

Studi Literatur Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Sd Dengan Model Pembelajaran *Take And Give* Berbantuan Media *Flash Card*

Cindy Novita Zein ✉, Universitas PGRI Madiun

Fida Rahmantika Hadi, Universitas PGRI Madiun

Tiara Intan Cahyaningtyas, Universitas PGRI Madiun

✉ cindynovitazein@gmail.com

Abstract: This research aims to assess whether the Take and Give learning approach equipped with Flash Card media improves student learning outcomes in science education subjects. A qualitative approach and literature review were used in this research. The literature review is based on scientific publications, journals and related research materials related to this subject. The focus of this research is to improve scientific learning outcomes by implementing the Take and Give learning approach accompanied by Flash Card media. A literature review found that using the Take and Give learning approach with Flash Card media can improve student learning outcomes in scientific learning. Analysis of relevant scientific literature data reveals a considerable influence on increasing student learning outcomes. The Take and Give learning methodology assisted by Flash Card media strengthens students' thinking abilities so as to produce maximum cognitive learning results. Apart from that, the Take and Give learning approach assisted by Flash Card media can also be used to teach and study science.

Keywords: Learning outcomes, take and give learning model, flash card, literature study.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menilai apakah pendekatan pembelajaran *Take and Give* yang dilengkapi dengan media *Flash Card* meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan IPA. Pendekatan kualitatif dan tinjauan literatur digunakan dalam penelitian ini. Tinjauan pustaka didasarkan pada publikasi ilmiah, jurnal, dan bahan penelitian terkait yang berkaitan dengan subjek ini. Fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar saintifik dengan menerapkan pendekatan pembelajaran *Take and Give* disertai media *Flash Card*. Tinjauan pustaka menemukan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran *Take and Give* dengan media *Flash Card* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran saintifik. Analisis data literatur ilmiah yang relevan mengungkapkan pengaruh yang cukup besar terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Metodologi pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *Flash Card* memperkuat kemampuan berpikir siswa sehingga menghasilkan hasil belajar kognitif yang maksimal. Selain itu pendekatan pembelajaran *Take and Give* yang berbantuan media *Flash Card* juga dapat digunakan untuk mengajar dan mempelajari IPAS.

Kata kunci: Hasil belajar, model pembelajaran *take and give*, *flash card*, studi literatur.



PENDAHULUAN

Saat ini metode pembelajaran tradisional yang menggunakan metode ceramah menyebabkan siswa pasif pembelajaran dan menghambat motivasi belajar sehingga menyebabkan hasil belajar tidak maksimal (Owens et al., 2020). Oleh karena itu, di dunia pendidikan mulai melakukan pengembangan model pembelajaran. Salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif (Arka, 2020; Pasaribu et al., 2024; Pertiwi et al., 2022; Sudrajat et al., 2024), disertai dengan penelitian yang memberikan bukti pendukung tentang meningkatnya hasil belajar yang dihasilkan dari pemberlakuan model pembelajaran kooperatif (Erfan et al., 2020; Sutrisno & Prastiwi, 2023; Wangge & Sariyyah, 2022; Zagoto, 2022). Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang menitikberatkan pada kelompok kecil siswa yang bekerja sama untuk memaksimalkan keadaan belajar dan mencapai tujuan pembelajaran (Simatupang, 2019). Menurut Stahl dalam (Rasyid et al., 2020), Hasil belajar siswa dapat diperoleh dengan pembelajaran kooperatif disertai mengembangkan sikap membantu orang lain dalam perilaku sosial. Namun, ketika dorongan untuk melakukan pembelajaran dengan metode pembelajaran kooperatif terus berlanjut, muncul kesenjangan dalam literatur yang memerlukan perhatian.

Meskipun sejumlah temuan kuantitatif menyatakan jika peningkatan hasil belajar siswa dapat diraih melalui penerapan model pembelajaran kooperatif (Damau, 2023; Gracia & Anugraheni, 2021; Lestari et al., 2022; Sukmayasa, 2022), guru menunjukkan bahwa dalam pelaksanaannya masih terdapat kendala (Fitania et al., 2022; Wahdania et al., 2022; Yuniarti & Superman, 2021) seperti siswa yang pasif dalam proses belajar mengajar (Handayani, 2020). Selain itu, beberapa sumber bukti penelitian terdahulu menunjukkan bahwa tidak terdapat kenaikan hasil belajar siswa setelah diberlakukan model pembelajaran kooperatif (Mukminah et al., 2020).

