

SKRIPSI

**PENGARUH METODE *TAKE AND GIVE LEARNING* PADA MUATAN
IPA MAKANAN SEHAT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SDN 2 BADRAIN
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan skripsi Sarjana Strata satu (S1)
Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

HIZBULLAH
NIM. 2019A1H042

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2022/2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

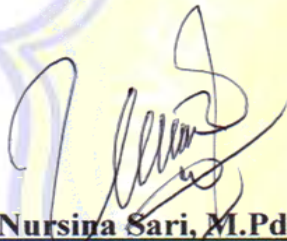
**PENGARUH METODE *TAKE AND GIVE LEARNING* PADA MUATAN IPA
MAKANAN SEHAT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SDN 2 BADRAIN**

TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Telah Memenuhi Syarat Dan Disetujui

Pada Tanggal, 19 Desember 2022

Dosen Pembimbing I



Nursina Sari, M.Pd.
NIDN. 0825059102

Dosen Pembimbing II



Yuni Mariyati, M.Pd.
NIDN. 0806068802

Menyetujui:

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

KETUA PROGRAM STUDI



Haifurrahmah, M.Pd.
NIDN. 0807048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH METODE *TAKE AND GIVE LEARNING* PADA MUATAN IPA
MAKANAN SEHAT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SDN 2 BADRAIN**

TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Skripsi atas nama Hizbullah telah di pertahankan di depan dosen penguji

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah mataram

Mataram, 4 Januari 2023

Dosen Penguji

Nursina Sari, M.Pd
NIDN. 0825059102

(Ketua)

(.....)

Arpan Islami Bilal, M.Pd
NIDN. 0806068101

(Anggota)

(.....)

Syafruddin Muhdar, M.Pd
NIDN. 0813078701

(Anggota)

(.....)

Mengesahkan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



Dekan,

(Handwritten signature of Dr. Muhammad Nizaar)

Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.

NIDN. 0821078501

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) fakultas keguruan dan ilmu pendidikan, universitas muhammadiyah mataram menyatakan bahwa:

Nama : Hizbullah

Nim : 2019A1H042

Alamat : Dasan Agung Baru

Memang benar skripsi yang berjudul “Pengaruh Metode *Take And Give Learning* Pada Muatan IPA Makanan Sehat Untuk Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 2 Badrain” adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan kedalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkannya, termaksud bersedia menanggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 27 Desember 2022

Yang Membuat Pernyataan



Hizbullah

NIM. 2019A1H042



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : HIZBULLAH
NIM : 2015A1H042
Tempat/Tgl Lahir : PUNTI, 13 MEI - 2002
Program Studi : PESD
Fakultas : FKIP
No. Hp : 087 763 868 769
Email : hiji-hizbullah13@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

PENGARUH METODE TAKE AND GIVE LEARNING PADA
MUDAH IPA MAKANAN SEHAT UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SDN 2 BADRAH

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 50%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikain surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 01 Februari 2023

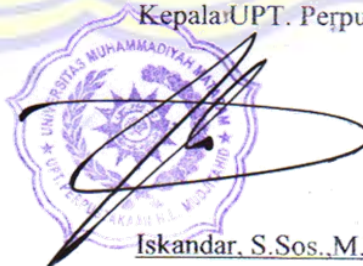
Penulis



HIZBULLAH
NIM. 2015A1H042

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : HiZBullah
 NIM : 2015A1H042
 Tempat/Tgl Lahir : Puntir, 13 MEI 2002
 Program Studi : PGSD
 Fakultas : FkIP
 No. Hp/Email : 087 743 868 749
 Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

PENGARUH METODE TAKE AND GIVE LEARNING PADA MUATAN
IPA MAKANAN SEHAT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS V SDN 2 BADRAIN.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 01 Februari 2023
Penulis



HiZBULLAH
NIM. 2015A1H042

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos.,M.A.
NIDN. 0802048904

Motto

” Wahai orang-orang yang beriman! Mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan shalat. Sungguh, Allah beserta orang-orang yang sabar”. (QS.

Al-Baqarah: 153)

Jangan pernah menyerah untuk melakukan sesuatu hal yang gagal bangkit dan terus berjuang untuk mendapatkan hasil yang baik. (Peneliti)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahilalamin atas segala nikmat, taufik serta karunia yang Allah Subhanahu wa Ta'ala berikan, sholawat serta salam selalu saya ucapkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi wasallam, semoga kita semua termasuk umat yang mendapatkan syafa'at darinya, Aamiin.

