

Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kelas III

Yuli Yanti¹, Syifa Fauziah², Nurul Hidayah³

¹²³ Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

¹yuliyanti@radenintan.ac.id, ²syifafahmad246@gmail.com

³hidayah.nurul@radenintan.ac.id

Abstract : The learning process carried out by educators is varied in using learning models, but student learning outcomes are still low. Based on these problems, the researchers tested the learning process using a learning model that educators had never used, namely the take and give model. This study aims to determine the effect of the take and give learning model assisted by audio-visual media on learning outcomes for class III MIN 10 Bandar Lampung. The type of research used is quantitative research, with a quasi-experimental design (nonequivalent control group design). The place where this research was carried out was at MIN 10 Bandar Lampung. This research was conducted in class III, using two classes as the experimental class and the control class and one class as the validation class. The instruments used to collect data in this study were tests, interviews, and documentation. Data analysis technique using t-test. The results showed that there was an effect of using the take and give learning model assisted by audio-visual media on the learning outcomes of class III MIN 10 Bandar Lampung

Keywords: *Take And Give, Audio Visual, Learning Outcomes*

Abstrak : Proses pembelajaran yang dilakukan pendidik sudah variative dalam menggunakan model pembelajaran, akan tetapi hasil belajar peserta didik masih rendah. Berdasarkan permasalahan tersebut maka, peneliti menguji cobakan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang belum pernah pendidik gunakan yaitu model *take and give*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh model pembelajaran *take and give* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar kelas III MIN 10 Bandar Lampung. Jenis penelitian yang dipakai adalah penelitian kuantitatif, dengan desain kuasi eksperimen (*nonequivalent control group design*). Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di MIN 10 Bandar Lampung. Penelitian ini dilakukan di kelas III, dengan menggunakan dua kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol dan satu kelas

sebagai kelas validasi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa test, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dengan menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran take and give berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar kelas III MIN 10 Bandar Lampung.

Kata Kunci: *Take And Give, Audio Visual, Hasil Belajar*

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana yang dilakukan agar mempunyai *softskill* dan *hardskill*. *Softskill* merupakan kemampuan bersikap sesuai dengan agama, adat, Susila dan lain sebagainya. Selanjutnya *hardskill* merupakan pengetahuan dan keterampilan yang semestinya dimiliki oleh anak¹. Dalam dunia pendidikan sekolah adalah sesuatu yang penting, karena sekolah adalah tempat untuk melakukan suatu kegiatan belajar mengajar serta tempat untuk menerima dan memberi pengajaran. Sekolah ialah suatu lembaga yang menyediakan sarana dan prasarana dalam proses belajar dan mengajar ² Oleh sebab itu, sebuah Lembaga Pendidikan harus mempunyai pendidik, pendidik yang berkemampuan adalah seorang pendidik yang bisa menjadi contoh yang bisa diikuti dan didengarkan oleh peserta didik ataupun masyarakat umum³.

Menentukan keberhasilan seorang siswa supaya mempunyai keahlian sesuai standar kompetensi merupakan tugas pendidik sebagai ujung tombak keberhasilan dalam sebuah Pendidikan. Dalam dunia Pendidikan, Kurikulum tidak akan ada artinya jika pendidik tidak dapat mengaplikasikannya dalam proses belajar mengajar. Berkenaan hal tersebut, standar proses pendidikan bagi seorang pendidik berguna untuk pedoman dalam merancang program belajar mengajar, baik program periode tertentu atau harian yang berfungsi sebagai pedoman dalam membuat perencanaan program belajar mengajar, baik program untuk periode tertentu maupun program pembelajaran harian, dan sebagai pedoman untuk mengaplikasikan program dalam kegiatan di lapangan secara nyata. Oleh sebab itu, pendidik perlu memahami setiap prinsip standar proses pendidikan ⁴.

¹ Fella Silkyanti, "Analisis Peran Budaya Sekolah Yang Religius Dalam Pembentukan Karakter Siswa," *Indonesian Values and Character Education Journal* 2, no. 1 (2019): 36, <https://doi.org/10.23887/ivcej.v2i1.17941>.

² Sunardi, *Kepala Sekolah Perisai Peserta Didik* (jakarta selatan: rumah media, 2020).

³ Syofnidah Ifrianti, *Teori Dan Praktek Microteaching* (yogyakarta: pustaka pranala, 2021).

⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (jakarta: kencana, 2018).

