

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Belajar**

Menurut R. Gagne (dalam Susanto, 2013 hlm. 1), belajar dapat didefinisikan sebagai “suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman”. Susanto (2013 hlm. 4) menjelaskan bahwa “belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadi perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak”. Sedangkan menurut Henry E. Garret (dalam Sagala, 2013 hlm. 13) berpendapat bahwa “belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu yang lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan perubahan pengetahuan, pemahaman dan tingkah laku. Perubahan yang dialami merupakan akibat dari adanya pengalaman belajar yang telah peserta didik dapatkan.

##### **2. Pengertian Pembelajaran**

Dimiyati dan Mudjiono (2009 hlm. 7) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah suatu persiapan yang dipersiapkan oleh guru guna menarik dan memberi informasi kepada siswa, sehingga dengan persiapan yang dirancang oleh guru dapat membantu siswa dalam menghadapi tujuan”. Menurut Oemar Hamalik (2005 hlm. 57) “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”. Sedangkan yang dimaksud model pembelajaran yaitu suatu pendekatan yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar agar tercapainya tujuan dari pembelajaran yang diharapkan.

Menurut Joy dan Weli (dalam Rusman 2010, hlm. 134) “model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pendidikannya”. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan bergantung pada model pembelajaran yang digunakan oleh guru, karena menggunakan model pembelajaran yang tepat dengan materi yang diajarkan akan meningkatkan semangat, antusias juga hasil belajar peserta didik, maka dari itu pemilihan model pembelajaran sangatlah penting untuk peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran. Untuk itu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru yaitu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dimana seluruh peserta didik ikut terlibat sepenuhnya dalam proses pembelajaran, tidak hanya guru saja yang berperan aktif. Model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, akan memungkinkan mereka untuk menjadi peserta didik yang aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran dan dalam hal ini guru hanya berperan sebagai fasilitator dan meluruskan jawaban dari peserta didik.

### **3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take and Give***

#### **a. Model Pembelajaran Kooperatif**

Isjoni (2011 hlm. 15) “*cooperative learning* berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya dalam satu kelompok atau satu tim”. Sedangkan menurut Slavin (dalam Komalasari, 2011 hlm. 62) menyatakan “*cooperative learning* adalah suatu strategi pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2–5 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen”.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Take and Give* merupakan model pembelajaran yang dikerjakan peserta didik secara bekerja sama (berkelompok) dengan peserta didik lainnya yang didalamnya terdiri dari 2-5 peserta didik. Tujuan dari model pembelajaran kooperatif ini adalah untuk melatih peserta didik dalam bekerja sama dengan kelompok.

### **b. Model Pembelajaran *Take and Give***

Model pembelajaran *Take And Give* merupakan model pembelajaran yang saling menerima dan saling memberi suatu materi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Menurut Rusmawati (dalam Amaliah, 2011 hlm. 15) “model *Cooperative Learning* tipe *Take and Give* adalah suatu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk saling berbagi mengenai materi yang akan disampaikan oleh guru”. Sedangkan menurut Kurniasih, dkk. (2015 hlm. 102) “model pembelajaran *Take and Give* merupakan model pembelajaran yang memiliki sintaks, menuntut siswa mampu memahami materi pembelajaran yang diberikan guru dan teman lainnya”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Take and Give* merupakan suatu model yang digunakan berdasarkan susunan atau urutan yang telah ditetapkan. Model pembelajaran *Take and Give* ini menuntut peserta didik untuk saling memberi dan menerima materi yang diberikan oleh guru, juga melatih peserta didik terlibat secara aktif dan percaya diri dalam menyampaikan materi yang ia miliki atau yang ia dapatkan dari temannya.

### **c. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Take And Give***

Sebaik apapun suatu model pembelajaran pasti akan memiliki kelebihan dan kelemahan di dalamnya, begitu juga dengan model pembelajaran *Take and Give* ini.

Menurut Huda (2014 hlm. 243) dalam model pembelajaran *cooperative tipe take and give* terdapat kelebihan dan kelemahan diantaranya, yaitu:

- 1) “Kelebihan model *cooperative learning* tipe *take and give*.
  - a) Dapat dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan keinginan dan situasi pembelajaran.
  - b) Melatih siswa untuk bekerja sama dan menghargai kemampuan orang lain.
  - c) Melatih siswa untuk berinteraksi secara baik dengan teman sekelas.
  - d) Memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui kartu yang dibagikan.