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

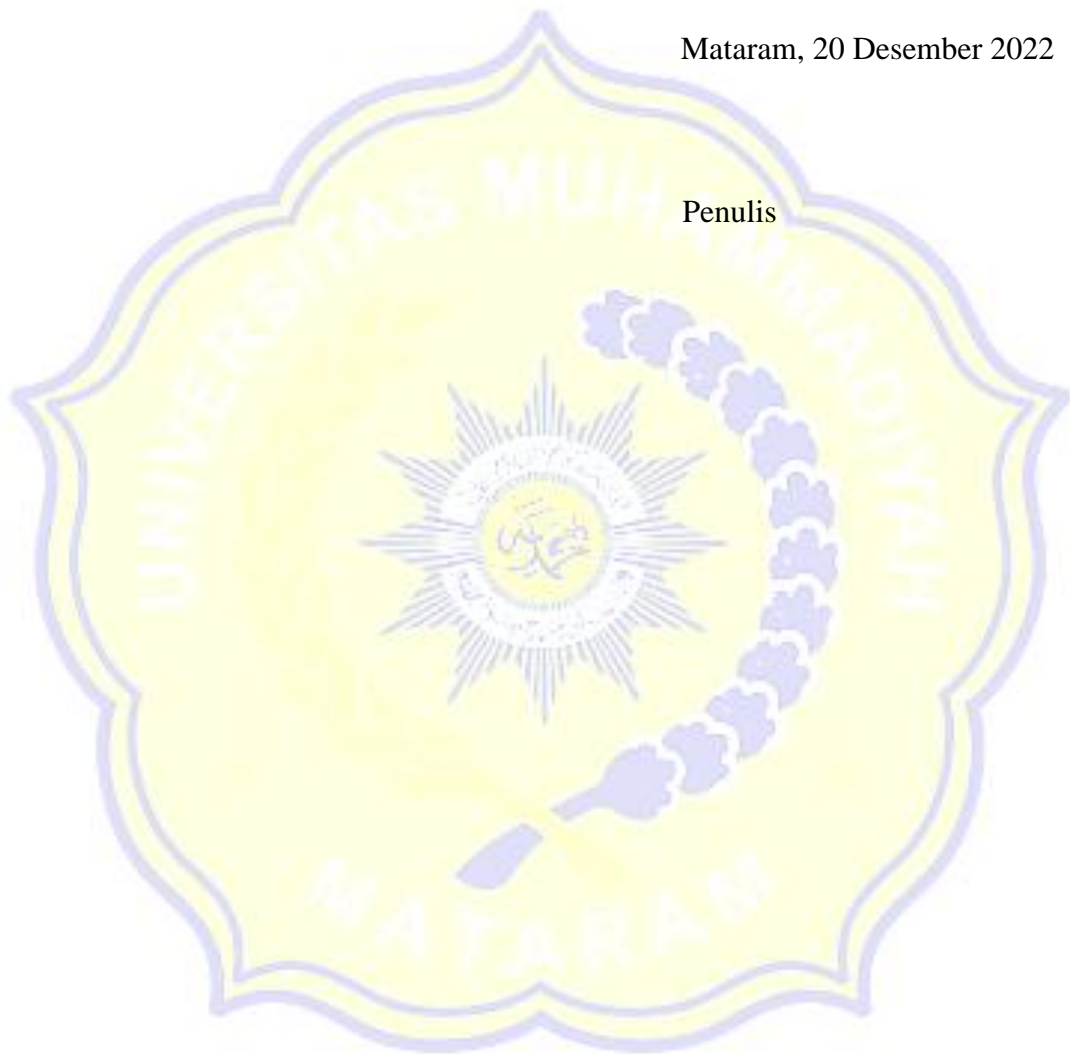
1. Teruntuk kedua orang tuaku tercinta Bapak Yahya Mahmud dan Ibu Rosdiana H. Arrahim yang telah menjadi motivator terhebat, sumber penyemangat hidup saya dan tidak pernah bosan mendoakan saya, membimbing, menyayangi serta tidak pernah letih berjuang untuk membiayai hidup dan pendidikan saya. Mereka yang selalu terpatrit dalam jiwa saya. Terima kasih atas semua pengorbanan, cinta dan kasih sayangnya yang mampu membuat saya sampai pada titik ini.
2. Teruntuk kakak, adik-adik dan sepupukku tercinta, abang ardiansyah dan adik-adikku Muihajirin, M. Ridho serta sepupukku ningsih, iwan, ferdi, fifi, yuyun, ayu, riski, bila, yang selalu mendukung dan memberikan semangat selama ini untuk bisa meraih cita-citaku.
3. Teruntuk keluargaku tercinta abu, ina iya serta keluarga besar ayah dan ibu terima kasih atas do'a dan motivasi yang tiada henti.
4. Teruntuk para guru dan dosen-dosenku tercinta yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan. Terima kasih untuk jasa-jasa yang tidak mampu terbalaskan.
5. Teruntuk sahabatku yang ada di pondok al-mujahidin: yajis, pirman, faujan, ali, rusdianto, jamroni yang selalu memberikan saran dan motivasi serta membantu dalam penulisan karya ini. Terima kasih atas semua kebersamaan kita selama ini.

6. Teruntuk teman-teman PGSD kelas A dan teman-teman seperjuangan PGSD UMMAT angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan dan do'a, penulis ucapkan terimakasih banyak.

Semoga apa yang saya peroleh selama kuliah di Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram bisa bermanfaat bagi pembaca khususnya bagi saya pribadi. Disini Penulis masih sebagai manusia biasa yang tak pernah luput dari dosa dan jauh dari kesempurnaan.