Temuan ini bertentangan dengan bukti yang mendukung pengaruh baik yang disebutkan sebelumnya terhadap hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, perlu adanya pendekatan baru untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Salah satunya penerapan model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan pendekatan yang dipakai guru untuk sarana peningkatan keinginan belajar siswa, sikap belajar, kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, dan mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Mengacu pada perkembangan tersebut. Metode pembelajaran tradisional secara bertahap digantikan oleh pendekatan yang lebih mutakhir. Model pembelajaran menyediakan lingkungan belajar yang terorganisir dengan indah di mana siswa dapat mencapai tujuan belajarnya melalui suatu kegiatan. (Ruwaida, 2020). Sejalan dengan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran, solusinya pada penerapan model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *Flash Card*. Model pembelajaran *Take and Give* berbantuan media *Flash Card* dianggap sesuai untuk diterapkan karena dalam proses pembelajarannya dapat menyebabkan siswa lebih aktif, antusias, dan lebih mudah dalam mengingat pelajaran (Anggraini et al., 2022).

Model Pembelajaran Take and Give

Model pembelajaran *Take and Give* merupakan model pembelajaran dimana siswa saling berinteraksi dengan memberi dan menerima informasi dari siswa lain (Rahmaniati, 2024). Paradigma pembelajaran *Take and Give* menekankan pada kecakapan isi perantara kartu, kemahiran belajar berpasangan dan penyaluran ilmu, serta evaluasi yang berfokus pada pengetahuan siswa terkait materi yang disampaikan di kelas dan kartu pasangannya (Rahmaniati, 2024). Pada pembelajaran *Take and Give* guru berperan sebagai pendamping siswa yang menyediakan fasilitas dan media untuk mencapai tujuan pembelajaran (Amiarti & Kurniawan, 2023).

Media Pembelajaran *Flash Card*

Flash Card merupakan peraga pembelajaran berbentuk kartu yang terdapat gambar, angka, atau informasi di dalamnya sebagai bahan pembelajaran (Cahyaningtyas et al., 2023). *Flash Card* terdiri dari gambar-gambar yang merupakan rangkaian pesan disertai dengan deskripsi tertulis di bagian belakang kartu (Hafidzoh Rahman et al., 2021). Penggunaan media *Flash Card* membantu siswa memperluas jangkauan penglihatannya, karena mereka terbiasa melihat banyak kata yang tertulis di kartu sekaligus (Ramadha & Zuhaida, 2021). Siswa dapat memanfaatkan *Flash Card* untuk memudahkan siswa memikirkan topik pembelajaran yang sudah diajarkan dengan cara membaca dan mengulangi materi pada kartu beberapa kali (Ishyang et al., 2024). Lingkungan kelas mungkin lebih dinamis dan menghibur, mengurangi monoton (Hoerudin, 2024). *Flash Card* merupakan media bermanfaat karena dapat didesain secara kolaboratif antara guru dan siswa. Siswa sering kali mengidentifikasi visual lebih cepat daripada kata-kata, yang menunjukkan bahwa citra visual berpotensi memberikan kode memori yang efisien. Oleh karena itu, penggunaan media *Flash Card* bisa membantu siswa dalam peningkatan hasil belajarnya. (Nuraisah, 2023).