- e) Meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab masing-masing siswa dibebani pertanggungjawaban atas kartunya masing-masing.
- 2) Kelemahan model *cooperative learning* tipe *take and give*.
  - a) Kesulitan untuk mendisiplinkan siswa dalam kelompok-kelompok.
  - b) Ketidakesesuaian *skill* antara siswa yang memiliki kemampuan akademik yang baik dan siswa yang kurang memiliki kemampuan akademik.
  - c) Kecenderungan terjadinya *free riders* dalam setiap kelompok, utamanya siswa-siswa yang akrab satu sama lain”.

Taufik, dkk (2011 hlm. 94) menjelaskan “bahwa dalam model pembelajaran *take and give* terdapat beberapa kelebihan dan juga terdapat beberapa kelemahan”. Adapun kelebihan dan kelemahannya adalah sebagai berikut:

“Kelebihan model ini adalah (1) siswa akan lebih cepat memahami penguasaan materi dan informasi karena mendapatkan informasi dari guru dan siswa yang lain, (2) dapat menghemat waktu dalam pemahaman dan penguasaan siswa akan informasi, dan (3) siswa dilatih memahami materi dengan waktu yang tepat. Sedangkan kelemahannya yaitu (1) bila informasi yang disampaikan oleh siswa kurang tepat (salah) maka informasi yang diterima siswa lainpun akan kurang tepat dan (2) tidak efektif dan terlalu bertele-tele”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Take and Give* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya yaitu peserta didik dapat berinteraksi dengan baik dan percaya diri dengan teman sekelas, kemudian dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give* peserta didik akan lebih memahami juga menguasai materi yang ia pelajari. Model pembelajaran ini juga bersifat fleksibel dan dapat dimodifikasi sesuai dengan situasi pada saat proses pembelajaran. Sedangkan dari model pembelajaran *take and give* ini yaitu peserta didik sulit untuk di atur atau didisiplinkan oleh guru, kemudian memungkinkan terjadinya miskonsepsi terhadap materi yang disampaikan, karena jika peserta didik kurang tepat dalam menyampaikan informasi, maka informasi yang diterima oleh peserta didik lainpun akan kurang tepat.

**d. Langkah-langkah pembelajaran *Take and Give***

Menurut Huda (2014 hlm. 242-243) langkah-langkah model pembelajaran *Take and Give* adalah sebagai berikut:

- 1) “Pertama guru mempersiapkan kartu yang berisi materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- 2) Guru mendesain kelas sebagaimana mestinya.
- 3) Guru menjelaskan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- 4) Masing-masing siswa diberi satu kartu untuk dipelajari atau dihafal, tujuannya untuk memantapkan penguasaan materi siswa.
- 5) Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling memberi informasi. Tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu yang dipegangnya.
- 6) Sampai seterusnya hingga siswa dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (*take and give*).
- 7) Guru mengevaluasi keberhasilan siswa, guru dianjurkan memberi pertanyaan dengan kartu.
- 8) Strategi ini dapat dimodifikasi sesuai dengan keadaan.
- 9) Guru menutup pembelajaran”.

Sedangkan Kurniasih, dkk. (2015 hlm. 103) menjelaskan teknis pelaksanaan model pembelajaran *take and give* adalah 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 5 menit.
- 3) Kemudian guru meminta siswa untuk mencari pasangan untuk saling menginformasikan materi yang telah diterimanya.
- 4) Setiap siswa harus mencatat nama teman atau pasangannya pada kartu yang sudah diberikan.
- 5) Demikian seterusnya hingga semua siswa saling memberi dan menerima materi masing-masing (*take and give*).

- 6) Setelah semua siswa selesai bertukar informasi, kemudian guru mengevaluasi keberhasilan model pembelajaran *take and give* dengan memberikan siswa pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartunya (kartu orang lain).
- 7) Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan mengenai materi yang telah didiskusikan dan setelah itu guru menutup pelajaran”.

#### **4. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh oleh peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajar, yang salah satunya yaitu perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku yang peserta didik dapatkan sangat berguna untuk memenuhi kebutuhan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Susanto (2013 hlm. 5) “hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Suprijono (2011 hlm. 20) mengemukakan “hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, dan keterampilan”. Sedangkan Kunandar (2010 hlm. 62) “hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar”.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajar melalui kegiatan belajar, baik itu perubahan kognitif, afektif maupun psikomotor.

Menurut Bloom dalam (Purwanto, 2008 hlm. 50) “secara garis besar membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor”. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

##### **a. Ranah kognitif**

Ranah kognitif yaitu perubahan tingkah laku yang terjadi dalam ranah kognitif. Proses belajar yang terdapat dalam ranah kognitif meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan dan pengolahan dalam otak yang kemudian menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Menurut Bloom “secara hirarki tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan

sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi”. Enam tingkatan itu adalah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan evaluasi (C6).

Pengetahuan merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengingat kembali tentang nama, istilah-istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan yang lainnya.

