

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting bagi kehidupan seseorang, seseorang akan memperoleh berbagai ilmu pengetahuan dan keterampilan yang bersifat membangun karakter. Di dalam Pendidikan terdapat berbagai komponen: kepala sekola, guru, siswa, orang tua dan juga masyarakat hal tersebut menandakan bahwa pendidikan merupakan sebuah sistem kerjasama antara guru dan murid untuk meningkatkan, mengembangkan kecerdasan beserta keterampilan siswa kerja sama tersebut terjadi dalam Proses pembelajaran di berbagai lembaga pendidikan (Nurhidayah, 2022).

Pendidikan, sebagaimana ditegaskan oleh Salahudin bahwa Pendidikan merupakan interaksi harmonis antara komponen-komponen esensial yang menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran yang efektif mencerminkan interaksi dinamis antara guru dan peserta didik dalam kegiatan mengajar dan belajar nilai, pengetahuan, serta keterampilan secara seimbang (Salahudin, 2025).

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (A. Rahman, 2021).

Pada proses pendidikan yang ada di sekolah kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling penting. Karena berhasil atau tidaknya sebuah pencapaian pendidikan tergantung dengan bagaiman proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa. Dalam kegiatan belajar mengajar guru memiliki peran penting serta dituntut agar mampu menyalurkan seluruh ilmu yang dimilikinya terhadap peserta didiknya.

Keberhasilan pencapaian kompetensi peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kemampuan guru dalam menentukan dan

mengimplementasikan metode pembelajaran secara tepat. Pemilihan metode pembelajaran perlu mempertimbangkan faktor internal dan eksternal, yang meliputi karakteristik peserta didik, ketersediaan sarana dan prasarana, pengalaman serta kompetensi guru, tujuan pembelajaran, kurikulum, dan lingkungan belajar (Husna et al., 2025). Oleh karena itu, metode dan model pembelajaran yang diterapkan perlu disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan dalam proses pembelajaran guna mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah memiliki peran penting dalam membentuk karakter, sikap, dan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila, norma, dan kehidupan bermasyarakat. Namun, pembelajaran Pendidikan Pancasila sering dianggap sebagai mata pelajaran hafalan dan tidak menarik bagi siswa, yang mengakibatkan kurangnya minat dan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Sedangkan menurut Hamalik Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan ini dapat digambarkan sebagai peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya (S. Rahman, 2021).

Hasil observasi di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi dengan model pembelajaran konvensional. Siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru lebih aktif dalam menyampaikan materi. Siswa kurang berinteraksi satu sama lain serta mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada hasil belajar siswa karena proses pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan secara aktif dan bermakna.

Berdasarkan data hasil studi pendahuluan yang dihimpun terhadap 21 siswa, rata-rata nilai kelas hanya mencapai 47,05%. Yang berarti masih sangat jauh di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 70 dan dari keseluruhan siswa, hanya 2 siswa (9,52%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 19 siswa (90,48%) belum mencapai ketuntasan.

Rendahnya tingkat ketuntasan belajar ini menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa masih tergolong rendah dan memerlukan adanya perbaikan serta inovasi dalam proses pembelajaran.

Dalam permasalahan ini, model pembelajaran *Take and Give* hadir sebagai solusi untuk mengatasi masalah rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila karena menekankan pada aktivitas saling berbagi informasi antar siswa melalui kartu materi. Model pembelajaran *Take and Give* adalah pendekatan pembelajaran yang didukung oleh data. Ini dimulai dengan memberi siswa kartu dengan catatan yang harus mereka pelajari atau hafalkan. Setelah itu, siswa mencari pasangannya masing-masing untuk berbagi apa yang mereka ketahui dengan satu sama lain, dan kegiatan pembelajaran diakhiri dengan memberi mereka kartu (Zainudin, 2021).