Berdasarkan definisi di atas, maka perlu adanya penelitian tinjauan pustaka mengenai pembelajaran IPAS yang mencakup aktivitas siswa di dalam kelas. Hal ini karena pembelajaran yang berpusat pada guru masih terus ada. Selanjutnya kajian terhadap paradigma pembelajaran *Take and Give* dengan media *Flash Card* akan dikaitkan dengan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk melihat bagaimana hasil belajar IPAS dapat ditingkatkan melalui pembelajaran *Take and Give* yang dilengkapi dengan media *Flash Card*. Dengan demikian, tinjauan pustaka ini bertujuan untuk melihat model pembelajaran *Take and Give*, media *Flash Card*, dan hasil belajar siswa, serta membahas bagaimana model pembelajaran *Take and Give* jika dipadukan dengan media *Flash Card* dapat menjadi panduan. dan memberi peningkatan pada hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPA.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan tinjauan pustaka dengan teknik deskriptif kualitatif untuk mengetahui bagaimana meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar dengan menggunakan model pembelajaran *Take and Give* dengan menggunakan media *Flash Card*. Tinjauan pustaka merupakan penelitian yang dilaksanakan dengan cara melakukan perbandingan beberapa penelitian terdahulu dan selanjutnya mengaitkannya dengan topik kajian terpilih untuk penekanan tinjauan tersebut (Taufik & Prabowo, 2021). Tinjauan pustaka ini didasarkan pada publikasi ilmiah, jurnal, dan bahan penelitian yang berkaitan dengan subjek ini. Tujuan penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar IPAS melalui bantuan model pembelajaran *Take and Give* disertai media *Flash Card*.

Beberapa kriteria yang digunakan untuk mencari publikasi antara lain paradigma pembelajaran *Take and Give*, media pembelajaran *Flash Card*, kurikulum sekolah, dan hasil belajar siswa berpusat pada pembelajaran IPAS. Tinjauan literatur dilakukan dengan mencari publikasi di Google Cendekia yang diterbitkan antara tahun 2020 dan 2024. Kemudian, analisis berbagai artikel dan makalah terkait yang dikumpulkan. Menarik kesimpulan dan menganalisis penelitian terdahulu tentang peningkatan hasil belajar IPAS pada anak sekolah dasar melalui pendekatan pembelajaran *Take and Give* dengan media *Flash Card*. Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis deskriptif. Teknik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan temuan analisis pada karya ilmiah yang dijadikan data penelitian, yang selanjutnya disajikan ke dalam bentuk kalimat. Tujuannya adalah untuk

menjelaskan secara umum dan intensif mengenai hasil analitik menjadi ringan untuk dipahami. (Sholihah, 2023).

HASIL PENELITIAN

Data artikel ilmiah hasil penelitian yang telah terverifikasi kemudian diorganisasikan menggunakan pencarian kode definisi yang berbanding dengan topik penelitian. Kumpulan publikasi ilmiah ini disusun dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1. *Pengelompokkan Data Artikel Ilmiah yang Diperoleh*

		Hasil Belajar Kognitif	Pembelajaran IPA	Pembelajaran IPS	Total
Model Pembelajaran	<i>Take and Give</i>	16	7	4	27
Media Pembelajaran	<i>Flash Card</i>	23	11	10	44
Total					71

Kajian ini diawali dari 126 publikasi ilmiah, yang kemudian disaring menjadi 71 artikel ilmiah relevan. Secara rinci, terkumpul 71 publikasi ilmiah yang dijadikan data penelitian dan sesuai dengan judul penelitian, yaitu terdapat 14 artikel model pembelajaran *Take and Give* terkait hasil belajar kognitif, 7 artikel model pembelajaran *Take and Give* terkait pembelajaran IPA, 4 artikel model pembelajaran *Take and Give* terkait pembelajaran IPS. Terdapat 23 artikel media *Flashcard* terkait hasil belajar kognitif, 11 artikel media *Flashcard* terkait pembelajaran IPA, dan 10 media *Flashcard* terkait pembelajaran IPS.

PEMBAHASAN

Data artikel ilmiah yang relevan dengan konsep judul penelitian kemudian diteliti dan diberikan sebagai hasil pembelajaran. Hasil belajar merupakan hasil ujian hasil belajar yang dilaksanakan pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa akan digunakan untuk menilai seberapa baik mereka menerima materi topik (Haryanto, 2022). Persyaratan untuk memperoleh peningkatan hasil belajar siswa dalam pendidikan IPA berupaya menjamin bahwa siswa mengerti topik dan terlibat dalam pembelajaran aktif. Hal ini dikarenakan pendidikan sains sangat erat kaitannya dengan keseharian, oleh sebab itu siswa harus memahami pelajaran dan mampu menerapkannya dalam kehidupannya sendiri.