- 1) “Pemahaman (*comprehension*) yakni kemampuan seseorang untuk memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat melalui penjelasan dari kata-katanya sendiri.
- 2) Penerapan (*application*) merupakan kesanggupan yang dimiliki seseorang untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara atau metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori, dan lain sebagainya dalam situasi yang baru dan konkret.
- 3) Analisis (*analysis*) yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan antara bagian-bagian tersebut.
- 4) Sintesis (*synthesis*) merupakan kemampuan berfikir seseorang dalam memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis, sehingga menjadi suatu pola yang baru dan terstruktur.
- 5) Evaluasi (*evaluation*) merupakan jenjang berfikir paling tinggi dalam ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom. Penelitian disini adalah kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide, atas beberapa pilihan kemudian menentukan pilihan nilai atau ide yang tepat sesuai kriteria yang ada”.

#### **b. Ranah Afektif**

Kratwohl (Purwanto, 2008 hlm. 51) “membagi belajar afektif menjadi lima tingkat, yaitu penerimaan (merespon rangsangan), partisipasi, penilaian (menentukan pilihan sebuah nilai dari rangsangan), organisasi (menghubungkan nilai – nilai yang dipelajari), dan internalisasi (menjadikan nilai – nilai sebagai pedoman hidup)”. Hasil belajar kemudian disusun secara berurutan mulai dari tingkat yang paling rendah hingga yang paling tinggi.

### **c. Ranah Psikomotorik**

Beberapa ahli telah mengelompokkan juga menyusun hirarki dari hasil belajar psikomotorik. Hasil belajar itu sendiri disusun berdasarkan urutan mulai dari yang paling rendah atau sederhana sampai yang paling tinggi yang hanya dapat dicapai apabila siswa telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah. Simpson (Purwanto, 2008 hlm. 51) “mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam yaitu, persepsi (membedakan gejala), kesiapan (menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan), gerakan terbimbing (meniru model yang dicontohkan), gerakan terbiasa (melakukan gerakan tanpa model hingga mencapai kebiasaan), gerakan kompleks (melakukan serang serangkaian gerakan secara berurutan), dan kreativitas (menciptakan gerakan dan kombinasi gerakan baru yang orisinal atau asli)”.

## **5. Teori Belajar**

Teori belajar merupakan suatu rangkaian yang didalamnya terdapat tata cara bagaimana seseorang atau guru untuk mengaplikasikan kegiatan belajar mengajar. Menurut Cahyo (2013 hlm. 20) “teori belajar dapat diartikan sebagai konsep-konsep dan prinsip-prinsip belajar yang bersifat teoritis dan telah teruji kebenarannya melalui eksperimen. Teori belajar yang umumnya sering digunakan yaitu teori behaviorisme, kognitif, dan konstruktivisme”.

### **a. Teori Belajar Behaviorisme**

Torndike (dalam Cahyo, 2013 hlm. 27) “belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa-peristiwa yang disebut stimulus (S) dengan respon (R) yang diberikan atas stimulus tersebut. Suprijono (2011 hlm. 17) menyatakan bahwa teori behaviorisme adalah segala sesuatu yang dilakukan dan dapat dilihat secara langsung”.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa teori belajar behaviorisme merupakan suatu perubahan tingkah laku individu atau manusia yang dipengaruhi oleh lingkungan atau keadaan sekitar dan perubahan tersebut dapat dilihat dan diamati secara langsung.

### **b. Teori Belajar Kognitif**

Teori belajar kognitif merupakan teori belajar yang melibatkan proses berpikir di mana proses tersebut dapat diamati dan diukur. Susanto (2014 hlm. 2) menyatakan bahwa “teori kognitif ini lebih ditujukan ke dunia luar untuk belajar mengingat, berpikir dan tidak dapat dipelajari dengan sekali saja memerlukan perbaikan dan latihan terus-menerus yang serius”. Suprijono (2011 hlm. 24) “teori kognitif ditandai dengan kecakapan mengemukakan beberapa alternatif secara simultan, memilih tindakan yang tepat, dapat memberikan prioritas yang berurutan dalam berbagai situasi”.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa teori belajar kognitif merupakan teori belajar yang dipengaruhi oleh proses berpikir individu untuk belajar mengingat atau memahami dan hal ini tidak dapat dilakukan dalam satu kali saja melainkan perlu adanya kontinuitas.