Agar penerapan model pembelajaran *Take and Give* berjalan secara optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang sesuai, salah satunya adalah media kartu. Media kartu berisi informasi atau materi pembelajaran yang harus dipahami dan disampaikan kembali oleh siswa kepada teman lainnya. Penggunaan media kartu sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga dapat membantu siswa memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih mudah, menarik, dan menyenangkan (Yanti, 2022).

Dengan penggunaan model pembelajaran *Take and Give* menggunakan kartu, diharapkan siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, mampu berinteraksi dengan teman sebaya, serta memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi Pendidikan Pancasila. Peningkatan keaktifan dan pemahaman tersebut diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Penerapan Model Pembelajaran *Take and Give* Menggunakan Kartu Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah (Penelitian Quasi Eksperimen di Kelas IV MI AL-Huda)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar awal Pendidikan Pancasila siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah pada kelas eksperimen sebelum diterapkan model pembelajaran *Take and Give* menggunakan kartu dan kelas kontrol sebelum menggunakan pembelajaran konvensional (*pretest*)?
2. Bagaimana hasil belajar akhir Pendidikan Pancasila siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah pada kelas eksperimen setelah diterapkan model pembelajaran *Take and Give* menggunakan kartu dan kelas kontrol setelah menggunakan pembelajaran konvensional (*posttest*)?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Pendidikan Pancasila antara siswa kelas IV yang menggunakan model pembelajaran *Take and Give* menggunakan kartu dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar awal Pendidikan Pancasila siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah pada kelas eksperimen sebelum diterapkan model pembelajaran *Take and Give* menggunakan kartu dan kelas kontrol sebelum menggunakan pembelajaran konvensional (*pretest*).
2. Untuk mengetahui hasil belajar akhir Pendidikan Pancasila siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah pada kelas eksperimen setelah diterapkan model pembelajaran *Take and Give* menggunakan kartu dan kelas kontrol setelah menggunakan pembelajaran konvensional (*posttest*).
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Pendidikan Pancasila antara siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah yang menggunakan model

pembelajaran *Take and Give* menggunakan kartu dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan hasil yang positif terhadap pendidikan dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give* pada pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi guru dalam mengembangkan model pembelajaran.
- b. Bagi Siswa Penggunaan model pembelajaran *Take and Give* diharapkan mampu membantu siswa dalam belajar pelajaran Pendidikan Pancasila dan dapat memberikan pengalaman baru bagi siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, dan dapat mengatasi masalah atau persoalan yang ada selama proses pembelajaran.
- c. Bagi Sekolah Penelitian ini akan memberikan bahan informasi untuk dapat membenahi dan meningkatkan hasil belajar mengajar. Sehingga para pembaca, guru atau pihak-pihak lain dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pertimbangan yang dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti mengenai model pembelajaran *Take and Give* serta dapat menambah pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh dari penelitian ini sehingga dapat menjadi bekal bagi peneliti saat memasuki dunia kerja sebagai pendidik.

E. Kerangka Berpikir

Model pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu pola atau kerangka yang digunakan dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran menjadi acuan bagi guru dalam menentukan pendekatan serta mengarahkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Penerapan model pembelajaran yang sesuai dapat membantu guru memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh informasi, pengetahuan, dan keterampilan, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir serta mengemukakan gagasan. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang terstruktur dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Asrini, 2021).

Model pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu kerangka konseptual yang mengarahkan pelaksanaan pembelajaran secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran berperan sebagai pedoman bagi guru dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang tepat juga dapat mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator, koordinator, mediator, serta motivator untuk mendukung kegiatan belajar peserta didik (Ika & Sari, 2022).