Penerapan model pembelajaran *Take and Give* untuk peningkatan hasil belajar siswa SD

Pendekatan pembelajaran *Take and Give* adalah siswa secara aktif berbagi informasi dengan teman sekelasnya untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS. Sintaks model pembelajaran *Take and Give* adalah sebagai berikut: siswa mengambil materi dari guru dan memberikannya kepada siswa lainnya. Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna dan kinerja kognitif yang lebih baik. Sudjana (2016) mengartikan hasil belajar kognitif sebagai bakat yang diperoleh siswa sebagai hasil pengalaman belajarnya. Ketika siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, maka hasil belajar kognitifnya meningkat. Penggunaan paradigma

pembelajaran *Take and Give* dapat membantu siswa menjadi ikut serta andil dalam proses belajar mengajar, sehingga memungkinkan mereka memahami konten dan hasil belajar kognitif maksimal dapat dicapai. Ciptakan pendekatan pembelajaran *Take and Give* yang mendorong kolaborasi dan secara aktif mendukung perkembangan siswa. Siswa yang ikut berperan aktif dalam pembelajaran serta merta mendapatkan kemahiran belajar sehingga menghasilkan hasil belajar kognitif yang positif.

Berdasarkan temuan kajian penelitian yang dilakukan (Mardiyah, 2021), siswa yang sering belajar menggunakan model *Take and Give* akan memberikan dampak yang cukup besar terhadap peningkatan hasil belajar kognitif. Hal tersebut dikarenakan paradigma pembelajaran *Take and Give* mempengaruhi keaktifan siswa, dan naiknya semangat siswa dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian (Yanti et al., 2022), sintaksis model pembelajaran *Take and Give* mendorong siswa berkolaborasi dengan teman sekelasnya. Selain itu, gaya belajar ini mengajarkan siswa untuk menghargai keterampilan orang lain, menjalin hubungan efektif dengan teman sekelas, memperluas dan mempertajam pengetahuan siswa, serta meningkatkan akuntabilitas siswa, karena setiap siswa bertanggung jawab atas kartu uniknya. Hasil pembelajaran model *Take and Give* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Aisyah et al., 2022) yang menemukan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran *Take and Give* memberikan dampak pada hasil belajar kognitif siswa. Data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah diterapkan pendekatan pembelajaran *Take and Give*. Pembelajaran dengan teknik *Take and Give* mengikut sertakan siswa dalam pemecahan masalah, yang mempermudah menyerap konten yang ditawarkan guru. Sehubungan dengan itu, penelitian yang dilakukan oleh (Sujarwo, 2023) menunjukkan jika paradigma pembelajaran Ambil dan Beri mempengaruhi prestasi belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh meningkatnya kekuatan kognitif, keterampilan memecahkan masalah, dan pengetahuan siswa, sehingga hasil belajar yang lebih baik dapat dicapai.

Penerapan media pembelajaran *Flash Card* untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD

Media gambar flashcard merupakan salah satu jenis media kartu yang memuat grafik dan kata-kata yang dapat dihasilkan untuk menggugah minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran yang disampaikan. Siswa dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan flashcard. Dengan demikian, siswa akan lebih tertarik untuk belajar dan merasa lebih senang. Kartu flash adalah alat pembelajaran yang dapat membantu pengembangan memori, pelatihan mandiri, dan perluasan kosa kata. Berdasarkan temuan kajian penelitian yang dilakukan (Safitri et al., 2021), penggunaan media *Flash Card* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Media *Flash Card* dapat merangsang siswa untuk memahami topik yang dipelajari, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, dan meningkatkan kegembiraan siswa untuk mendapatkan konten melalui media *Flash Card*.