### **c. Teori Belajar Konstruktivisme**

Trianto (2014 hlm. 29) menyatakan bahwa “teori konstruktivisme merupakan teori belajar yang menekankan pada proses aktif siswa dalam menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi baru dalam aturan-aturan lama dan merevisi apabila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi”. Sedangkan menurut Piaget (dalam Ngalimun, 2012 hlm. 89) “teori konstruktivisme didasarkan pada proses perkembangan anak dalam membangun struktur kognitif atau peta mentalnya untuk memahami dan menanggapi pengalaman fisik dalam lingkungan di sekelilingnya”.

Berdasarkan pendapat dari beberapa para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa teori belajar konstruktivisme adalah teori belajar yang dibangun berdasarkan penemuan-penemuan juga pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik, dalam hal ini guru hanya berperan sebagai fasilitator bagi peserta didiknya dan selebihnya peserta didik menggali sendiri informasi atau pengetahuan sendiri kemudian menyimpulkan suatu konsep baru berdasarkan pengetahuan yang telah ia peroleh berdasarkan penemuan dan pengetahuan barunya.

## 6. Indikator Hasil Belajar

Menurut Muhibin Syah (2011, hlm. 39-40) indikator dari hasil belajar dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 2.1**  
**Indikator Hasil Belajar**

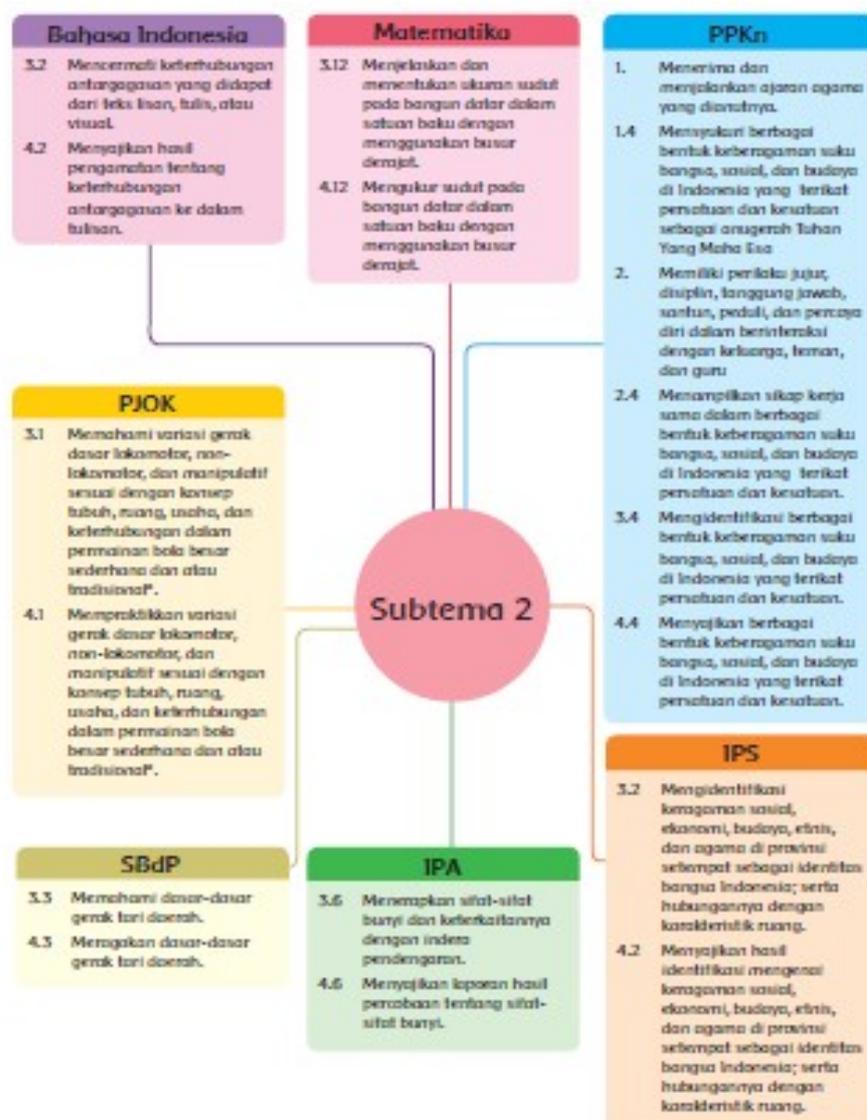
No	Ranah	Indikator
1.	Ranah kognitif	
	a. Ingatan, Pengetahuan (knowledge)	1.1 Dapat menyebutkan 1.2 Dapat menunjukkan kembali
	b. Pemahaman (Comprehension)	2.1 Dapat menjelaskan, 2.2 Dapat mendefinisikan dengan bahasa Sendiri 3.1 Dapat memberikan contoh 3.2 Dapat menggunakan secara tepat
	c. Penerapan (Application)	4.1 Dapat menguraikan 4.2 Dapat mengklasifikasikan/ memilah 5.1 Dapat menghubungkan materi –materi,
	a. Analisis (Analysi)	sehingga menjadi kesatuan yang baru 5.2 Dapat menyimpulkan 5.3 Dapat menggeneralisasikan (membuat
	b. Menciptakan (Synthesis)	prinsip umum) 6.1 Dapat menilai, 6.2 Dapat menjelaskan dan menafsirkan, 6.3 Dapat menyimpulkan
	c. Evaluasi (Evaluation)	
2.	Ranah Afektif	
	a. Penerimaan (Receiving)	1.1 Menunjukkan sikap menerima 1.2 Menunjukkan sikap menolak.
	b. Sambutan	2.1 Kesiediaan berpartisipasi/terlibat