Model pembelajaran *Take and Give* dilaksanakan melalui serangkaian kegiatan belajar yang melibatkan penggunaan kartu sebagai media penyampaian materi. Setiap peserta didik memperoleh kartu yang memuat informasi tertentu untuk dipahami dan dikuasai. Setelah itu, peserta didik berinteraksi dengan teman secara berpasangan untuk saling menyampaikan dan memperoleh informasi berdasarkan materi yang terdapat pada kartu masing-masing. Pada tahap akhir, guru melakukan evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik, baik terhadap materi yang dipelajari secara mandiri maupun informasi yang diperoleh melalui kegiatan berbagi dengan pasangan. Oleh karena itu, penerapan model *Take and Give* menitikberatkan pada penguasaan materi melalui media kartu, kegiatan pertukaran

informasi antarpeserta didik, dan evaluasi sebagai upaya untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran (Yanti, 2023).

Menurut (Sofiani, 2021) model pembelajaran *Take and Give* adalah model yang memberikan kesempatan kepada siswa berkomunikasi dengan teman dalam kelompoknya untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi sehingga dapat saling berbagi ilmu, yang tidak mampu bertanya kepada temannya yang lebih mengerti dalam kelompoknya. Hal ini sesuai dengan manfaat model kooperatif *Give and Take* yaitu kemampuan melatih siswa bekerja sama dan menghargai kemampuan masing-masing, melatih siswa berinteraksi dengan baik dengan teman sekelas, dan meningkatkan tanggungjawab siswa karena setiap siswa bertanggungjawab atas kartu masing-masing.

Penggunaan media kartu dalam model pembelajaran *Take and Give* sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV MI. Media kartu membantu siswa memahami materi secara konkret, menarik, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa untuk belajar. Diharapkan siswa akan lebih memahami materi Pendidikan Pancasila melalui aktivitas saling bertukar informasi menggunakan kartu (Mega Krisdiana & Jamaludin, 2023).

Dalam penerapan model *Take and Give* memiliki kelebihan dan kelemahan diantaranya:

Kelebihan model pembelajaran *Take and Give* diantaranya adalah sebagai berikut: (1) Peserta didik akan lebih cepat memahami penguasaan materi dan informasi karena mendapatkan informasi dari guru dan peserta didik yang lain; (2) Dapat menghemat waktu dalam pemahaman dan penguasaan peserta didik tentang informasi. Sedangkan kelemahan model pembelajaran *Take and Give* diantaranya adalah sebagai berikut: (1) Keadaan kelas menjadi kurang kondusif saat mencari pasangan; (2) Kemampuan menyampaikan materi antar sesama peserta didik terkadang belum sesuai harapan, serta; (3) Jika informasi keliru atau salah memberikan materi maka peserta didik penerima informasi akan salah pemahaman (Zainudin, 2021).

Langkah-langkah penerapan pembelajaran *Take and Give*:

1. Siapkan media yang terbuat dari kartu.
2. Jelaskan materi sesuai topik.
3. Untuk memantapkan penguasaan peserta, tiap siswa diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari (dihafal) kurang lebih 5 menit.
4. Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling menginformasi. Tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu.
5. Demikian seterusnya sampai tiap peserta dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing (*Take and Give*).
6. Untuk mengevaluasi keberhasilan, berikan siswa pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartunya.
7. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman dan memberikan penguatan (Shoimin, 2014).

Menurut Dymiaty dan Mudjiono (1994) dalam Fajri Ismail hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibanding dengan sebelumnya, misalnya tidak tahu menjadi tahu dan sikap kurang sopan jadi sopan.

Hasil belajar aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan dan kecakapan intelektual dalam berpikir. Peserta didik melakukan proses kognitif secara aktif, yakni memadukan informasi baru dengan pengetahuan yang dimilikinya. Proses kognitif telah diilustrasikan dengan piramida taksonomi kognitif Bloom yang telah direvisi oleh Krathwohl & Anderson. Taksonomi kognitif Bloom merupakan cara pengkategorian kemampuan kognitif yang dimaksudkan untuk mempermudah guru dalam mendefinisikan tujuan pembelajaran. Taksonomi tersebut terdiri enam tingkatan yang tersusun secara hierarkis. Berikut ini penjelasan setiap tingkatan mulai dari kemampuan yang terendah hingga tertinggi dalam aspek kognitif berdasarkan revisi Taksonomi Bloom.