Sejalan dengan penelitian (Fajar et al., 2022), Media *Flash Card* dengan perpaduan grafis dan teks dapat membantu anak mengingat suatu informasi. Selain itu, penggunaan media *Flash Card* membuat pembelajaran menjadi tidak jenuh dan menarik sehingga hasil belajar yang lebih baik didapatkan siswa. Sesuai dengan penelitian (Fajar et al., 2022), yang menemukan bahwa penerapan media *Flash Card* akan dampak pada hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa yang memanfaatkan media *Flash Card* hasil belajarnya diatas siswa yang menggunakan media pembelajaran tradisional. Penerapan media *Flash Card* terbukti dapat menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung karena media berupa kartu yang di desain dengan menarik. Keaktifan siswa meningkat dibuktikan dengan banyak bertanya, bergerak, bertanya, dan

lebih menaktifkan syaraf-syaraf otak siswa sehingga siswa memberikan respon yang baik teradap proses pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran *Take and Give* pada pembelajaran IPA siswa SD

Pembelajaran IPA merupakan materi yang mudah ditemui dalam keseharian siswa. Pembelajaran IPA di sekolah dasar lebih dari sekedar menghafal fakta dan ide; itu juga merupakan sarana untuk memperhatikan peristiwa alam melalui berbagai penyelidikan. Pendekatan pembelajaran menitikberatkan pada pemberian pengalaman secara langsung guna menciptakan kebiasaan mengeksplorasi dan mengerti lingkungan alam secara ilmiah. Sifat-sifat proses pembelajaran IPA mungkin dapat diterapkan pada paradigma pembelajaran *Take and Give*. Hal ini karena pendekatan pembelajaran Ambil dan Berikan dapat membantu siswa mengembangkan pemikiran dan kemampuan interpersonal mereka sepanjang acara pendidikan. Siswa mungkin bersenang-senang belajar. Teknik pembelajaran *Take and Give* cocok untuk pembelajaran IPA. Menurut tinjauan penelitian yang dilakukan oleh (Yusransal et al., 2022), IPA adalah materi yang bisa dipakai di kehidupan nyata. Siswa hendaknya menerapkan metode pembelajaran yang memungkinkan mereka berperan aktif, berkolaborasi, dan membangun kemampuan berpikir. Strategi pembelajaran *Take and Give* dapat membantu siswa dalam peningkatan kemampuan berpikirnya dalam kajian ilmiah.

Menurut penelitian (Yusransal et al., 2022), penerapan model pembelajaran *Take and Give* meningkatkan lingkungan belajar, meningkatkan aktivitas siswa, dan memungkinkan terjadinya kolaborasi yang efektif antar siswa. Strategi pembelajaran *Take and Give* memungkinkan siswa cepat menyerap suatu mata pelajaran dengan membaginya kepada teman-temannya. Hal ini dapat membantu siswa mengingat kembali materi pembelajaran dengan lebih menyeluruh karena ajaran yang tadinya hanya mereka dengarkan kini dapat menyelesaikan permasalahannya sendiri.

Penerapan media pembelajaran *Flash Card* pada pembelajaran IPA siswa SD

Pembelajaran IPA di sekolah dasar diharapkan dapat menjadi wahana bagi anak untuk belajar tentang dirinya dan alam di sekitarnya, serta peluang pertumbuhan di masa depan dalam penerapannya di kesehariannya. IPA menekankan proses pembelajaran yang harus mengutamakan praktek secara langsung kepada siswa agar memperoleh kemampuan menyelidiki dan mengerti lingkungan alamnya, sehingga pada akhirnya memungkinkan mereka menemukan sendiri prinsip-prinsip pokok bahasan yang dipelajari. Selain itu, pengajaran ilmiah berfokus pada menawarkan pengalaman langsung untuk memudahkan siswa memperoleh pemahaman yang dapat dikembangkan lingkungan alam.