	<p>c. Sikap menghargai (Apresiasi)</p> <p>d. Pendalaman (internalisasi)</p> <p>e. Penghayatan (karakterisasi)</p>	<p>2.2 Kesiediaan memanfaatkan</p> <p>3.1 Menganggap penting dan bermanfaat</p> <p>3.2 Menganggap indah dan harmonis</p> <p>3.3 Menggagumi</p> <p>4.1 Mengakui dan menyakini</p> <p>4.2 Mengingkari</p> <p>5.1 Melembagakan atau meniadakan</p> <p>5.2 Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari</p>
3.	<p>Ranah psikomotor</p> <p>a. Keterampilan bergerak dan bertindak</p> <p>b. Kecakapan ekspresi verbal dan non-verbal</p>	<p>1.1 Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki, dan anggota tubuh yang lainnya.</p> <p>2.1 Kefasihan melafalkan/ mengucapkan</p> <p>2.2 Kecakapan membuat mimik dan gerakan jasmani</p>

## 7. Pemetaan Ruang Lingkup Materi Subtema Kebersamaan dalam Keberagaman

Subtema Kebersamaan dalam Keberagaman merupakan subtema 2 yang terdapat dalam tema 1 yaitu Indahya Kebersamaan. Adapun pemetaan kompetensi dasar serta ruang lingkup materi yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Gambar 2.1**  
**Pemetaan Kompetensi Dasar**  
**Subtema Kebersamaan dalam Keberagaman**

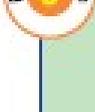


*Sumber: Buku Guru SD/MI Kelas IV Revisi 2017*

## RUANG LINGKUP MATERI KELAS IV SUBTEMA KEBERSAMAAN DALAM KEBERAGAMAN

**Gambar 2.2**

**Pemetaan Ruang Lingkup Materi**

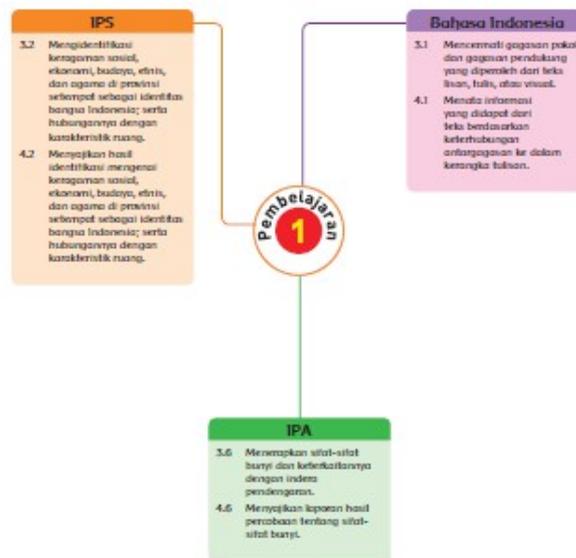
KEGIATAN PEMBELAJARAN	KOMPETENSI YANG DIKEMBANGKAN
 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks fiksi</li> <li>▪ Melakukan percobaan</li> <li>▪ Mendiskusikan pentingnya kerjasama dan saling menghargai dalam keberagaman</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peduli, santun</li> </ul> <p><b>Pengalaman:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gagasan pokok dan pendukung</li> <li>▪ Sumber bunyi dan proses terjadinya bunyi</li> <li>▪ Keberagaman agama</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menemukan informasi, menganalisis dan menyimpulkan, mengomunikasikan hasil</li> </ul>
 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mendiskusikan pentingnya kerjasama</li> <li>▪ Mengukur sudut</li> <li>▪ Menari tari daerah (Bungwig Jempe)</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peduli, santun</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Olah tubuh, mengukur, mengomunikasikan hasil</li> </ul> <p><b>Pengalaman:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sudut</li> <li>▪ Kerjasama</li> <li>▪ Pola lantai tari</li> </ul>
 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Melakukan permainan tradisional Bakiak</li> <li>▪ Melakukan percobaan</li> <li>▪ Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks fiksi</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peduli, santun</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Jalan, menganalisis dan menyimpulkan, menemukan informasi</li> </ul> <p><b>Pengalaman:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gerak dasar lokomotor</li> <li>▪ Bagian-bagian indra telinga</li> <li>▪ Gagasan pokok dan pendukung</li> </ul>
 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menemukan gagasan pokok dan pendukung dari teks</li> <li>▪ Mendiskusikan pentingnya kerjasama dalam keberagaman</li> <li>▪ Mengukur sudut pada bangun datar</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peduli, santun</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengukur, Mengidentifikasi, mengomunikasikan hasil</li> </ul> <p><b>Pengalaman:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sudut</li> <li>▪ Kerjasama</li> <li>▪ Gagasan pokok dan pendukung</li> </ul>
 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengukur sudut</li> <li>▪ Mencaitakan perayaan hari besar agama</li> <li>▪ Menari tari daerah Bungwig Jempe</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peduli, santun</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengukur, mengomunikasikan hasil, olah tubuh</li> </ul> <p><b>Pengalaman:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sudut</li> <li>▪ Keberagaman di Wilayah Sekitar</li> <li>▪ Pola Lantai dalam Tari</li> </ul>
 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mencaitakan pengalaman bekerja sama</li> <li>▪ Meringkas teks "Perbedaan Bekerja Penghantar"</li> <li>▪ Mempertunjukkan gerak dasar jalan dalam permainan bakiak</li> </ul>	<p><b>Sikap:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Peduli, santun</li> </ul> <p><b>Keterampilan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Gerak dasar lokomotor</li> <li>▪ Mengomunikasikan hasil</li> </ul> <p><b>Pengalaman:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Kerja sama</li> <li>▪ Meringkas</li> <li>▪ Gerakan lokomotor dalam permainan bakiak</li> </ul>