Mataram, 20 Desember 2022

Penulis



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh metode *take and give learning* pada muatan IPA makanan sehat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 2 Badrain Tahun Pelajaran 2022/2023”. Skripsi ini mengkaji mengenai model pembelajaran *take and give* untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dan di susul dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan lembar kegiatan siswa (LKS) sebagai referensi oleh para guru SD dimanapun berada. skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat menyusun skripsi dalam perolehan Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini berhasil diselesaikan karena bantuan, dukungan, dan bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang membantu peneliti dengan caranya masing-masing :

1. Drs. Abdul Wahab, MA sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd., Si sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Nursina Sari, M.Pd. sebagai dosen Pembimbing I
5. Yuni Mariyati, M.Pd. sebagai dosen Pembimbing II, dan semua pihak yang belum sempat disebutkan yang turut membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan peneliti selanjutnya.

Mataram, 9 November 2022

Penulis,

Hizbullah

NIM.2019A1H042



Hizbullah 2022. **Pengaruh Metode *Take And Give Learning* Pada Muatan IPA Makanan Sehat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Badrain** Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Dosen Pembimbing I : Nursina Sari, M.Pd

Dosen Pembimbing II : Yuni Maryati, M.Pd

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tidak ada pengaruh metode pembelajaran *take and give learning* pada muatan IPA makanan sehat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 2 Badrain. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimental. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas V SDN 2 Badrain. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Total Sampling* dengan sampel sebanyak 22 siswa kelas V SDN 2 Badrain. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif statistik. Hasil penelitian yaitu dapat disimpulkan bahwa, “Tidak ada pengaruh metode *take and give learning* pada muatan IPA makanan sehat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 2 Badrain”. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji validitas yang dilakukan penelitian berdasarkan dari hasil perbandingan rhitung dengan rtabel yaitu (1,000 0,413) dengan taraf signifikan 5% menggunakan rumus *Produc Moment*. Dilihat dari hasil skor NGain 0,71 ditafsirkan efektif, yang artinya pada penggunaan metode *take and give learning* tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Kata kunci: *Metode Pembelajaran, Take and Give Learning, Motivasi Belajar*

Hizbullah, 2022. A Thesis: The Effect of Take and Give Learning Method on Healthy Food Science Content to Increase the Learning Motivation at Class V Students in SDN 2 Badrain Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Advisor I : Nursina Sari, M.Pd.

Advisor II : Yuni Maryati, M.Pd.

ABSTRACT

The purpose of this study is to examine whether the take and give learning approach has no influence on the learning motivation of fifth grade students at SDN 2 Badrain. The research method employed is quantitative research with a quasi-experimental approach. This study's participants were all fifth-grade pupils at SDN 2 Badrain. Total Sampling was utilized as the sampling technique, using a sample of 22 students from class V SDN 2 Badrain. Statistical descriptive analysis was used to analyze the data. The outcome of the research is that it can be inferred that, "There is no influence of the take and give learning method on healthy food science content to boost the learning motivation of fifth grade students at SDN 2 Badrain". This is demonstrated by the results of the validity test performed by research based on the comparison of r_{count} with r_{table} , namely $(1.000 \geq 0.413)$ with a significant level of 5% using the Product Moment calculation. Based on the N-Gain score of 0.71, it is evaluated as effective, implying that the usage of the take and give learning approach has no influence on student learning motivation.