Berkaitan dengan hal tersebut, menurut penelitian yang dilakukan oleh (Harahap et al., 2024), media *Flash Card* dapat menunjang pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS. Media *Flash Card* mampu memvisualkan sesuatu yang tidak dapat dilihat secara langsung dalam bentuk gambar sehingga dapat merangsang siswa untuk aktif belajar. Rasa ketertarikan siswa dalam pembelajaran akan lebih besar daripada sekedar tugas dan penjelasan verbal. Pernyataan ini diperkuat oleh penelitian (Harahap et al., 2024), siswa dapat memahami materi IPA dan memberikan suasana kelas yang menarik dengan adanya media *Flash Card*. Media *Flash Card* memiliki kontribusi yang sangat penting pada saat proses kegiatan belajar-mengajar, diantaranya pembelajaran menjadi efektif dan efisien, berdaya guna, serta menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan.

Penerapan model pembelajaran *Take and Give* pada pembelajaran IPS siswa SD

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan topik sekolah dasar yang membahas berbagai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi tentang masalah sosial. Tujuan pendidikan IPS

adalah untuk mengajarkan dan menciptakan peluang, minat, bakat, dan lingkungan bagi siswa untuk memajukan pengetahuannya. Paradigma pembelajaran *Ambil dan Berikan* dapat membantu mencapai tujuan ini dengan mempromosikan sains dan pembelajaran. Paradigma pembelajaran *Take and Give* melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga motivasi siswa dapat mengalami peningkatan saat berjalannya proses belajar.

Dalam konteks ini (Sofiani et al., 2021), menemukan bahwa pendekatan pembelajaran *Take and Give* dapat mendongkrak keberhasilan belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai siswa yang terlihat pada daftar nilai ketika belum dan telah diterapkannya pendekatan pembelajaran *Take and Give*. Penelitian (Sofiani et al., 2021) mendukung pernyataan tersebut, bahwa semakin tinggi motivasi dalam proses pembelajaran maka akan meningkatkan hasil belajar. Selain itu, siswa lebih terlibat dalam melakukan percakapan kelompok, yaitu saling menawarkan dan menerima materi pembelajaran. Dengan siswa aktif mencari informasi sendiri, paradigma pembelajaran beralih ke model yang berpusat pada siswa, dominasi proses belajar tidak terdapat pada guru. Guru hanya berfungsi sebagai penyedia fasilitas, memotivasi, dan pemandu dalam diskusi yang dipimpin siswa. Hasilnya, siswa lebih mengingat konten yang dipelajari dan menganggapnya lebih relevan.

Penerapan media pembelajaran *Flash Card* pada pembelajaran IPS siswa SD

Selain bertujuan untuk mengembangkan warga negara unggul yang mampu beradaptasi dengan lingkungannya, IPS juga mempunyai tujuan praktis dalam kehidupan masyarakat. Ilmu sosial tidak hanya berfungsi sebagai alat pendidikan, tetapi juga memberikan informasi dan keterampilan sosial untuk penggunaan sehari-hari. Keterampilan diartikan sebagai melakukan segala sesuatu yang berkaitan dengan kepentingan kehidupan bermasyarakat, seperti bekerja sama, saling berkolaborasi, membantu orang lain, dan mengambil tindakan untuk memecahkan permasalahan kemasyarakatan. Guru yang berpengalaman akan membantu tujuan pembelajaran IPS dapat diraih yaitu siswa dapat menyerap dan menerima materi pembelajaran dengan baik. Penggunaan media pembelajaran efektif dan efisien atas perkembangan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang lebih variatif seperti *Flash Card* dapat digunakan.

Berkaitan dengan hal tersebut penelitian yang dilakukan oleh (Rismawati & Salamah, 2022), penggunaan media *Flash Card* berpengaruh positif terhadap pembelajaran IPS. Dengan adanya media *Flash Card* ini, guru dan siswa dapat meningkatkan keaktifannya serta siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan aktivitas guru sebagai penyedia fasilitas belajar dan pembimbing. Jadi guru tidak hanya menyampaikan informasi. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dan diikuti dengan peningkatan hasil belajar. Hal ini diperkuat oleh penelitian (Rismawati & Salamah, 2022), yang menyatakan bahwa ketuntasan belajar siswa masuk dalam kategori sangat tinggi dengan peningkatan signifikan setelah diterapkan media *Flash Card* pada saat pembelajaran IPS.