Pada proses pembelajaran terkadang kita mendapati materi pembelajaran yang agak sulit dijelaskan kepada peserta didik terutama untuk kelas rendah, dengan demikian adanya media dan model pembelajaran sangat membantu dalam hal menyampaikan materi ajar. Kesulitan dalam proses belajar mengajar yang berlangsung bisa disimpulkan dengan menggunakan media dan model pembelajaran tersebut. Pemanfaatan media dan model pembelajaran sangat efektif dan optimal dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun penggunaan model pembelajaran dan media pun tidak bisa digunakan sembarangan, haruslah disesuaikan antara materi ajar dengan media dan model pembelajaran yang digunakan. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar adalah adanya media dan model pembelajaran yang digunakan pendidik saat pembelajaran berlangsung.

Salah satu faktor yang penting saat proses belajar mengajar ialah menggunakan media pembelajaran.⁵ Penggunaan media dalam pembelajaran dikelas adalah sebuah kebutuhan yang tidak bisa dinafikan,⁶ karena menginvasikan model pembelajaran saat proses belajar mengajar akan memperkaya proses belajar mengajar⁷. Sesudah proses belajar mengajar berlangsung selesai akan ada sebuah hasil yang disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar adalah ketercapaian kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar yang mencakup aspek psikomotorik, kognitif dan afektif⁸. Hasil belajar yang disebut tuntas adalah hasil belajar yang mencapai antar interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu dengan lainnya. Dari hasil belajar tersebut didapatkanlah suatu angka dimana angka tersebut yang menentukan ketuntasan belajar peserta didik dalam pembelajaran, peserta didik diharuskan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Artinya,

⁵ H Ulya, N. H Laily, and M. L Hakim, "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Video Explanasi, Pop Up Dan Kahoot.," *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 4, no. 1 (2020): 39–48.

⁶ Shoffan Shoffa et al., *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi* (Jawa Timur: angrapana media, 2021).

⁷ Siti Fadjarajani, Ely Satiyasih Rosali, and Widyanti Noerdianasari, "Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Geografi," *Perspektif Ilmu Pendidikan* 34, no. 1 (April 29, 2020): 19–28, <https://doi.org/doi.org/10.21009/PIP.341.3>.

⁸ Jufrida Jufrida et al., "Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Ipa Dan Literasi Sains Di Smp Negeri 1 Muaro Jambi," *EduFisika* 4, no. 02 (2019): 31–38, <https://doi.org/10.22437/edufisika.v4i02.6188>.

KKM dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam menerima pembelajaran di sekolah⁹.

Berdasarkan data hasil prasurvei yang peneliti lakukan pada hari Rabu tanggal 5 Januari 2022 dengan mewawancarai wali kelas III MIN 10 Bandar Lampung. Didapatkan data bahwa pendidik telah memvariasikan model pembelajaran saat proses belajar mengajar, seperti model *Numbered Heads Together* (NHT), dan *Learning Start With A Question* (LSQ), serta menggunakan media pembelajaran yang variative seperti halnya media visual, audiovisual, dan proyektor, akan tetapi dengan variataifnya model pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru belum mampu mengoptimalkan proses belajar mengajar, seperti terlihat peserta didik masih pasif saat proses belajar mengajar terjadi, dan saat pendidik memberikan pertanyaan peserta didik tidak memberikan umpan balik dan hasil belajar peserta didikpun masih banyak yang belum mencapai standar ketuntasan belajar yang ditentukan oleh sekolah tersebut. Rendahnya hasil belajar peserta didik bisa dilihat dari hasil belajar ulangan harian peserta didik ditabel 1 berikut.

Tabel 1. Data Hasil Ulangan Harian Peserta Didik

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Interval Nilai KKM	
			Nilai < 75	Nilai > 75
1.	III A	30	17	13
2.	III B	26	16	10
3.	III C	34	19	15
4.	III D	28	17	11
	Jumlah	118	69	49
	Presentase	100%	58,47%	41,53%

Sumber: nilai hasil ulangan harian kelas III MIN 10 Bandar Lampung TA 2021/2022

Berdasarkan tabel 1 di atas, hasil belajar kelas III MIN 10 Bandar Lampung diketahui bahwa hanya 41,53% peserta didik yang mencapai KKM, sedangkan 58,47% peserta didik belum mencapai KKM. Maka bisa disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas III MIN 10 Bandar Lampung masih rendah. Maka untuk mengatasi hal tersebut, pendidik haruslah menginovasikan model dan media pembelajaran lain yang secara khusus mengarah kepada peningkatan hasil belajar. Salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan yaitu model *take and give*. selain menginovasi model pembelajaran, pendidik juga

⁹ Wahyu Bagja Sulfemi and Hilga Minati, "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 Sd Menggunakan Model Picture and Picture Dan Media Gambar Seri," *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2018): 228, <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i2.3857>.

perlu menginovasikan media pembelajaran yang baik untuk peningkatan hasil belajar yaitu media audio visual.

