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

**Yuli Yanti1, Syifa Fauziah2, Nurul Hidayah3**

1 Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2 Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 3 Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

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

3hidayah.nurul@radenintan.ac.id

**Abstrak** Proses pembelajaran yang dilakukan pendidik sudah variative dalam menggunakan model pembelajaran, akan tetapi hasil belajar peserta didik masih rendah. Berdasarkan permasalah 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 terhdap hasil belajar kelas III MIN 10 Bandar Lampung.

A**bstract** 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.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan ialah usaha terencana yang dilaksanakan agar memiliki *softskill* dan *hardskill*. *Softskill* berupa kemampuan dalam bersikap yang sesuai dengan norma agama, norma adat, norma susila, dan norma lainnya. Sedangkan *hardskill* berupa pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh anak[[1]](#footnote-1). Dalam dunia pendidikan sekolah ialah hal yang penting, karena sekolah ialah tempat melakukan kegiatan belajar dan mengajar serta tempat untuk menerima dan memberi pelajaran. Sekolah ialah suatu lembaga yang menyediakan sarana dan prasarana dalam proses belajar dan mengajara [[2]](#footnote-2) Oleh sebab itu, sekolah memerlukan pendidik, pendidik yang kompeten ialah sosok yang patut menjadi penuntun yang dapat digugu dan ditiru serta sebagai contoh bagi kehidupan dan pribadi peserta didik [[3]](#footnote-3).

Dalam menentukan keberhasilan peserta didik agar memiliki kemampuan sesuai standar kompetensi maka pendidik yang paling berperan yang sebagai ujung tombak pelaksanaan pendidikan. Dalam pendidikan kurikulum tidak akan bermakna apabila pendidik tidak mampu mengimplementasikannya dalam kegiatan proses pendidikan . Berkaitan dengan itu, standar proses pendidikan bagi pendidik berfungsi sebagai pedoman dalam membuat perencanaan program pembelajaran, baik program untuk periode tertentu maupun program pembelajaran harian, dan sebagai pedoman untuk implementasi program dalam kegiatan nyata di lapangan. Oleh sebab itu, pendidik perlu memahami dan menghayati prinsip-prinsip standar proses pendidikan [[4]](#footnote-4).

Dalam proses belajar mengajar kadangkala kita menemukan materi yang sedikit rumit untuk dijelaskan kepada peserta didik khususnya pada kelas rendah, dengan begitu adanya model dan media pembelajaran sangat membantu dalam menyampaikan materi. Kerumitan dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung dapat disederhanakan dengan adanya bantuan model dan media pembelajaran. Pemanfaatan model dan media pembelajaran secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal. Namum penggunaan model dan media pembelajaranpun tidak dapat dipakai sembarangan, harus ada kesesuain antara materi dengan model dan media pembelajaran yang dipakai. Salah satu faktor yang juga berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran ialah dengan adanya model dan media pembelajaran yang dipakai oleh pendidik dalam proses kegiatan belajar berlangsung.

Salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media dalam pembelajaran.[[5]](#footnote-5) Penggunaan media dalam pembelajaran dikelas ialah suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan, [[6]](#footnote-6) karena dengan menggunakan beberapa model pembelajaran dapat memperkaya proses pembelajaran [[7]](#footnote-7). Setelah proses pembelajaran berlangsung keluar sebuah hasil yang disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar ialah kemampuan oleh peserta didik yang telah dicapai setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik [[8]](#footnote-8). Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Dari hasil belajar tersebut keluarlah sebuah angka yang mana angka tersebut menentukan ketuntasan peserta didik dalam belajar, peserta didik diharuskan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Artinya, KKM dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam menerima pembelajaran di sekolah [[9]](#footnote-9).