SIMPULAN

Kesimpulan dari temuan literatur relevan adalah: (1) Menurut penelitian sebelumnya, hasil belajar dapat ditingkatkan melalui paradigma pembelajaran *Take and Give*. Hal ini ditunjukkan dengan temuan analisis data pada kajian ilmiah terkait yang mengungkapkan bahwa sintaksis model pembelajaran *Take and Give*, dimana siswa menerima dan menawarkan ilmu kepada teman sebayanya, mempunyai dampak besar terhadap peningkatan hasil belajar. Siswa dapat secara aktif menerima dan percaya diri berbagi informasi tentang bahan ajar. (2) Menurut penelitian sebelumnya media pembelajaran *Flash Card* dapat mencapai peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh analisis

data kajian ilmiah relevan yang menyatakan terdapat pengaruh cukup besar pada meningkatnya hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan media *Flash Card* dapat merangsang siswa untuk memahami topik yang dipelajari, menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dan tingkat gairah yang tinggi dalam menerima konten. Hal ini akan memudahkan siswa dalam memperoleh konten sehingga akan meningkatkan hasil belajarnya. (3) Berdasarkan penelitian literatur, pendekatan pembelajaran *Take and Give* dapat digunakan dalam pembelajaran IPA. Hal ini disebabkan karena materi pembelajaran sains relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan pembelajaran *Take and Give* diarahkan pada aktivitas belajar siswa sehingga cocok digunakan dalam pendidikan IPA agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

(4) Berdasarkan penelitian literatur, media pembelajaran *Flash Card* dapat digunakan untuk pendidikan sains. Sebab, materi pembelajaran sains tidak hanya relevan dengan kehidupan sehari-hari, namun juga memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman langsung. Penggunaan media *Flash Card* memungkinkan siswa untuk membayangkan hal-hal yang tidak dapat mereka lihat secara langsung dalam bentuk visual, sehingga memotivasi mereka untuk aktif mempelajari mata pelajaran IPA. (5) Berdasarkan penelitian, pendekatan pembelajaran *Take and Give* mungkin dapat digunakan dalam pembelajaran IPS. Hal ini dikarenakan teknik pembelajaran *Take and Give* dapat membantu siswa belajar lebih efektif pada bidang IPS. Paradigma pembelajaran *Take and Give* mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam percakapan kelompok, khususnya memberi dan menerima informasi pembelajaran satu sama lain, sehingga memungkinkan siswa menyerap konten dengan lebih cepat dan efektif. (6) Berdasarkan penelitian literatur, media pembelajaran *Flash Card* dapat digunakan untuk pembelajaran IPS. Penerapan media *Flash Card* meningkatkan aktivitas guru, siswa, dan hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru menjadi fasilitator dan pembimbing. Terjadi peningkatan motivasi belajar siswa sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Penggunaan media *Flash Card* dinilai sesuai untuk pembelajaran IPS, hal ini ditunjukkan dengan ketuntasan belajar siswa berada pada kategori sangat tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

1. Amiarti, C. A. D., & Kurniawan, N. A. (2023). g. *Belantika Pendidikan*, 6(1), 25–35.
2. Anggraini, A. P., Oktavianti, I., & Ismaya, E. A. (2022). Eksperimentasi Model *Take and Give* Berbantuan Media *Flash Card* Kearifan Lokal Jepara Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNAPMAT)*, 126–137.
3. Arka, I. W. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Kompetensi. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 4(2), 54–63.
4. Cahyaningtyas, T. I., Maruti, E. S., Rulviana, V., & Hadi, F. R. (2023). *Media Edu-Specials Kids: Media Pembelajaran Adaptif Sekolah Inklusi*. CV. AE Media Grafika.
5. Damau, M. S. (2023). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran STAD Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar. *Darul Ilmi: Jurnal Pendidikan Agama Islam (DIJPAI)*, 1(1), 1–5.
6. Erfan, M., Sari, N., Suarni, N., Maulyda, M. A., & Indraswati, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Tema Perkalian dan Pembagian Pecahan. *Jurnal IKA : Ikatan Alumni PGSD UNAIRS*, 8(1), 108–118.
7. Fitania, F., Widayat, E., & Sumartono, S. (2022). Perbedaan Antara Model Problem Based Learning (Pbl) Dengan Model Kooperatif Tipe (Stad) Student Team Achievement Division Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Dengan Langkah Polya. *Jurnal Edumatic : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(02), 1–8.
8. Gracia, A. P., & Anugraheni, I. (2021). Meta Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar.

- Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 436–446.
9. Hafidzoh Rahman, N., Mayasari, A., Arifudin, O., & Wahyu Ningsih, I. (2021). Pengaruh Media *Flash Card* Dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa Pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
 10. Handayani, U. F. (2020). Analisis Hambatan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Pada Pelajaran Matematika. *Jurnal Pusaka*, 9(2), 22–36.
 11. Hoerudin, C. W. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media *Flash Card* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii Sdn Kertamukti. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 3(1), 1–15.
 12. Ishyang, Kadir, A., Firdaus, & Sudarto. (2024). Penerapan Model Pembelajaran CTL Berbantuan Media *Flash Card* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar MAtematika Siswa Kelas IV SD INPRES 12/79 Cellu 1. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 3(8), 2361–2370.
 13. Lestari, N. I., Razak, A., Lufri, L., Zulyusri, Z., & Arsih, F. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 17–30.
 14. Mukminah, M., Fitriani, E., Mahsup, M., & Syaharuddin, S. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Justek : Jurnal Sains Dan Teknologi*, 2(2), 1.
 15. Owens, D. C., Sadler, T. D., Barlow, A. T., & Smith-Walters, C. (2020). Student Motivation from and Resistance to Active Learning Rooted in Essential Science Practices. *Research in Science Education*, 50(1), 253–277.
 16. Pasaribu, E., Sitohang, S., & Simanjuntak, S. (2024). Development of a Jigsaw Type Cooperative Learning Model Based on 6C to Improve Social Attitudes and Interpersonal Skills Students ' Civics in Primary Schools. *IJCSE: International Journal of Contemporary Student Education*, 03(1), 61–68.
 17. Pertiwi, D. H., Karnadi, M. C., & Syamsiyah, N. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Materi Teks Eksposisi Kelas Ix Smp Raudlatul Islamiyyah Jakarta. *Literasi : Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 6(1), 9.
 18. Rahmaniati, R. (2024). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Uwais Inspirasi Indonesia.
 19. Ramadha, I. E., & Zuhaida, A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Flash Card. *Journal of Classroom Action Research*, 3(2), 46–52.
 20. Rasyid, R. E., M., U., & Syahrir, S. A. (2020). *High Order Thinking Skills*. CV. Syntax Corporation Indonesia.
 21. Sholihah, N. A. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Selat Media Partners.
 22. Simatupang, H. (2019). *Strategi Belajar Mengajar Abad Ke-21*. CV. Cipta Media Edukasi.
 23. Sudrajat, A., Darojat, O., & Aripin, S. (2024). *Pengembangan Model Pembelajaran Cooperative Learning Berbasis Pendidikan Karakter Dalam Menghadapi Era Digitalisasi 4. 0 Bagi Guru di Kabupaten Sumedang*.
 24. Sukmayasa, I. M. H. (2022). Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 53.
 25. Sutrisno, S., & Prastiwi, D. N. I. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Ppkn Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division Plus Di Madrasah Ibtidaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 4(1), 1–12.
 26. Taufik, N., & Prabowo, F. H. E. (2021). *Strategi Penyusunan dan Publikasi Artikel Ilmiah*. Langgam Pustaka.
 27. Wahdania, N. A., Fauzan, A., Hariyanto, H., & Zubair, M. (2022). Problematika Guru dalam Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation di Kelas

- VIII SMP Negeri 1 Dompu. *Manazhim*, 4(2), 383–396.
28. Wangge, Y. S., & Sariyyah, N. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Gambar Tarian Gawi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1906–1913.
29. Yuniarti, A., & Superman. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Pembelajaran IPS. *Historica Didaktika: Jurnal Pendidikan Sejarah, Budaya Sosial*, 1(2), 27–36.
30. Zagoto, M. M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Akuntansi 1 Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Word Square. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 1–7.