*Sumber: Buku Guru SD/MI Kelas IV Revisi 2017*

## PEMETAAN KOMPETENSI DASAR

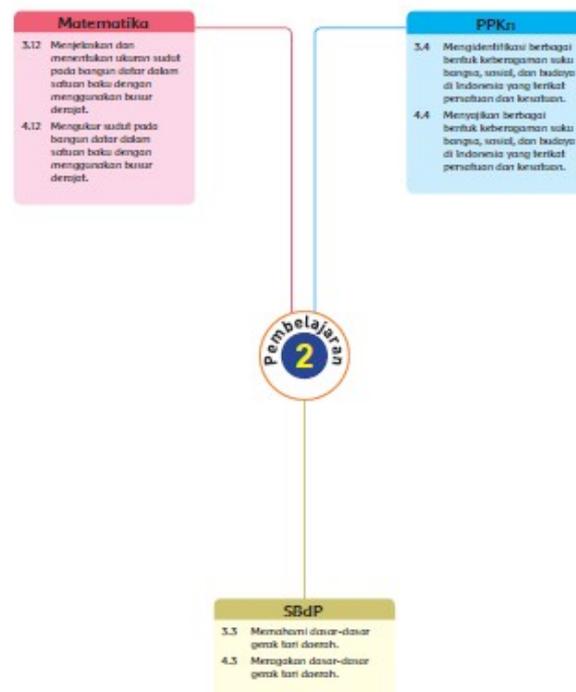
**Gambar 2.3**  
**Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 1**

Pemetaan Kompetensi Dasar dalam Pembelajaran



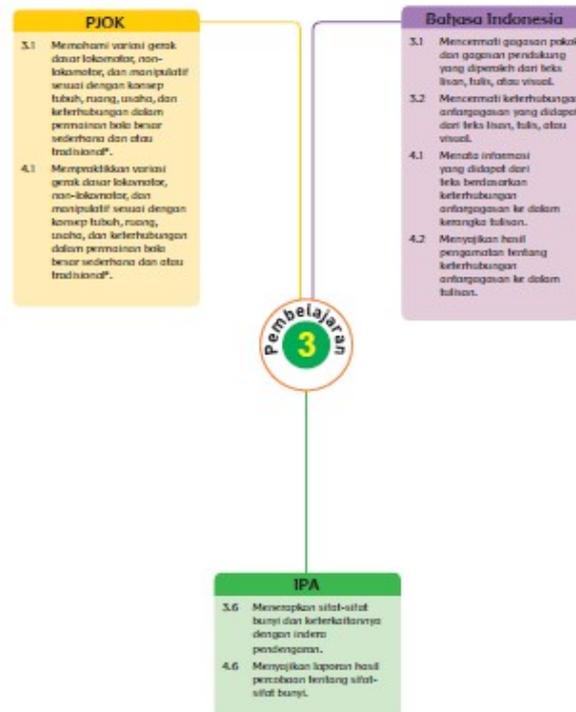
*Sumber: Buku Guru SD/MI Kelas IV Revisi 2017*