Model pembelajaran *take and give* merupakan pembelajaran yang menekankan pada kartu yang berisi materi pelajaran dan menjadi alat penting dalam proses belajar mengajar. Dengan kartu tersebut, peserta didik bisa saling tukar menukar materi yang mereka ketahui dengan teman lainnya yang menjadi pasangannya, dengan begitu bisa merangsang ingatan peserta didik pada suatu materi yang diberikan pendidik saat pelajaran di kelas, sehingga wawasan peserta didik menjadi luas, jelas dan kuat dalam ingatan. *Take and Give* adalah model pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk saling bertukar materi yang didapatkan dari pendidik, peserta didik juga dilatih supaya berperan aktif dan memaparkan materi yang diperoleh dari pendidik, dan peserta didik menyampaikan kepada teman lain di kelas baik secara individu berulang-ulang. *Take and Give* bisa menjadikan pembelajaran peserta didik yang tadinya pasif menjadi aktif. Peserta didik bisa lebih mudah mengingat kembali materi ajar yang telah diberikan, terbukti dari pembelajaran mereka, peserta didik lebih mudah mengingat materi ajar yang diberikan oleh teman sebayanya¹⁰.

Model pembelajaran *take and give* ialah penguasaan materi melalui kartu, berpasangan dengan saling bertukar informasi dan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui pengetahuan atau penguasaan peserta didik terhadap materi yang diberikan di dalam kartu dan kartu pasangannya. Siswa dapat lebih aktif dan memahami materi yang disampaikan oleh pendidik saat menggunakan model pembelajaran *take and give* karena dalam pelaksanaannya siswa akan diberikan kartu yang berisi sub materi terkait pembelajaran yang harus dikuasai oleh setiap siswa. Siswa kemudian mencari pasangannya masing-masing untuk bertukar pengetahuan berdasarkan apa yang mereka lihat di kartu, dan kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mengevaluasi siswa dengan menanyakan pengetahuannya dan pengetahuan yang mereka dapatkan dari pasangannya.¹¹

Media audio visual adalah perpaduan antara media audio dan visual. Dalam penggunaannya saat belajar mengajar yang dilakukan peserta didik akan lebih maksimal. Pada kondisi ini, pendidik tidak harus berlaku sebagai penyampai materi, akan tetapi karena penyampaian materi bisa diwakilkan oleh media, tugas pendidik bisa berganti ke tugas fasilitator pembelajaran, sehingga

¹⁰ I Wayan Agus Juliarta, Made Putra, and I Gusti Agung Oka Negara, "Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Berbantuan Media Question Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ppkn," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 4, no. 2 (2020): 166, <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.27361>.

¹¹ Mieke Mandagi et al., "Inovasi Pembelajaran Di Pendidikan Tinggi" (Yogyakarta: Deepublish, 2020).

memperudahkan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya fitur audio dapat membantu peserta didik untuk menerima pesan pembelajaran melalui mendengarkan, sedangkan dengan adanya aspek visual dapat membantu peserta didik untuk membuat pesan pembelajaran melalui visualisasi. Media ini juga berisikan gambar-gambar yang hidup dengan diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis dan menggunakan sound untuk mengeluarkan suaranya¹².