Keywords: Learning Methods, Take and Give Learning, Learning Motivation

MENGESAHKAN
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA
MATARAM _____

KEPALA
UPT P3B

MUHAMMADIYAH MATARAM



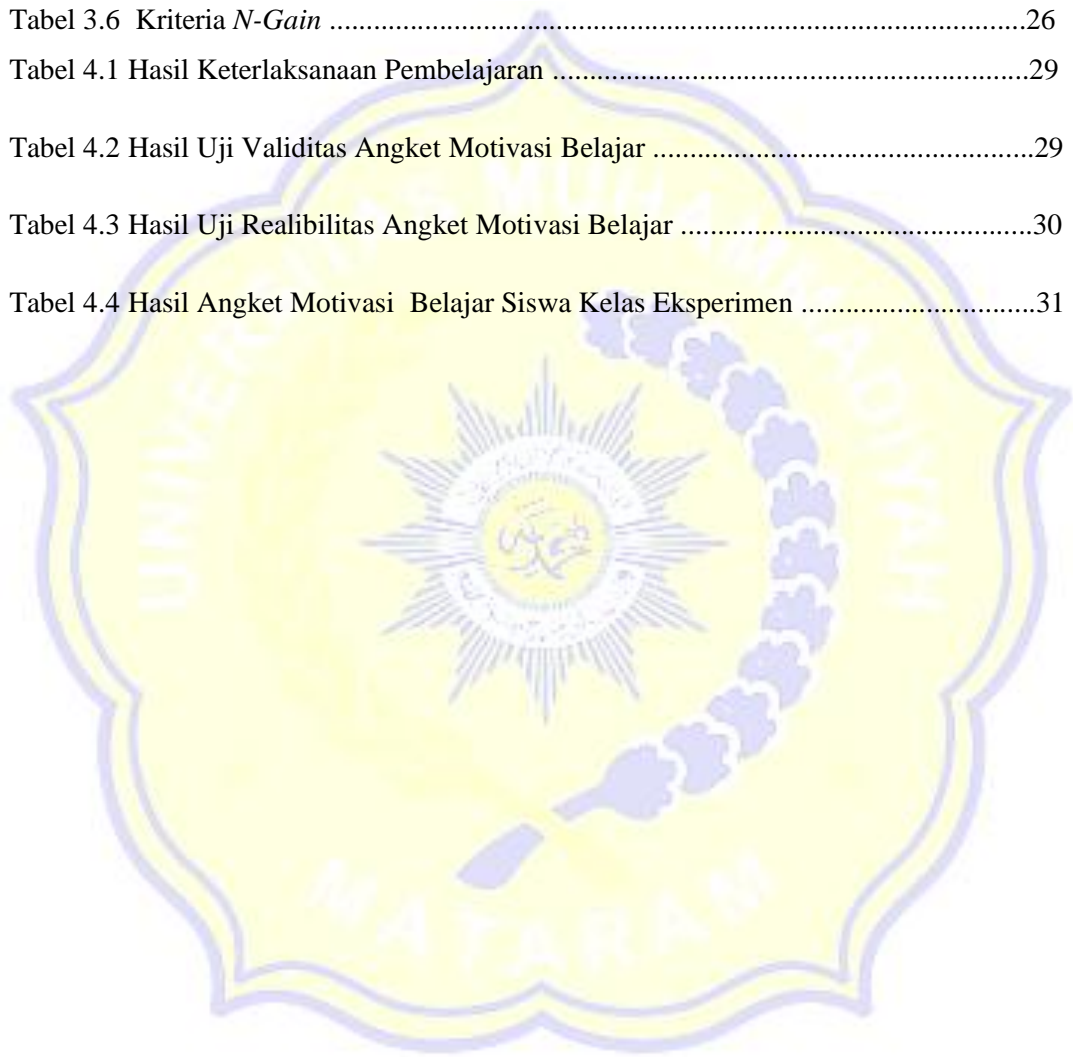
DAFTAR ISI :

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRAC	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar belakang masalah	1
1.2. Rumusan masalah	3
1.3. Tujuan penelitian	3
1.4. Manfaat Penelitian	3
1.5. Batasan Operasional	4
BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1. Penelitian Yang Relevan	5
2.2. Kajian Pustaka	6
2.2.1 Metode Pembelajaran	7
2.2.2 Metode Pembelajaran <i>take and give learning</i>	7
2.2.3 Tujuan Metode Pembelajaran <i>take and give learning</i>	8
2.2.4 Langkah-langkah Metode <i>take and give learning</i>	8
2.2.5 Kelemahan dan Kelebihan Metode Pembelajaran	10
2.2.6 Motivasi belajar	11

a. Pengertian Motivasi Belajar.....	11
b. Fungsi motivasi belajar	12
c. Indikator motivasi belajar	13
2.3. Kerangka berpikir	13
2.4. Hipotesis	15
BAB III. METODE PENELITIAN	
3.1 Rancangan Penelitian	16
3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	17
3.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	17
3.4 Populasi Dan Sampel	18
3.5 Variabel Penelitian	18
3.6 Teknik Pengumpulan Data	19
3.7 Instrumen Penelitian	20
3.8 Teknik Analisis Data	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil penelitian	27
4.2 Pembahasan	27
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	34
5.2 Saran.....	34
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian	17
Tabel 3.2 Lembar Observasi Kelas Eksperime	20
Tabel 3.3 Lembar Angket Motivasi Belajar	22
Tabel 3.4 Interpretasi Koefisien Validasi	24
Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas Soal	25
Tabel 3.6 Kriteria <i>N-Gain</i>	26
Tabel 4.1 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran	29
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar	29
Tabel 4.3 Hasil Uji Realibilitas Angket Motivasi Belajar	30
Tabel 4.4 Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas Eksperimen	31



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir14



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	37
Lampiran 2. Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa	44
Lampiran 3. Lembar Observasi Guru Keterlaksanaan Kelas Eksperimen.....	48
Lampiran 4. Lembar Observasi Siswa Kelas Eksperimen	52
Lampiran 5. Lembar Kerja Siswa (LKS)	54
Lampiran 6. Tabulasi Angket Motivasi Belajar.....	56
Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Angket Motivasi Belajar	58
Lampiran 8. Hasil Uji Realibilitas Angket Motivasi Belajar	64
Lampiran 9. Dokumentasi Kegiatan	65
Lampiran 10. Lembar Konsultasi	66
Lampiran 11. Surat Ijin Penelitian	68
Lampiran 12. Surat Keterangan Penelitian	69



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran yang terjadi didalam kelas dapat berjalan dengan baik apabila seorang pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Terlebih pada guru yang dituntut banyak untuk memahami bahwa kemampuan setiap siswa itu berbeda-beda, ada beberapa siswa yang menyukai belajar sambil bermain, ada juga siswa menyukai belajar sambil menggunakan media pembelajaran yang menarik dan lain sebagainya. Seiring berkembangnya teknologi yang begitu pesat mengakibatkan siswa cenderung tertarik menghabiskan waktu untuk bermain *games* daripada membaca materi pembelajaran (Akhwani, 2019). Untuk mengatasi dan mengantisipasi hal tersebut guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Terlebih lagi pada usia Sekolah Dasar pembelajaran sewajarnya didesain dengan menarik.