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 5 Januari 2022 peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas III MIN 10 Bandar Lampung. Diketahui bahwa pendidik sudah menggunakan beberapa model pembelajaran yang bervariasi ketika melakukan kegiatan pembelajaran, beberapa model yang sudah dipakai seperti *Numbered Heads Together* (NHT), dan Learning Start With A Question (LSQ), serta adapula beberapa media pembelajaran yang sudah dilaksanakan seperti penggunaan media visual, audiovisual, dan proyektor, namun peserta didik masih pasif ketika pembelajaran berlangsung, dan ketika diberi pertanyaan peserta didik banyak diam. Dan hasil belajarpun masih rendah. Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil belajar ulangan harian, seperti pada tabel 1.

**Tabel 1. Data Hasil Ulangan Harian Peserta Didik**

**Kelas III MIN 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021/2022**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Kelas** | **Jumlah Peserta Didik** | **Interval Nilai KKM** |
| **Nilai *<* 75** | **Nilai > 75** |
|  | III A | 30 | 17 | 13 |
|  | III B | 26 | 16 | 10 |
|  | III C | 34 | 19 | 15 |
|  | 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*

Berdasarkan tabel 1, hasil belajar kelas III MIN 10 Bandar Lampung menunjukkan bahwa peserta didik yang memenuhi nilai KKM hanya 41,53%, sedangkan peserta didik yang di bawah KKM ada 58,47%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas III MIN 10 Bandar Lampung masih rendah. Upaya yang dapat dilaksanakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut salah satunya ialah dengan menciptakan kegiatan pembelajaran yang maksimal, salah satu cara untuk mendapatkan pembelajaran yang maksimal yaitu dengan menginovasikan model pembelajaran dan media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti mencoba mengimplementasikan model pembelajaran *take and give* berbantuan media audio visual untuk mengatasi permasalahan.

Peneliti memilih menggunakan Model Pembelajaran karena model pembelajaran *take and give* ini mengandalkan kartu yang berisi penggalan materi yang menjadi alat utama dalam proses pembelajaran. Melalui kartu tersebut, peserta didik dapat saling bertukar materi yang mereka ketahui dengan teman sebaya yang menjadi pasangannya, dengan begitu dapat merangsang daya ingat peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh pendidik sehingga pengetahuan dan pemahaman peserta didik menjadi lebih luas, jelas dan tidak mudah dilupakan. *Take and Give* ialah model pembelajaran dimana peserta didik diajak untuk saling berbagi dari materi yang disampaikan pendidik, peserta didik dilatih untuk terlibat aktif dalam menyajikan materi yang diterima dari pendidik, dan peserta didik menyampaikannya kepada teman-teman di kelas. secara individu berulang-ulang. Paradigma Take and Give dapat membantu transisi peserta didik dari pembelajar pasif menjadi pembelajar aktif. Peserta didik lebih mampu mengingat kembali ajaran yang ditawarkan kepada mereka, terbukti dengan pembelajaran mereka; peserta didik lebih mampu mengingat pelajaran yang diberikan oleh teman sebayanya [[10]](#footnote-10).

Media audio visual, sesuai dengan namanya, ialah campuran atau kombinasi audio dan visual. Tentunya pemanfaatan media ini untuk meningkatkan kegiatan belajar dan penyajian bahan ajar kepada peserta didik akan lebih lengkap dan ideal. Dalam situasi ini, pendidik tidak selalu bertindak sebagai penyaji materi; Namun demikian, karena penyajian materi dapat digantikan oleh media, tugas pendidik dapat berpindah ke tugas fasilitator pembelajaran, sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar. Kehadiran fitur audio membantu peserta didik untuk menerima pesan pembelajaran melalui mendengarkan, sedangkan kehadiran aspek visual memungkinkan peserta didik untuk membuat pesan pembelajaran melalui visualisasi. Media ini juga berisikan gambar-gambar yang hidup dengan diproyeksikan melalui lensa projektor secara mekanis dan menggunakan sound untuk mengeluarkan suaranya [[11]](#footnote-11).