**Gambar 2.4**  
**Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 2**



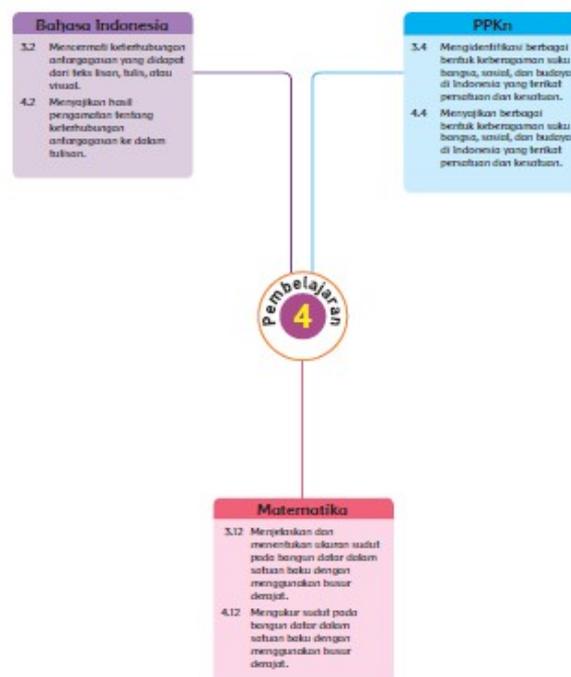
*Sumber: Buku Guru SD/MI Kelas IV Revisi 2017*

**Gambar 2.5**  
**Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 3**



*Sumber: Buku Guru SD/MI Kelas IV Revisi 2017*

**Gambar 2.6**  
**Pemetaan Kompetensi Dasar Pembelajaran 4**



*Sumber: Buku Guru SD/MI Kelas IV Revisi 2017*

## **B. Hasil Penelitian Terdahulu**

Telah banyak penelitian yang dilakukan oleh guru maupun mahasiswa mengenai model pembelajaran *cooperative tipe Take and Give*. Salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ucti Prihastin (2016) mahasiswi Universitas Lampung, Bandar Lampung yang berjudul PENERAPAN TIPE *TAKE AND GIVE* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR PKn SISWA KELAS V SDN 2 SIDODADI PEKALONGAN LAMPUNG TIMUR. Dengan hasil di uraikan sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh saudari Ucti Prihastin bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian tersebut menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dengan 2 siklus meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Objek dari penelitian tersebut yaitu peserta didik kelas V SDN 2 Sidodadi sebanyak 23 orang peserta didik, 11 orang peserta didik laki-laki dan 12 orang peserta didik perempuan. Pada penelitian tersebut pada aspek kognitif siklus I mendapatkan nilai rata-rata sebesar 68,18% yang termasuk dalam kategori sedang. Kemudian pada siklus II pada aspek kognitif mendapatkan nilai rata-rata sebesar 5,34 menjadi 77,20. Dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian yang dilakukan oleh Ucti Prihastin yang menerapkan model *cooperative tipe take and give* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Sidodadi pada mata pelajaran PKn.