Tugas seorang pendidik meliputi tugas-tugas berikut: (1) mengajar, (2) mendidik, (3) memfasilitasi, (4) melayani, (5) merancang, dan (6) mengelola. Salah satu tugas pendidik adalah memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik atau meneruskan dan memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru harus kreatif dalam memilih media pengajaran dan sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan agar membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar mengajar. Metode atau media pembelajaran diharapkan dapat digunakan guru untuk membantu siswa untuk mencapai potensinya secara maksimal (Djamarah, 2005: 37).

Proses pembelajaran di sekolah dasar merupakan kerangka untuk melihat berbagai hal, antara lain siswa sebagai objek pembelajaran dan guru sebagai fasilitator pembelajaran. Kegiatan yang melibatkan belajar mengajar sulit dilakukan karena menuntut guru untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar. Pembelajaran mensyaratkan

bahwa guru selalu memiliki silabus, RPP, menguasai materi pelajaran, menguasai kurikulum, dan selalu memvariasikan kegiatan yang mereka gunakan untuk mengajar dan belajar agar siswa dapat berkomunikasi secara efektif dengan guru mereka, guru harus memiliki efek positif pada pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN 2 Badrain diketahui bahwa siswa kelas V masih menghadapi sejumlah tantangan dalam pembelajaran. Secara khusus, terdapat permasalahan dalam penggunaan model pembelajaran karena kebanyakan guru sekarang hanya menggunakan model yang monoton seperti ceramah dan hafalan yang diberikan oleh guru yang belum mendorong semangat belajar siswanya. Keadaan ini membuat siswa enggan mengikuti pendidikannya dan menurunkan motivasi belajarnya. Siswa biasanya tidak berpartisipasi aktif di kelas. Meskipun guru mengajukan pertanyaan yang kurang jelas, siswa jarang menanyakannya. Selain itu, siswa terus terlibat dalam aktivitas mencatat, meringkas, dan pemecahan pertanyaan yang sangat sedikit. Untuk mengatasi masalah ini yaitu memanfaatkan metode *Take and Give Learning*.

Take and Give Learning adalah strategi pengajaran yang mencakup "saling memberi dan menerima". Memberikan setiap peserta kartu dengan informasi yang mereka butuhkan untuk dipelajari dan dihafal adalah langkah pertama dalam metode pembelajaran *Take and Give Learning* untuk mengambil data. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan evaluasi peserta untuk menanyakan tentang pengetahuan yang dimiliki dan apa yang telah diperoleh dari teman-temannya. Sementara itu, peserta saling mencari teman untuk saling bertukar ilmu sesuai dengan yang ada di kartu (Huda, 2013: 242).

Penguasaan materi pada kartu, kemampuan bekerja berpasangan, berbagi informasi, mengevaluasi dan membidik agar siswa mengetahui pengetahuan, penguasaan, dan pemahamannya terhadap materi yang diberikan pada kartu. Belajar pada akhirnya menentukan tingkat keterampilan siswa. Oleh karena itu, peneliti ingin melaksanakan

penelitian ini dan membahasnya dalam skripsi dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Take And Give* Pada Muatan IPA Makanan Sehat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Badrain”

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul ”Pengaruh Metode *Take And Give Learning* Pada Muatan IPA Makanan Sehat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 2 Badrain, Kecamatan Narmada, Kabupaten Lombok Barat”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut “Bagaimanakah pengaruh metode *take and give learning* pada muatan IPA makanan sehat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SDN 2 Badrain ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan pelaksanaan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh metode *take and give learning* pada muatan IPA makanan sehat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SDN 2 Badrain.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan.

2. Manfaat Praktis.

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber yang berharga oleh sekolah untuk meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan kualitas pembelajaran untuk menghasilkan guru yang berkualitas, dan meningkatkan media pembelajaran yang lebih efisien.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian menjadikan siswa senang, tangggap, dan proaktif dalam melakukan proses pembelajaran sehingga meningkatkan kualitas proses pembelajaran siswa disekolah

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan tentang cara mengajar dengan menerapkan metode pembelajaran lebih menarik perhatian untuk meningkatkan minat belajar.

1.5 Batasan Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman dalam penelitian ini berikut definisi yang akan dibahas dalam penelitian:

1. Pengaruh

Penguatan yang berasal dari sesuatu, seperti seseorang, dikenal sebagai pengaruh. Untuk memiliki kepribadian, keyakinan, dan tindakan, objek seseorang. Akibatnya, pengaruhnya sangat condong untuk membantu orang atau, lebih khusus lagi, siswa berubah menjadi lebih baik.

