Siswa. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 425–430.
<https://doi.org/http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- Kase, B. A., Nahak, R. L., & Benu, A. Y. (2020). Pengaruh Pembelajaran Take and give Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Inpres Bunan Desa Fatumanuhi Kecamatan Boking Kabupaten Timor Tengah Selatan. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 25–38.
<https://doi.org/https://ojs.cbn.ac.id/index.php/spasi/article/view/136>
- Lidia Esra Purba, Janwar Tambunan, E. S. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take and Give Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 1 Sumber Energi Kelas Iv Sd Negeri 091273 Karang Bangun. *Jurnal Sains Student Research*, 1(2), 1–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jssr.v1i2.142>
- Nuzula, I. F., Sri Wulan, B. R., & Nurhayati, E. (2022). Pengaruh Percobaan Sederhana Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 2 Subtema 2 Di Kelas IV SEKOLAH DASAR. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 39–47.
<https://doi.org/10.33084/tunas.v7i2.3146>
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 16. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i1.41424>
- Roehmatulloh, D. N., Achmad, T., Susilo, B., Ludfy, M., & Maqfiro, H. (2024). Pengaruh Media Interaktif Berbasis Power point Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar. 2018, 258–268. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/jkp.v8i2.61188>
- Samosir, J., Sipayung, R., Sinaga, R., & Sofia Tanjung, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Viii Kelas Iii Sd Rk Budi Luhur Medan. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 108–116. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v11i2.25992>
- Sijabat, Thesalonika, & Hetdy. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give



PEDAGOGIK : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ISSN: 2685-5461 (Online), ISSN: 2337-7496 (Print)

Journal Homepage:

<https://www.jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik>



- Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Uptd Sd Negeri 122350 Pematang Siantar. *Pande Nami Jurnal (PNJ)*, 1(2), 185–191.
<https://jurnal.migascentral.com/index.php/pnj/article/view/153>
- Simarmata, Y. E., Sinaga, R., Florentina, N., Pendidikan, S., Sekolah, G., Universitas, D., & Santo, K. (2024). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take and Give. *Ilimiah Aquinas*, 07(1), 83–86.
<https://doi.org/https://ejournal.ust.ac.id/index.php/Aquinas/article/view/3447>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumayana, Y., H, S., & Santisah, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Take and Give Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Tentang Tanah. *Jurnal PGSD UNIGA*, 1(1), 1.
<https://doi.org/10.52434/jpgsd.v1i1.1555>
- Theriana, A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Sd It Qurrotaâ€™mayun Belitang Oku Timur. *Scholastica Journal Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Dan Pendidikan Dasar (Kajian Teori Dan Hasil Penelitian)*, 2(1).
<https://doi.org/10.31851/Sj.V2i1.3994>
- Zein, C. N., & Madiun, U. P. (2024). Studi Literatur Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Sd Dengan Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Flash Card. *Studi Literatur Peningkatan Hasil Belajar Ipa Siswa Sd Dengan Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Flash Card*, 5, 555.
<https://doi.org/https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/viewFile/5518/4303>