Penerapan model *take and give* dengan bantuan media audio visual dapat dipakai sebagai alternatif untuk meningkatkan aktivitas, minat serta motivasi anak dalam belajar sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik bagi anak. 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”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: Keterlaksanaan Pengaruh Model Pembelajaran *take and give* terhadap peningkatan motivasi belajar peserta didik, yang mana artinya terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *take and give* terhadap peningkatan motivasi belajar, dengan pengertian bahwa model Kooperatif Teknik *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 belajar [[12]](#footnote-12).

Beberapa penelitian terkait pengaruh model pembelajaran take and give diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Juliarta, et al . 2020, [[13]](#footnote-13) Ana Theriana, 2019,[[14]](#footnote-14) Irena Puji Luritawaty, 2019, [[15]](#footnote-15) Mega Buana Safitri, 2020,[[16]](#footnote-16) dan Rahayu Asmawati, 2018. [[17]](#footnote-17) Namun beberapa penelitiaan 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 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 *nonequavalent control group design,* hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random [[18]](#footnote-18).

 Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yang *pertama* test, tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa pilihan ganda. Test ini digunakan untuk mengukur kemampuan 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 dipakai dalam penelitian ini yaitu diambil dua kelas sebagai sampel. Satu kelas sebagai kelas eksperimen dan satu kelas lagi sebagai kelas kontrol. Kelas kontrol dalam pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *talking stick* berbantuan media gambar dan kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *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 mempertimbangankan sesuatu, yaitu dengan memilih kelas yang memiliki presentase nilai harian yang paling rendah.

Dalam penelitian ini penguji menggunakan dua 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. Materi yang digunakan dalam penelitian ini tema 8 (praja muda karana) subtema 1 (aku anggota pramuka) pembelajaran 1 samapai 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 varaiabel [[19]](#footnote-19). Kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenaan ketetapan cara-cara yang dipakai untuk mengumpulkan data. Oleh karean itu instrumen yang telah teruji validitas dan reabilitasnya, belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel, apabila instrumen tersebut tidak dipakai secara tepat dalam pengumpulan datanya [[20]](#footnote-20). Instrumen yang digunakna telah melalui uji validiyas, reliabilitas, keuskaran, dan daya pembeda.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah 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 dilanjudkan dengan uji hipotesis dengan rumus uji-*t* untuk mengetahui 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 mengunakan 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 insrtumen. 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.*

1. Uji Coba Instrumen
2. 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 hitung < r 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 idak valid di drop/di buang.

1. 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.

1. Uji Tingkat Kesukaran

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

1. Uji Daya Beda

Berdasarkan hasil analisis uji daya beda terhadap 70 butir soal yang telah diuji daya beda terdapat 6 butir soal Lemah dengan nomor butir soal 20, 32, 39, 40, 42, 69. 15 butir soal cukup dengan nomor butir soal 2, 8, 9, 18, 21, 23, 26, 29, 30, 31, 36, 45, 57, 58, 62. 41 butir soal baik dengan nomor butir soal 1, 3, 4, 5, 6, 7, 11, 12, 13, 14, 17, 19, 22, 24, 25, 27, 28, 33, 34, 37, 38, 43, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 55, 56, 59, 60, 61, 63, 65, 66, 67, 68, 70. Dan 8 butir soal baik sekali dengan nomor butir soal 10, 15, 16, 35, 41, 44, 54, 64.

1. Uji Prasyarat

Setelah mengetahui hasil dari uji instrumen selanjutnya peneliti melakukan eksperimen di kelas kontrol dan kelas eksperimen sebanyak 8 kali pertemuan pada masing-masing kelas. Kemudian didapatkan hasil sebagai berikut.

**Tabel 2. Hasil Belajar**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | ***Pretest*** | ***Posttest*** |
| Kelas Ekperimen | 45,64 | 76,65 |
| Kelas Kontrol | 46,35 | 64,82 |

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen mengalami peningkatan yaitu dari nilai *pretest* sebesar 45,64 dan nilai *posttest* sebesar 76,65. Selanjutnya, untuk mengetahui hipotesis yaitu adanya pengaruh yang terjadi perlu diketahui juga data yang terdapat pada kelas kontrol.