2. Metode *Take And Give Learning*

Salah satu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan seluruh potensi atau keterampilan siswa untuk belajar, menilai, dan belajar adalah metode pembelajaran *take and give*. agar siswa dapat memperoleh maknanya sendiri dari materi pelajaran.

3. Motivasi belajar

Ketika seseorang melakukan suatu tindakan dengan suatu tujuan dalam pikiran, motivasi secara sadar maupun tidak sadar muncul dalam diri mereka. Secara psikologis, motivasi adalah perubahan energi seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Definisi ini menunjukkan bahwa motivasi adalah konsep yang kompleks.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni, (2018) "Pengaruh Metode Pembelajaran *Take and Give* berbantuan lembar informasi materi terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Al-Ishlah Rejeni. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Al-Ishlah Rejeni. Hasilnya adalah $t_{hitung} = 3,8$ dibandingkan dengan $t_{tabel} = 1,740$ untuk taraf signifikansi 5%, dan diketahui bahwa hasil t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,8 > 1,740$). Besarnya dampak dalam penelitian ini dapat dilihat dari hasil perhitungan $Eta Squared$ yang menunjukkan bahwa temuan penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara pendekatan pembelajaran *take and give* yang didukung dengan lembar informasi materi dan hasil belajar. pembelajaran IPA bagi siswa kelas V di SD Al-Ishlah Rejeni.

Judul penelitian terdahulu, Pengaruh Metode Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Lembar Informasi Materi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Al-Ishlah Rejeni, mengungkapkan apa yang membedakan penelitian peneliti dengan Wahyuni. Penelitian saat ini, Pengaruh Metode Pembelajaran *Take and Give Learning* pada muatan IPA Makanan Sehat Agar Meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode *take and give learning* mirip dengan persamaan penelitian ini.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Adeline, (2018) dengan judul "Pengaruh Metode Pembelajaran *Take and Give* Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar PKn Kelas V MIN 10 Bandar Lampung". Hasil pengujian hipotesis penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. t_{hitung} adalah 9,434 dan t_{tabel} adalah 1,671. Hasilnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,434 > 1,671$). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran *Take and*

Give yang didukung dengan media grafis berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar PKN siswa kelas V MIN 10 Bandar Lampung.

Adapun yang membedakan penelitian peneliti dengan penelitian Adeline yaitu dapat dilihat dari jenis subjek penelitian sebelumnya yaitu penelitian ini sendiri merupakan jenis mata pelajaran IPA yang menggunakan media yang terbuat dari kartu, sedangkan subjek penelitian sebelumnya adalah PKN pada hasil belajar berbantuan media grafis. Adapun menjadi persamaan penelitian disini sama-sama menggunakan penelitian eksperimen kuantitatif.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Tyas, (2019) dengan judul “Pengaruh Metode Pembelajaran *Take And Give* dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN 1 Jarai. Penggunaan *take and give* berdampak pada hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 1 Jarai, menurut perhitungan antara pre-test dan post-test terlihat adanya peningkatan. hubungan antara hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V dengan motivasi belajarnya, dengan menggunakan persamaan regresi $Y = 9,7484 + 1,66X + e$.

Berbeda dengan Tyas yang fokus pada hasil belajar IPA kelas V di SDN 1 Jarai, penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini melihat keterampilan motivasi belajar siswa dengan metode *Take And Give Learning*. Yang jadi persamaan penelitian disini sama menggunakan mata pelajaran IPA kelas V.

2.2. Kajian Pustaka

2.2.1. Metode Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran di kelas dapat dibantu dengan menggunakan metode pembelajaran (melalui Istiningsih, 2018: 95). dari Soekamto bahwa metode pembelajaran adalah kerangka konseptual untuk menggambarkan prosedur yang sistematis untuk mendapatkan pengalaman belajar guna mencapai tujuan belajar mengajar, sehingga berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan bagi guru dalam merencanakan pembelajaran.

Metode pembelajaran merupakan penggabungan penting dari pendekatan pembelajaran dan mencakup tujuan, sintaks, dan sistem produksi. Kurikulum dibentuk oleh metode pembelajaran yaitu pola yang digunakan untuk menciptakan materi global dan mengarahkan proses pembelajaran dalam berbagai setting, menurut Miftahul (Istiningsih, 2018: 95). Penulis mengklaim bahwa metode pembelajaran adalah gaya pengajaran yang harus digunakan oleh guru ketika melakukan kegiatan pembelajaran di mana siswa berpartisipasi dan memperoleh pengetahuan darinya.

2.2.2 Metode Pembelajaran *Take And Give Learning*

2.2.2.1 Pengertian

Metode pembelajaran *take and give learning* mendorong siswa untuk menyampaikan informasi yang disampaikan guru; dengan kata lain, mengajarkan siswa untuk secara aktif berbagi informasi yang mereka pelajari dengan teman atau siswa lain secara teratur. Selain itu, metode pembelajaran *take-and-give* menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan, sangat antusias, mengubah kebosanan menjadi kegembiraan dan mendorong pembelajaran aktif. Metode *take-and-give* ini dimaksudkan untuk membantu siswa mempelajari konsep-konsep yang sulit sambil tetap mencapai tujuan pembelajarannya secara efisien dan efektif dalam lingkungan yang menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran berupa kartu-kartu yang berisi bacaan-bacaan wajib memudahkan dalam pembelajaran *take and give*. (Hartami, 2014: 02).