Audio visual ialah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), mencakup media yang dapat dilihat dan didengar. Media audio visual ialah media perantara atau penggunaan materi dan penerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar seperti film bersuara, video, televisi, dan sound slide. Dengan karakteristik yang lebih lengkap, media audio visual memiliki kemampuan untuk dapat mengatasi kekurangan dari media audio atau media visual saja. Media audio visual ini lebih realistis. Media audio – visual ialah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya.¹³

Penerapan model pembelajaran *take and give* berbantuan media audio visual dapat digunakan dalam peningkatan aktivitas, minat serta motivasi anak dalam belajar sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik bagi anak. Hasil belajar di sekolah diutamakan pada aspek kognitif dimana aspek ini terdiri dari 6 tingkatan yaitu: tingkat pengetahuan (C1), Pemahaman (C2), Aplikasi (C3), Analisis (C4), Sintesis (C5), dan Evaluasi (C6), (KTSP, 2006). Aspek kognitif pada tingkatan pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan aplikasi (C3), Analisis (C4), Sintesis (C5), akan lebih efektif apabila diajarkan dalam kelompok diskusi yang relatif kecil dan lebih dikembangkan pada sekolah dasar (SD). Kegiatan diskusi kelompok juga berperan sebagai alat yang sangat berpengaruh dalam mengintegrasikan pengembangan aspek kognitif setiap individu melalui pengalaman belajar.¹⁴

¹² Marlina et al;, “Pengembangan Media Pembelajaran SDMI” (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

¹³ Marlina et al;, “Pengembangan Media Pembelajaran SDMI” (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021).

¹⁴ Emmi Fauziyah, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division (STAD) Pada Mata

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilaksanakan Maxima Rino Al-Falah, Ali Imron, Muhammad Basri “Penerapan Model Pembelajaran *Take and Give* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas VIII” didapatkan hasil bahwa model pembelajaran *take and give* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, yang berarti bahwa model *Take and Give* ini memberikan manfaat yang baik dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang berarti semakin maksimal penggunaan model pembelajaran Kooperatif Teknik *Take and Give* maka akan semakin baik dalam meningkatkan motivasi belajar¹⁵.

Beberapa penelitian terkait pengaruh model pembelajaran take and give diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Juliarta, et al . 2020,¹⁶ Ana Theriana, 2019,¹⁷ Irena Puji Luritawaty, 2019,¹⁸ Mega Buana Safitri, 2020,¹⁹ dan Rahayu Asmawati, 2018.²⁰ Namun beberapa penelitian tersebut belum ada yang mengkombinasikan model pembelajaran *take and give* dengan media audio visual terhadap hasil belajarnya. Maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh model pembelajaran *take and give* berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar kelas III MIN 10 Bandar Lampung.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini ialah penelitian eksperimen, dimana peneliti akan menguji dampak dari suatu *treatment* atau perlakuan terhadap hasil penelitian. Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini ialah penelitian kuantitatif. Bentuk desain penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen yang dipakai ialah *quasi eksperimental design* (eksperimen

Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 135 Rejang Lebong,” *Jurnal AR-RLAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar vol. 2, no. 2*, (2018): 166

¹⁵ Maxima Rino Al-Falah, Ali Imron, and Muhammad Basri, “Penerapan Model Pembelajaran Take and Give Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII,” *Jurnal FKIP UNILA* 01, no. 01 (2020): 1–12.

¹⁶ Juliarta, Putra, and Oka Negara, “Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Berbantuan Media Question Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ppkn.”

¹⁷ Ana Theriana, “Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di SD IT Qurrota’ayun Belitang OKU Timur,” *Scholastica Journal* 2, no. 1 (2019): 90–170.

¹⁸ Irena Puji Luritawaty, “Pengembangan Kemampuan Komunikasi Matematik Melalui Pembelajaran Take and Give,” *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2019): 239–48, <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v8i2.378>.

¹⁹ Mega Buana Safitri, “Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Rasau Jaya,” *Skripsi Ikjip Pgr Pontianak.*, 2020.

²⁰ Rahayu Asmawati, “Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Terhadap Kemampuan Menulis Berita Siswa Kelas Viii Smpn 13 Kota Sukabumi,” *Skripsi Universitas Muhammadiyah Sukabumi.*, 2018.

semu). Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabelvariabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sedangkan bentuk *quasi eksperimental design* yang dipakai ialah *nonequivalent control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random ²¹.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yang *pertama* test, tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa pilihan ganda. Test ini digunakan untuk mengukur ketercapaian hasil belajar peserta didik, dalam penelitian ini test yang dilakukan test awal (pretest) dan test akhir (posttest). *Kedua* wawancara, teknik ini dipakai oleh peneliti untuk mewawancarai wali kelas, dan hasil wawancara hanya dipakai sebagai data awal oleh peneliti. Dan *ketiga* dokumentasi, dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengambil data yang berbentuk tertulis seperti nama peserta didik, hasil belajara pesera didik, profil sekolah, data pendidik dan peserta didik, dan hal lain yang dibutuhkan dalam penelitian.