## **C. Kerangka Pemikiran**

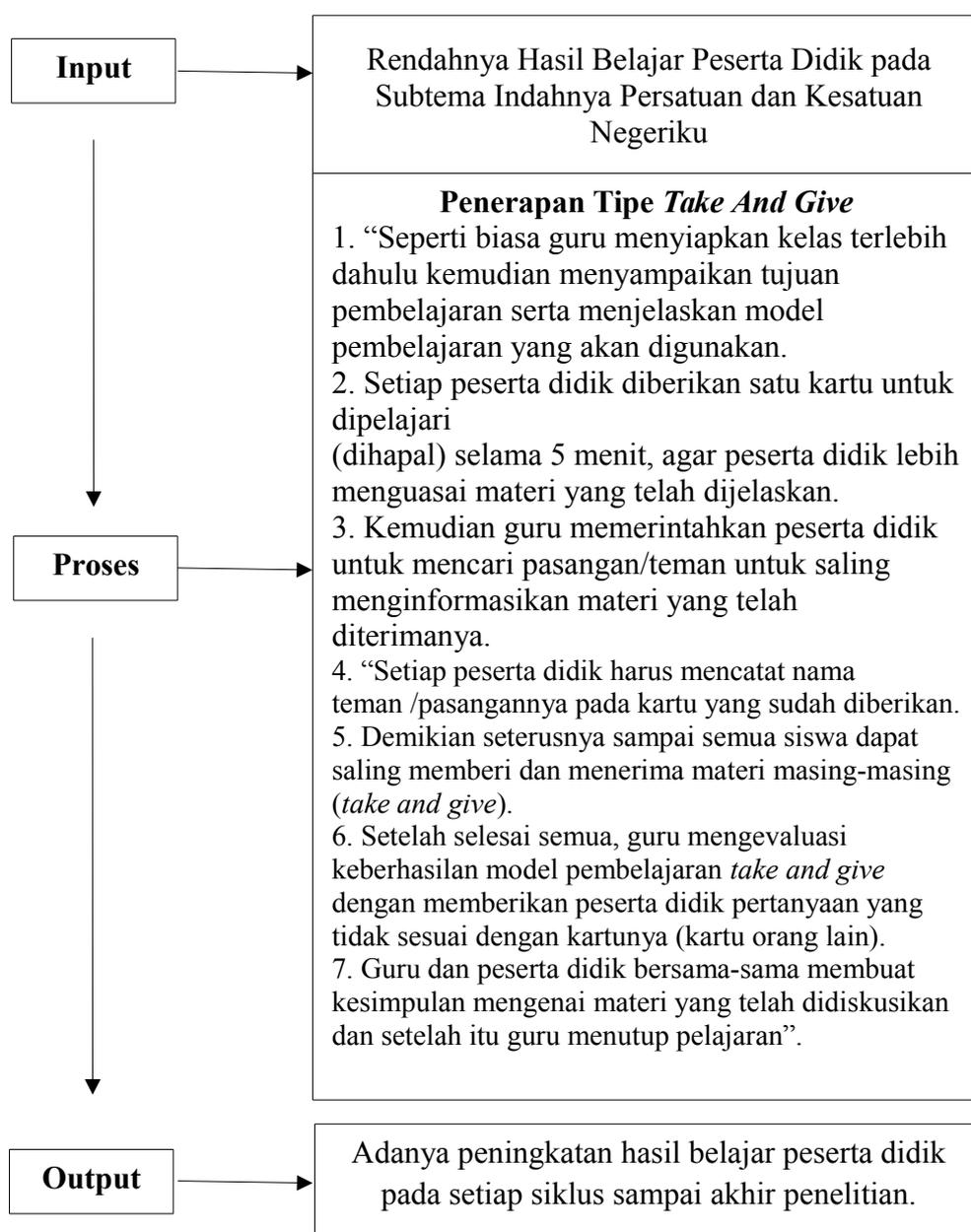
Rendahnya hasil belajar peserta didik di SDN 223 Bhakti Winaya Bandung pada subtema Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku di akibatkan oleh kurangnya motivasi dan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Tidak hanya itu, dalam proses pembelajaran peserta didik hanya menunggu informasi atau penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, mereka tidak berusaha untuk menggali informasi yang lebih dari apa yang telah disampaikan oleh guru.

Faktor lain yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik yaitu penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga membuat peserta didik bosan dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu guru harus

lebih kreatif dan selektif dalam memilih model pembelajaran yang akan diterapkan dalam pembelajaran, karena pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat justru akan menghambat tercapainya tujuan dari sebuah pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka perlu adanya solusi yang tepat agar dapat meningkatkan semangat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik.

Adapun solusi yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SDN 223 Bhakti Winaya Bandung pada subtema Indahny Persatuan dan Kesatuan Negeriku yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give*. Model pembelajaran ini diartikan sebagai model pembelajaran yang saling memberi dan menerima dengan menggunakan lembar informasi.

**Gambar 2.7**  
**Kerangka Berpikir**



#### D. ASUMSI DAN HIPOTESIS

##### 1. Asumsi

Menurut Arikunto (2002 hlm. 61) asumsi merupakan suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh penulis yang dirumuskan secara jelas. Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka penulis berasumsi bahwa

penerapan model pembelajaran *Take and Give* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada subtema Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku dengan alasan bahwa model pembelajaran *Take and Give* akan lebih memahami juga menguasai materi pelajaran, karena peserta didik dituntut untuk menyampaikan dan menerima materi yang mereka miliki. Maka dari itu, sebelum peserta didik memberikan informasi atau materi yang ia miliki kepada teman/pasangannya, mereka harus memahami terlebih dahulu apa yang akan diberikan atau disampaikan kepada teman/pasangannya.

## **2. Hipotesis**

Menurut Sugiyono (2013 hlm. 96) mengemukakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir. Berdasarkan pendapat ahli di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu “Apabila pada subtema Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku di terapkan model pembelajaran *Take and Give* dengan langkah-langkah yang tepat, maka hasil belajar peserta didik akan meningkat”.