Dalam pelaksanaannya, setiap siswa akan diberikan kartu yang berisi sub materi terkait pembelajaran yang harus dikuasai setiap peserta, menurut (Huda 2013: 242). Hal ini membuat siswa lebih terlibat dan mampu memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan pertanyaan tentang pengetahuan awal siswa dan pengetahuan yang mereka terima dari pasangannya. Siswa mencari pasangan yang tepat untuk bertukar ilmu sesuai dengan yang mereka pelajari di kartu.

Pada tahap pematapan, setiap siswa berdiri mencari teman dan berbagi informasi materi atau pengetahuan dengan siswa lainnya. Setelah mencatatnya di kartu, setiap siswa kemudian bergiliran kepada siswa berikutnya dalam metode pembelajaran yaitu saling menerima dan memberi.

2.2.3. Tujuan Metode Pembelajaran *Take And Give Learning*.

Pendekatan pembelajaran *Take and Give Learning* berusaha mengubah lingkungan kelas dari pasif menjadi aktif ketika pembelajaran terjadi. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan yang membuatnya lebih mudah bagi siswa untuk memahami informasi yang diajarkan guru kepada mereka.

2.2.4 Langkah-Langkah Penggunaan Metode Pembelajaran *Take And Give Learning*

Metode pembelajaran *Take and Give Learning* mengharuskan siswa memahami materi yang diajarkan baik oleh guru maupun teman sebayanya. Ini adalah pendekatan pembelajaran kooperatif dengan sintaksis. Metode pembelajaran *take and give* adalah sebagai berikut: (Sohimin, 2014: 195).

1. Sediakan media yang terbuat dari kartu.
2. Memberikan materi sesuai dengan pengembangan keterampilan yang diinginkan.
3. Setiap peserta diskusi diberikan satu kartu untuk dibaca dan didiskusikan.
4. Setiap kartu berisi berbagai jenis konten.
5. Semua peserta diskusi mundur dan mencari cara untuk berbagi informasi.
6. Setiap peserta didik wajib menuliskan namanya di kartu.
7. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, setiap peserta program akan mendistribusikan dan menerima materi satu per satu.
8. Berdasarkan evaluasi penampilan, pertanyaan peserta tidak dijawab dengan cara yang sesuai dengan kartunya.

9. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa yang menyebabkan siswa merasa takut untuk memberikan kepada pendukung jika ada pertanyaan yang valid.

10. Guru menyimpulkan pembelajaran.

Menurut Cucu Suhana (2014: 56-57) langkah-langkah model pembelajaran *take and give learning* sebagai berikut :

- 1) Membuat kartu ukuran 10x15 cm bagi sejumlah peserta.
- 2) Setiap kartu berisi sub materi yang berbeda dengan kartu yang lainnya.
- 3) Menyiapkan kelas sebagai mestinya.
- 4) Menjelaskan materi sesuai indicator pembelajaran.
- 5) Tiap peserta didik diberi satu kartu untuk dipelajari (dihapal) lebih kurang 5 menit.
- 6) Semua peserta didik mencari pasangan untuk saling memberi informasi. Tiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu.
- 7) Tiap peserta didik dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing.
- 8) Memberikan siswa pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartu.
- 9) Kesimpulan.

Menurut Miftahul Huda (2013:424) langkah-langkah model pembelajaran *take and give learning* sebagai berikut :

- 1) Kartu yang digunakan dalam proses pembelajaran dibuat oleh guru.
- 2) Instruktur menyesuaikan kelas dengan cara itu.
- 3) Instruktur menyajikan materi sesuai dengan kompetensi yang harus dicapai.
- 4) Setiap siswa diberikan satu kartu untuk dihafal atau dipelajari guna meningkatkan penguasaan siswa.
- 5) Setiap siswa diinstruksikan untuk menempatkan pasangannya pada kartu.
- 6) Setiap siswa bertukar materi secara bergiliran.
- 7) Guru mengajukan pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartu untuk mengukur keberhasilan siswa.

8) Guru mengakhiri pelajaran..

Penulis menarik kesimpulan sebagai berikut dari beberapa pendapat tersebut di atas: pertama, guru menyiapkan kartu yang akan digunakan; kedua, kartu berisi sub-bahan yang berbeda; ketiga, guru mempersiapkan kelas sebagaimana mestinya; keempat, guru menjelaskan materi yang akan disampaikan; kelima, siswa diberi waktu lima menit untuk memantapkan informasi yang telah diberikan; keenam, siswa harus menemukan pasangannya pada kartu yang mereka pegang; dan terakhir, siswa memberi dan menerima informasi.