Populasi dari penelitian ini ialah seluruh peserta didik kelas III MIN 10 Bandar Lampung yang berjumlah sebanyak 134 peserta didik. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu mengambil du kelas untuk sampel. Satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas untuk kelas kontrol. Kelas kontrol yang saat proses belajar mengajar akan menggunakan model pembelajaran *talking stick* berbantuan media gambar dan kelas eksperimen akan memakai model *take and give* berbantuan media audio visual. Pada pengambilan sampel teknik dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling purpose*, *sampling purpose* sendiri ialah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Penentuan kelas yang akan di gunakan untuk penelitian ini dengan mempertimbangkan sesuatu, yaitu dengan memilih kelas yang memiliki presentase nilai harian yang paling rendah.

Variable dalam penelitian ini menggunakan 2 variabel yang saling berkaitan, yaitu: Variabel bebas (*independent variabel*). Variabel bebas ialah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent variabel*). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas ialah model pembelajaran *take and give* berbantuan media audio visual dengan lambang X. Variabel terikat (*dependent variabel*). Variabel terikat ialah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat ialah hasil belajar peserta didik dengan lambang Y.

Tempat pelaksanaan penelitian ini dilakukan di MIN 10 Bandar Lampung, penelitian ini dilakukan di kelas III, semester 2 (genap), tahun ajaran 2021/2022.

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan Re&D* (bandung: alfabeta, 2019).

Materi yang digunakan dalam penelitian ini tema 8 (praja muda karana) subtema 1 (aku anggota pramuka) pembelajaran 1 sampai 6.

Instrumen penelitian pada dasarnya ialah sebuah alat ukur yang dipakai untuk meneliti fenomena sosial atau alam. Instrumen penelitian secara definitif ialah sebuah alat yang dipakai untuk mengukur alam dan sosial yang teramati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel²². Kualitas instrumen diuji dengan menggunakan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal. Kualitas pengumpulan data berkenaan ketetapan cara-cara yang dipakai untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel, apabila instrumen tersebut tidak dipakai secara tepat dalam pengumpulan datanya²³.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji-t. Uji-t dilakukan setelah data berdistribusi normal dengan menggunakan uji SPSS v.20. Jika nilai Sig > 0,05 maka data berdistribusi normal. Data yang sudah berdistribusi normal, diuji homogenitas dengan uji *Sig. 2 tailed* pada SPSS v.20 Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan rumus uji-*t* untuk mengetahui signifikansi model dan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengumpulan data yang telah dilakukan di MIN 10 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan 2 kelas sebagai sampel yakni kelas III C berjumlah 34 peserta didik yang menerapkan model pembelajaran *Take And Give* berbantuan media audio visual sebagai kelas eksperimen, dan kelas III D berjumlah 28 peserta didik yang menerapkan model pembelajaran *Talking Stick* berbantuan media gambar sebagai kelas kontrol. Sebelum instrumen disajikan terlebih dahulu dilakukan analisis hasil uji coba instrumen. Peneliti menggunakan tes akhir (Posttest) 25 butir soal pilihan ganda bertujuan untuk mengetahui hasil belajar tematik. Peneliti melakukan eksperimen dikelas sebanyak 8 kali pertemuan pada masing-masing kelas, pertemuan pertama untuk *pretest*, pertemuan kedua sampai ketujuh pemberian perlakuan, dan pertemuan kedelapan untuk *posttest*.

²² Hary Hermawan, "Metodologi Riset Kuantitatif: Riset Bidang Kepariwisata," *Open Sciene Framework*, no. August (2020): 16, <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/YBSW9>.

²³ Hardani et al., *Buku Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group, 2020).

a. Uji Coba Instrumen

1) Uji Validitas

Berdasarkan hasil analisis uji validitas diperoleh r_{tabel} sebesar 0,388, kemudian didapatkan hasil perhitungan validitas terhadap 70 butir soal yang diuji cobakan, terdapat 50 butir soal yang valid dan 20 butir soal yang tidak valid, karena $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$. 50 butir soal yang valid adalah nomor 1, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 33, 34, 35, 37, 38, 41, 43, 44, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 63, 64, 65, 66, 67, 68, dan 70. Sedangkan 20 butir soal yang tidak valid yaitu nomor 2, 8, 9, 18, 20, 21, 23, 29, 30, 31, 32, 36, 39, 40, 42, 45, 57, 58, 62, dan 69. Sehingga pada butir soal yang tidak valid di drop/di buang.