1. Mengingat (remembering): proses mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Proses mengingat dapat dicerminkan melalui kegiatan mengenali/mengidentifikasi.
2. Memahami (understanding): proses mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, yang disampaikan baik secara lisan, tulisan, maupun melalui gambar. Kategori proses memahami meliputi kegiatan menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.
3. Menerapkan (applying): proses yang melibatkan penggunaan prosedur tertentu untuk menyelesaikan masalah. Proses menerapkan meliputi kegiatan mengeksekusi/ menjalankan dan mengimplementasikan/ menggunakan.
4. Menganalisis (analyzing): proses memecah materi menjadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antarbagian maupun hubungannya secara keseluruhan. Proses menganalisis meliputi kegiatan membedakan, mengorganisasikan, dan mengatribusikan.
5. Mengevaluasi (evaluating): proses membuat keputusan berdasarkan kriteria tertentu. Proses mengevaluasi meliputi kegiatan memeriksa dan mengkritik.
6. Menciptakan (creating): proses menyusun elemen-elemen menjadi sebuah keseluruhan yang koheren dan fungsional. Proses menciptakan meliputi kegiatan merumuskan, merencanakan/ merancang, dan memproduksi.

Faktor faktor yang mempengaruhi belajar menurut Slameto dibedakan menjadi dua, yang pertama yaitu faktor internal, adalah faktor yang ada dalam individu, mencakup aspek psikologis terdiri dari intelegensi kemampuan, perhatian, minat, bakat, motivasi, dan kesiapan. Selanjutnya yang kedua ialah Faktor eksternal, adalah faktor yang ada di luar individu, meliputi Aspek Keluarga, Aspek Sekolah, dan Aspek Masyarakat.

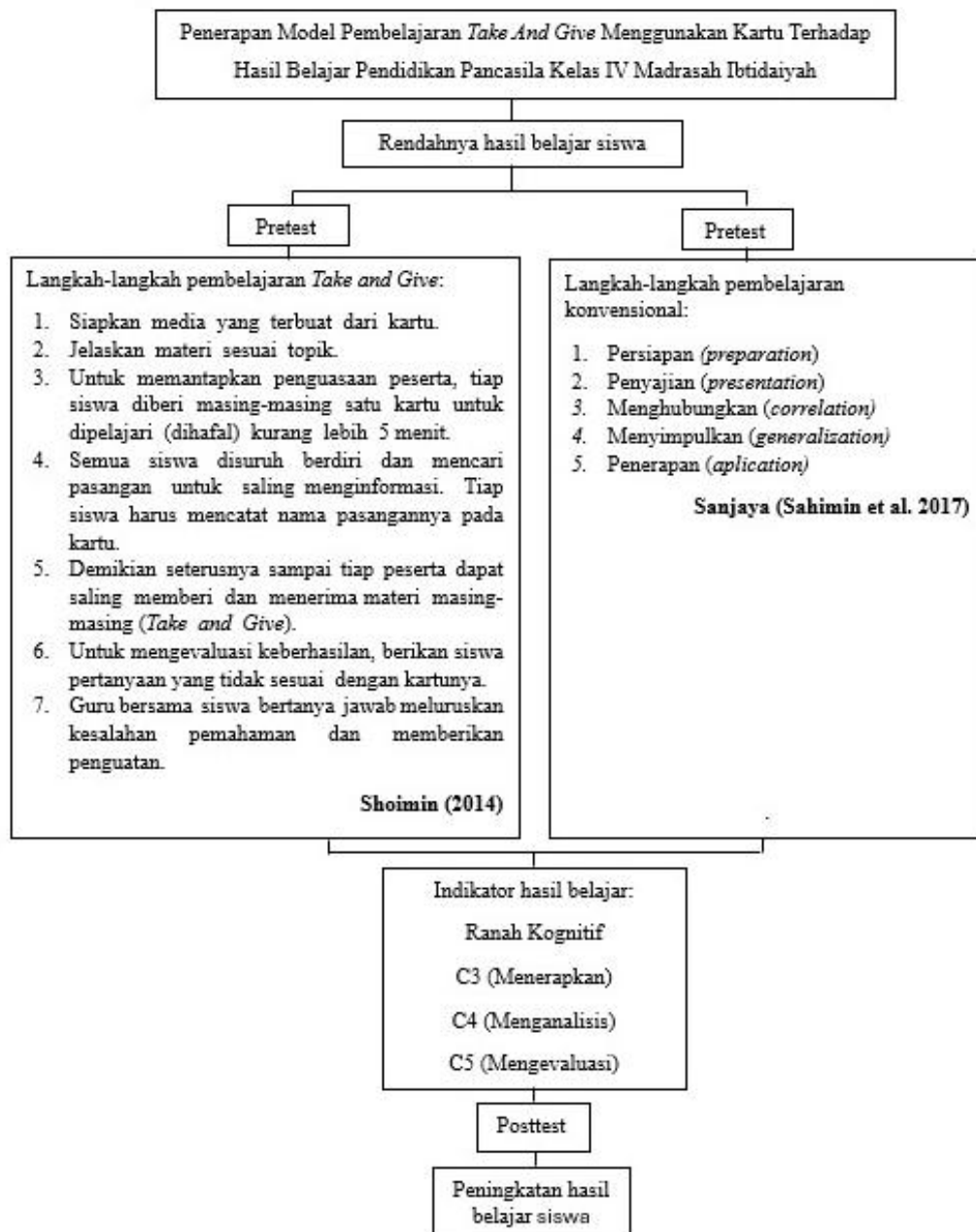
Di Madrasah Ibtidaiyah, pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan, sikap, dan karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan kehidupan bermasyarakat (Ramadhan. 2021). Namun, keadaan di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah. Siswa

kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru lebih aktif dalam menyampaikan pelajaran. Akibatnya, siswa tidak banyak berinteraksi satu sama lain dan tidak memahami materi Pendidikan Pancasila dengan baik. Akibatnya, hasil belajar siswa rendah dan beberapa siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), selain itu penggunaan media pembelajaran di dalam kelas saat ini hanya memanfaatkan alat tulis dan buku dalam kegiatan belajarnya.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah rendahnya nilai pada pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV adalah dengan penerapan model pembelajaran *Take and Give*. *Take and Give* adalah model yang memberikan kesempatan kepada siswa berkomunikasi dengan teman dalam kelompoknya untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi sehingga dapat saling berbagi.

Penelitian yang dilakukan memberlakukan 2 kelas yaitu 1 kelas sebagai kelas eksperimen dan 1 kelas sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen sebagai kelas yang diberikan model pembelajaran *Take and Give* sedangkan kelas control sebagai kelas yang diberikan dengan model pembelajaran Konvensional. Pada penelitian tersebut akan diketahui perbedaan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give* dan tanpa menggunakan model pembelajaran *Take and Give*.

Adapun indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar siswa. Menurut Bloom yang membagi klasifikasi hasil belajar yaitu, kognitif, Afektif dan Psikomotorik (Byram & Hu, 2013). Indikator penilaian yang menjadi acuan peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif siswa pada pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV ialah pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, pembuatan, dan evaluasi (Krathwohl & Anderson). Kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Adapun hipotesis yang diajukan berdasarkan kerangka berpikir yang telah dibuat, yaitu:

H₀ : Tidak terdapat perbedaan terhadap hasil belajar siswa antara siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Take and Give* menggunakan kartu dan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV.