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol mengalami peningkatan yaitu dari nilai *pretest* sebesar 46,35 dan nilai *posttest* sebesar 64,82. Kemudian, guna lebih jelasnya membuktikan bahwa adanya peningkatan maka dilakukan uji t, sebelum dilakukan uji t data harus memenuhi kriteria yaitu data harus berdistribusi normal dan homogen.

1. Uji Normalitas

**Table 3. Uji Normalitas**

|  |
| --- |
| **One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test** |
|  | Kontrol | Eksperimen |
| N | 28 | 34 |
| Normal Parametersa,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)** | **0.097c** | **0.155c** |

Berdasarkan table 3 diketahui bahwa hasil uji normalitas yang telah dilakukan diketahui bahwa kelas kontrol memiliki nilai Lhitung  sebesar 0,152 dan nilai Ltabel sebesar 0,173 dan kelas eksperimen memiliki nilai Lhitung sebesar 0,130 dan nilai Ltabel sebesar 0,151 dengan taraf signifikansi α = 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa Lhitung < Ltabel artinya bahwa data telah berdistribusi normal.

1. 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 Fhitung sebesar 0,364 dan nilai Ftabel sebesar 4,00 dengan taraf signifikansi α = 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa Fhitung < Ftabel sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar memiliki variasi yang sama (homogen). Setelah uji normalitas dan uji homogentitas terpenuhi, analisis perhitungan dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji-t.

1. Uji Hipotesis (Uji-t)

|  |
| --- |
| **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% Confidence Interval of the Difference |
| Lower | Upper |
| Hasil Belajar | Equal variances assumes | 0.364 | 0.548 | -5.114 | 60 | 0.000 | -11.82563 | 2.31230 | -16.45091 | -7.20035 |
| Equal variances not assumes |  |  | -5.205 | 59.982 | 0.000 | -11.82563 | 2.27215 | -16.37064 | -7.28063 |

**Tabel 3. Hasil Uji t Kelas Kontrol dan Eksperimen**

Berdasarkan table 3 hasil uji t diketahui bahwa nilai sig sebesar 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05 dan diketahui bahwa nilai thitung sebesar 5,115 dan nilai ttabel sebesar 1,670 dengan taraf signifikansi α = 0,05. Hal ini menunjukkan bahwathitung > ttabel maka H0 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 H1 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 Berbanuian 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* ialah model pembelajaran penguasaan materi melalui kartu, berpasangan dengan saling bertukar informasi dan evaluasi [[21]](#footnote-21). Model pembelajaran *take and give* didasarkan pada konstruktivisme, yaitu pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menjadi partisipan aktif dalam konstruksi informasi yang akan menjadi miliknya [[22]](#footnote-22). Model pembelajaran merima dan memberi *take and give* ialah model pembelajaran yang memiliki sintaks, menuntut peserta didik mampu memahami materi pelajaran yang diberikan pendidik dan teman sebayanya (peserta didik lain) [[23]](#footnote-23). Hal ini didukung karena model pembelajaran Kooperatif Teknik *Take* *and Give* adalah aktivitas belajar siswa untuk melatih siswaberpikir secara cepat dalam menghafalkan materi dengan kalimatnya sendiri dan bertumpu pada kemampuan siswa, yang mempunyai kemampuan berbeda-beda disetiap siswa dan merekapun saling bersaing sehat untuk mempelajari dan mengingat materi, dengan itu model ini dapat meingkatkan motivasi para siswa [[24]](#footnote-24).

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 menunjukkan 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 thitung lebih besar dari ttabel atau 11,48 > 1,668. Maka H0  ditolak dan Ha diterima. Keberhasilan dalam proses pembelajaran ini 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 sdemikian 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 siwa dibebani pertanggung jawaban atas kartu masing-masing [[25]](#footnote-25).

**PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di MIN 10 Bandar Lampung, hasil perhitungan data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *Take And Give* berbantuan media audio visualterhadap hasil belajar pembelajaran tematik peserta didik kelas III MIN 10 Bandar Lampung. Hal ini ditunjukkan dari hasil yang diperoleh dari uji-t dengan hasil posttest thitung sebesar 5,115 dan ttabel sebesar 1,670 yang berarti thitung > ttabel dengan kesimpulan H0 ditolaksehingga H1 diterima, sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh 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.

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 Ustiawaty, 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 Kepariwisataan.” *Open Sciene 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 almaida, 2020.

Luritawaty, Irena Puji. “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.

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 Eddya Supriyanto, Abdul Basith, and Yo Ceng Gia. *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Jawa Timur: anggrapana 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 Belitang 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 Explanasi, Pop Up Dan Kahoot.” *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education,* 4, no. 1 (2020): 39–48.

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. [↑](#footnote-ref-1)
2. Sunardi, *Kepala Sekolah Perisai Peserta Didik* (jakarta selatan: rumah media, 2020). [↑](#footnote-ref-2)
3. Syofnidah Ifrianti, *Teori Dan Praktek Microteaching* (yogyakarta: pustaka pranala, 2021). [↑](#footnote-ref-3)
4. Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (jakarta: kencana, 2018). [↑](#footnote-ref-4)
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. [↑](#footnote-ref-5)
6. Shoffan Shoffa et al., *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi* (Jawa Timur: anggrapana media, 2021). [↑](#footnote-ref-6)
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. [↑](#footnote-ref-7)
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. [↑](#footnote-ref-8)
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. [↑](#footnote-ref-9)
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. [↑](#footnote-ref-10)
11. Marlina et al;, “Pengembangan Media Pembelajaran SDMI” (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021). [↑](#footnote-ref-11)
12. 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. [↑](#footnote-ref-12)
13. Juliarta, Putra, and Oka Negara, “Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Berbantuan Media Question Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ppkn.” [↑](#footnote-ref-13)
14. 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. [↑](#footnote-ref-14)
15. 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. [↑](#footnote-ref-15)
16. Mega Buana Safitri, “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. [↑](#footnote-ref-16)
17. Rahayu Asmawati, “Pengaruh Model Pembelajaran Take And Give Terhadap Kemampuan Menulis Berita Siswa Kelas Viii Smpn 13 Kota Sukabumi,” *Skripsi Universitas Muhammadiyah Sukabumi.*, 2018. [↑](#footnote-ref-17)
18. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (bandung: alfabeta, 2019). [↑](#footnote-ref-18)
19. Hary Hermawan, “Metodologi Riset Kuantitatif: Riset Bidang Kepariwisataan,” *Open Sciene Framework*, no. August (2020): 16, https://doi.org/10.17605/OSF.IO/YBSW9. [↑](#footnote-ref-19)
20. Hardani et al., *Buku Metode Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group, 2020). [↑](#footnote-ref-20)
21. Shilphy A Octavia, *Model-Model Pembelajaran* (yogyakarta: deepublish, 2020). [↑](#footnote-ref-21)
22. Mieke Mandagi et al., *Inovasi Pembelajaran Di Pendidikan Tinggi* (yogyakarta: deepublish, 2020). [↑](#footnote-ref-22)
23. Andi Kaharuddin and Nining Hajeniati, *Pembelajaran Inovatif & Variatif Pedoman Untuk Penelitian PTK Dan Eksperimen* (sulawesi selatan: pusaka almaida, 2020). [↑](#footnote-ref-23)
24. Al-Falah, Imron, and Basri, “Penerapan Model Pembelajaran Take and Give Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII.” [↑](#footnote-ref-24)
25. Theriana, “Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di SD IT Qurrota’ayun Belitang OKU Timur.” [↑](#footnote-ref-25)