2) Uji Reliabilitas

Berdasarkan perhitungan reliabilitas soal maka diperoleh nilai r_{hitung} sebesar 0,938. Karena memiliki nilai $r_{11} > 0,90$ berarti memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi sehingga soal-soal tersebut dikatakan reliabel.

3) Uji Tingkat Kesukaran

Berdasarkan data uji tingkat kesukaran diketahui bahwa terdapat 6 soal dikategorikan sukar yaitu soal nomor 14, 18, 41, 54, 57, dan 61, selanjutnya 41 soal berdistribusi sedang yaitu soal nomor 1, 3, 4, 8, 9, 10, 20, 22, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 44, 45, 46, 48, 51, 55, 56, 58, 59, 60, 62, 63, 64, 65, 66, 67, dan 70, yang terakhir terdapat 23 soal berdistribusi mudah yaitu soal nomor 2, 5, 6, 7, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 19, 21, 23, 27, 33, 43, 47, 49, 50, 52, 53, 68 dan 69.

4) Uji Daya Beda

Berdasarkan data uji daya beda terhadap 70 soal yang telah diuji daya beda, dimana 7 soal berdistribusi Lemah yakni soal nomor 2, 21, 36, 39, 45, 42, 62. Selanjutnya terdapat 14 soal berdistribusi cukup yakni soal nomor 8, 9, 18, 20, 22, 26, 28, 30, 31, 32, 41, 57, 58, 69. Kemudian terdapat 40 soal berdistribusi baik baik yakni soal nomor 1,

3, 4, 5, 6, 7, 10, 12, 13, 14, 16, 19, 23, 24, 25, 27, 29, 33, 34, 35, 38, 40, 44, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 56, 59, 60, 61, 63, 64, 66, 67, dan 68
 Dan yang terakhir terdapat 9 soal yang berdistribusi baik sekali yakni soal nomor 11, 15, 17, 37, 43, 46, 55, 65. 70

- b. Uji Prasyarat
 - 1) Uji Normalitas

Table 3. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
N		Kontrol	Eksperimen
		28	34
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	64.82	76.65
	Std. Deviation	8.142	9.748
Most Extreme Differences	Absolute	0.152	0.130
	Positive	0.116	0.130
	Negative	-.152	-.109
Test Statistic		0.152	0.130
Asymp. Sig. (2-tailed)		0.097^c	0.155^c

Berdasarkan table 3 diketahui bahwa hasil uji normalitas yang telah dilakukan diketahui bahwa kelas kontrol memiliki nilai L_{hitung} sebesar 0,152 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,173 dan kelas eksperimen memiliki nilai L_{hitung} sebesar 0,130 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,151 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ artinya bahwa data telah berdistribusi normal.

- 2) Uji Homogenitas

Tabel 4 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	0.364	1	60	0.548
	Based on Median	0.316	1	60	0.576
	Based on Median and with adjusted df	0.316	1	55.020	0.577
	Based on trimmed mean	0.363	1	60	0.549

Berdasarkan hasil uji homogenitas yang telah dilakukan diketahui bahwa nilai F_{hitung} sebesar 0,364 dan nilai F_{tabel} sebesar 4,00 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar memiliki variasi yang sama (homogen). Setelah uji normalitas dan uji

homogenitas terpenuhi, analisis perhitungan dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji-t.

3) Uji Hipotesis (Uji-t)

Tabel 3. Hasil Uji t Kelas Kontrol dan Eksperimen

		Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Interval Difference		Confidence of the
								Lower	Upper		
Hasil Belajar	Equal variances assumed	0.364	0.548	-5.114	60	0.000	-11.82563	2.31230	-16.45091	-7.20035	
	Equal variances not assumed			-5.205	59.982	0.000	-11.82563	2.27215	-16.37064	-7.28063	