H_a : Terdapat perbedaan terhadap hasil belajar siswa yang belajar dengan model pembelajaran *Take and Give* menggunakan kartu dan siswa yang belajar dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah penelitian terdahulu yang mendukung studi ini:

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh I Wayan Agus Juliarta yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media Question Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ppkn Siswa Sekolah Dasar”. Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini meliputi model pembelajaran *Take and Give*, media kartu (question card), serta kompetensi pengetahuan PPKn.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media question card memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kompetensi pengetahuan PPKn siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional dengan kelompok siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Take and Give*. Kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Take and Give*

berbantuan media kartu efektif dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa Sekolah Dasar.

Penelitian ini lebih menitikberatkan pada kompetensi pengetahuan PPKn siswa Sekolah Dasar Negeri dengan menggunakan media question card sebagai sarana pendukung pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menerapkan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media kartu serta mengkaji hasil belajar PPKn pada jenjang pendidikan dasar.

Perbedaannya terletak pada konteks satuan pendidikan dan fokus penelitian, di mana penelitian terdahulu dilakukan di Sekolah Dasar Negeri, sedangkan penelitian yang akan dilakukan dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah kelas IV dengan fokus pada hasil belajar PPKn.

2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rahmawati berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Take and Give* Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Ppkn Siswa Sekolah Dasar”. Teori yang digunakan dalam penelitian ini mencakup model pembelajaran kooperatif *Take and Give*, keaktifan belajar, serta hasil belajar PPKn.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Take and Give* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar PPKn. Siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Take and Give* menunjukkan partisipasi yang lebih aktif serta memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang diajar menggunakan metode ceramah. Dengan demikian, model pembelajaran *Take and Give* dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar PPKn siswa Sekolah Dasar.

Penelitian ini lebih menekankan pada keaktifan belajar siswa sebagai variabel pendukung dalam meningkatkan hasil belajar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran *Take and Give* dan meneliti hasil belajar PPKn pada jenjang pendidikan dasar. Perbedaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran, dimana penelitian terdahulu tidak secara

khusus memanfaatkan media kartu, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan media kartu sebagai alat bantu utama pembelajaran.

3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pratama dan Wulandari berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Landasan teori dalam penelitian ini meliputi model pembelajaran *Take and Give* media kartu, serta hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media kartu mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai *posttest* setelah penerapan model pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media kartu dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

Penelitian ini lebih menitikberatkan pada hasil belajar siswa secara umum, tanpa memfokuskan pada mata pelajaran tertentu. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menerapkan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media kartu dan mengukur hasil belajar siswa. Perbedaannya terletak pada fokus mata pelajaran, di mana penelitian terdahulu bersifat umum, sedangkan penelitian yang akan dilakukan secara khusus meneliti hasil belajar PPKn siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.

4. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siti Nur Azizah dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Take and Give* Terhadap Hasil Belajar Ppkn Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori pembelajaran kooperatif dan konsep hasil belajar ranah kognitif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar PPKn yang signifikan pada siswa yang diajar menggunakan model

pembelajaran *Take and Give* dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan metode konvensional. Model *Take and Give* mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam bertukar informasi, memperkuat pemahaman materi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti pengaruh model pembelajaran *Take and Give* terhadap hasil belajar PPKn pada jenjang pendidikan dasar. Perbedaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran, di mana penelitian terdahulu belum secara khusus memanfaatkan media kartu sebagai sarana utama dalam penyampaian materi.

5. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Muhammad Rizki Pratama dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Take And Give* Berbantuan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penerapan model *Take and Give* yang dipadukan dengan media kartu dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media kartu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, mampu bekerja sama dengan teman sebaya, serta lebih mudah memahami materi PPKn yang bersifat konseptual. Media kartu membantu siswa dalam mengingat dan menyampaikan kembali materi secara sistematis.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada penggunaan model pembelajaran *Take and Give* yang dikombinasikan dengan media kartu serta fokus pada peningkatan hasil belajar PPKn. Perbedaannya terletak pada konteks materi pembelajaran, di mana penelitian terdahulu tidak secara spesifik mengkaji materi keragaman sosial dan budaya, sedangkan penelitian yang akan dilakukan lebih terfokus pada materi tersebut pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.