Berdasarkan table 3 hasil uji t diketahui bahwa nilai sig sebesar 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05 dan diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 5,115 dan nilai t_{tabel} sebesar 1,670 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 yang menyatakan hasil belajar pembelajaran tematik peserta didik dengan model pembelajaran *take and give* berbantuan media audio visual tidak lebih baik dari hasil belajar menggunakan model pembelajaran *talking stick* berbantuan media gambar **ditolak**, sehingga H_1 yang menyatakan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *take and give* berbantuan media audio visual lebih baik dari hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *talking stick* berbantuan media gambar **diterima**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Take and Give Berbanuan Media Audio Visual berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas III MIN 10 Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil analisis terhadap data hasil belajar yang diperoleh dari nilai hasil pretest dan posttest peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *take and give* berbantuan media audio visual dapat meingkatkan hasil belajar peserta didik. Penerapan model pembelajaran *take and give* berbantuan media audio visual dapat membantu siswa menjadi aktif berinteraksi dengan temannya untuk saling bertukar informasi sehingga peserta didik akan lebih mudah untuk

mengingat materi yang telah diajarkan. Meningkatkan aktivitas, minat serta motivasi anak dalam belajar sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik bagi anak. Hal ini didukung oleh beberapa teori dan penelitian yang sejalan.

Model pembelajaran *take and give* adalah model pembelajaran yang dalam proses penguasaan materinya menggunakan kartu berpasangan dan saling bertukaran informasi dan evaluasi²⁴. Model pembelajaran *take and give* dilandaskan pada konstruktivisme, yaitu pembelajaran yang menuntut peserta didik berperas sebagai partisipan aktif pada konstruksi informasi yang akan menjadi miliknya²⁵. Model pembelajaran merima dan memberi (*take and give*) merupakan model pembelajaran yang memiliki sintaks, menuntut peserta didik mampu memahami materi pelajaran yang diberikan pendidik dan teman sebayanya (peserta didik lain)²⁶. Model pembelajaran *Take and Give* termasuk dalam model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *Take and Give* adalah aktivitas belajar peserta didik guna membiasakan peserta didik untuk berpikir secara cepat dalam menghafal materi pelajaran dengan kata-katanya sendiri dan bertumpu pada kemampuan peserta didik, yang mempunyai kemampuan berbeda-beda setiap peserta didik dan merekapun saling bersaing sehat untuk mempelajari dan mengingat materi pelajaran, dengan itu model ini dapat meningkatkan motivasi para siswa²⁷.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ana Theriana tentang pengaruh model pembelajaran *take and give* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV di SDIT Qurrota'ayun Belitang OKU Timur, berdasarkan hasil analisis tes yang dilakukan diketahui adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan model pembelajaran kooperatif *take and give* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas IV di SDIT Qurrota'ayun Belitang OKU Timur, yang ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $11,48 > 1,668$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Keberhasilan dalam proses pembelajaran ini

²⁴ Shilphy A Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (yogyakarta: deepublish, 2020).

²⁵ Mieke Mandagi et al., *Inovasi Pembelajaran Di Pendidikan Tinggi* (yogyakarta: deepublish, 2020).

²⁶ Andi Kaharuddin and Nining Hajeniati, *Pembelajaran Inovatif & Variatif Pedoman Untuk Penelitian PTK Dan Eksperimen* (sulawesi selatan: pusaka almaida, 2020).

²⁷ Al-Falah, Imron, and Basri, "Penerapan Model Pembelajaran Take and Give Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII."

sangat berpengaruh karena model pembelajaran ini menekankan kepada keaktifan siswa untuk bekerja sama dan kecepatan serta ketetapan dalam kegiatan belajar sehingga hasil belajar meningkat. Setelah melaksanakan penerapan model pembelajaran *take and give* pada pembelajaran Bahasa Inggris peneliti menemukan kelebihan, sebagai berikut: 1) model pembelajaran *take and give* dapat dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan keinginan dan situasi pembelajaran. 2) melatih siswa untuk bekerja sama dan menghargai kemampuan orang lain. 3) melatih siswa untuk berinteraksi secara baik dengan teman kelas. 4) memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui kartu yang dibagikan. Dan 5) meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab masing-masing siswa dibebani pertanggung jawaban atas kartu masing-masing²⁸.

PENUTUP

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan di kelas III MIN 10 Bandar Lampung dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Take And Give* berbantuan media audio visual memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas III MIN 10 Bandar Lampung. Hal ini dapat dilihat dari uji-t dengan hasil posttest t_{hitung} sebesar 5,115 dan t_{tabel} sebesar 1,670 yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan kesimpulan H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media Audio Visual terhadap hasil belajar peserta didik kelas III MIN 10 Bandar Lampung.

DAFTAR PUSTAKA

- A Octavia, Shilphy. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: deepublish, 2020.
- Al-Falah, Maxima Rino, Ali Imron, and Muhammad Basri. "Penerapan Model Pembelajaran Take and Give Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII." *Jurnal FKIP UNILA* 01, no. 01 (2020): 1–12.
- Asmawati, Rahayu. "Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Terhadap Kemampuan Menulis Berita Siswa Kelas Viii Smpn 13 Kota Sukabumi." *Skripsi Universitas Muhammadiyah Sukabumi*, 2018.

²⁸ Theriana, "Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di SD IT Qurrota'ayun Belitang OKU Timur."

- Emmi Fauziyah, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division (STAD) Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 135 Rejang Lebong,” *Jurnal AR-RLAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar vol. 2, no. 2*, 2018.
- Fadjarajani, Siti, Ely Satiyasih Rosali, and Widyanti Noerdianasari. “Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Geografi.” *Perspektif Ilmu Pendidikan* 34, no. 1 (April 29, 2020): 19–28. <https://doi.org/doi.org/10.21009/PIP.341.3>.
- Hardani, Nur Hikmatul Auliy, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiatyati, Evi Fatmi Utami, Dhika Juliana Sukmana, and Ria Rahmatul Istiqomah. *Buku Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group, 2020.
- Hermawan, Hary. “Metodologi Riset Kuantitatif: Riset Bidang Kepariwisata.” *Open Science Framework*, no. August (2020): 16. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/YBSW9>.
- Ifrianti, Syofnidah. *Teori Dan Praktek Microteaching*. yogyakarta: pustaka pranala, 2021.
- Jufrida, Jufrida, Fibrika Rahmat Basuki, Miko Danu Pangestu, and Nugroho Asmara Djati Prasetya. “Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Ipa Dan Literasi Sains Di Smp Negeri 1 Muaro Jambi.” *EduFisika* 4, no. 02 (2019): 31–38. <https://doi.org/10.22437/edufisika.v4i02.6188>.
- Juliarta, I Wayan Agus, Made Putra, and I Gusti Agung Oka Negara. “Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Berbantuan Media Question Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ppkn.” *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 4, no. 2 (2020): 166. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.27361>.
- Kaharuddin, Andi, and Nining Hajeniati. *Pembelajaran Inovatif & Variatif Pedoman Untuk Penelitian PTK Dan Eksperimen*. sulawesi selatan: pusaka almada, 2020.
- Luritawaty, Irena Puji. “Pengembangan Kemampuan Komunikasi Matematika Melalui Pembelajaran Take and Give.” *Mosbarafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2019): 239–48. <https://doi.org/10.31980/mosbarafa.v8i2.378>.
- Mandagi, Mieke, roeth ao Najoan, rd nia kania Kurniawati, Enih Rosamah, Andoyo Supriyantono, Zuyasna, Rita Ismawati, Muhammad Zaenuddin, and etik puji Handayani. *Inovasi Pembelajaran Di Pendidikan Tinggi*. yogyakarta: deepublish, 2020.
- Marlina et al; “Pengembangan Media Pembelajaran SDMI.” Aceh: Yayasan

Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

Safitri, Mega Buana. "Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Pada Siswa Kelas Xi Sma Negeri 1 Rasau Jaya." *Skripsi Ikip PGRI Pontianak.*, 2020.

Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* jakarta: kencana, 2018.

Shoffa, Shoffan, Iis Holisin, Josua F. Palandi, Sri Cacik, Dian Indriyani, Eko Eddy Supriyanto, Abdul Basith, and Yo Ceng Gia. *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi.* Jawa Timur: angrapana media, 2021.

Silkyanti, Fella. "Analisis Peran Budaya Sekolah Yang Religius Dalam Pembentukan Karakter Siswa." *Indonesian Values and Character Education Journal* 2, no. 1 (2019): 36. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v2i1.17941>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D.* bandung: alfabeta, 2019.

Sulfemi, Wahyu Bagja, and Hilga Minati. "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 Sd Menggunakan Model Picture and Picture Dan Media Gambar Seri." *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2018): 228. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v4i2.3857>.

Sunardi. *Kepala Sekolah Perisai Peserta Didik.* jakarta selatan: rumah media, 2020.

Theriana, Ana. "Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di SD IT Qurrota'ayun Belintang OKU Timur." *Scholastica Journal* 2, no. 1 (2019): 90–170.

Ulya, H, N. H Laily, and M. L Hakim. "Pengembangan Media Pembelajaran PAI Dengan Menggunakan Video Explnasi, Pop Up Dan Kahoot." *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 4, no. 1 (2020): 39–48.