2.2.5. Kelemahan dan Kelebihan Penggunaan Metode Pembelajaran *Take And Give Learning*

Azzahra (2018: 787) (2018: 787) Setiap strategi pengajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Metode pembelajaran *Take and Give Learning* memiliki manfaat yang sama dengan metode pembelajaran *Take and Give Learning*, antara lain sebagai berikut:

1. Siswa mempelajari teori atau informasi dari guru dan siswa lain dengan lebih mudah. untuk meningkatkan kapasitas untuk kolaborasi dan interaksi interpersonal.
2. Mengembangkan pemikiran kritis dan empati bagi individu yang berperilaku berbeda saat bekerja sama.
3. Untuk menurunkan kecemasan dan meningkatkan kepercayaan diri.
4. Untuk meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, harga diri, dan perilaku positif semua harus ditingkatkan.
5. Setiap siswa dimintai pertanggungjawaban atas masing-masing kartu guna meningkatkan tanggung jawab siswa.

Berikut beberapa kekurangan dari strategi *pembelajaran Take and Give Learning*: (Ahoimin, 2014: 197).

1. Informasi yang diterima siswa dan orang lain akan berkurang jika informasi yang disampaikan siswa tidak sesuai dengan materi pelajaran. Penyampaian informasi kepada siswa akan kurang tepat jika pemahaman mereka terhadap mata pelajaran tidak cukup tajam.

2. Dalam pembelajaran yang menantang dan efektif. Karena siswa harus sering berganti pasangan, metode pembelajaran *Take and Give* sangat menyita waktu.

Berdasarkan pandangan teoritis bahwa metode pembelajaran *Take and Give* dalam penelitian adalah suatu program pembelajaran yang komprehensif dan menyeluruh pada kelas tinggi di sekolah dasar yang mengutamakan kerjasama timbal balik dalam kelompok untuk membantu peserta belajar memahami materi pelajaran melalui diskusi, dan memecahkan masalah. untuk menghasilkan pembahasan yang menyeluruh, kemudian menyusunnya menjadi bagian-bagian penting.

2.2.6 Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan orang untuk memperoleh pengetahuan atau untuk mencapai suatu tujuan, sedangkan motivasi belajar adalah dukungan baik dari dalam maupun luar individu untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi adalah sebab atau dorongan, sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang dibawa oleh pengalaman.

Siti Menurut Sumarni (2000:05), motivasi adalah suatu dorongan yang berkembang dalam diri seseorang ketika mereka melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu dalam pikirannya, baik disadari maupun tidak. Sementara itu, secara psikologis suatu usaha dapat memotivasi sekelompok orang untuk bertindak untuk memenuhi keinginannya atau merasa senang dengan perbuatannya.

Menurut MC Donald (20 09), motivasi adalah pergeseran energi seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Definisi ini menunjukkan bahwa motivasi adalah konsep yang kompleks.

Menurut Uno (2014:23) bahwa belajar adalah “perubahan tingkah laku yang relatif permanen yang mungkin dihasilkan dari latihan atau penguatan (reinforced practice) berdasarkan pencapaian tujuan tertentu” (Nurul Qamariah,2017:26).

Menurut beberapa ahli tersebut di atas, motivasi belajar adalah suatu rangsangan dari dalam dan dari luar yang mengakibatkan perubahan tingkah laku untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Dimana guru sangat berperan dalam memberikan stimulasi untuk mendongkrak motivasi belajar siswa selama proses belajar.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Menurut Djamarah (2015: 156–158), kegagalan siswa dalam mengikuti petunjuk merupakan tanda kurangnya motivasi belajar karena tidak tertarik pada mata pelajaran. Memberikan siswa motivasi ekstrinsik diperlukan untuk membantu mereka mengatasi kurangnya motivasi intrinsik mereka. Tindakan didorong, digerakkan, dan dipilih oleh motivasi intrinsik dan ekstrinsik.

1) Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Siswa mungkin tertarik untuk belajar dan termotivasi untuk melakukan penelitian dengan mempelajari sesuatu yang belum mereka ketahui. Pola pikir ini mendukung dan memotivasi berbagai tindakan terkait pembelajaran. Oleh karena itu, motivasi yang menjadi penggerak ini mempengaruhi sikap yang harus dimiliki siswa ketika belajar.

2) Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Motivasi memberikan arah dan kegiatan yang harus diselesaikan. Dorongan psikologis yang mengembangkan sikap terkait siswa menciptakan gerakan psikofisik. Sikap fisik yang diproses oleh pikiran siswa cenderung meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

3) Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Seorang siswa yang termotivasi untuk belajar dapat mengidentifikasi tugas-tugas yang harus diselesaikan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Siswa menginginkan tujuan pendidikan yang akan dicapai, dan mereka menginginkan segala sesuatu yang dapat membahayakan tujuan tersebut dihindari.

Berdasarkan penjabaran di atas, motivasi belajar memiliki tiga komponen utama yaitu menjadi tindak katalisator, tindak penggerak, dan tindak pengatur.

c. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi sangat menentukan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan antusias terhadap materi yang disajikan. Hal ini akan berdampak pada hasil yang dicapai siswa tersebut.

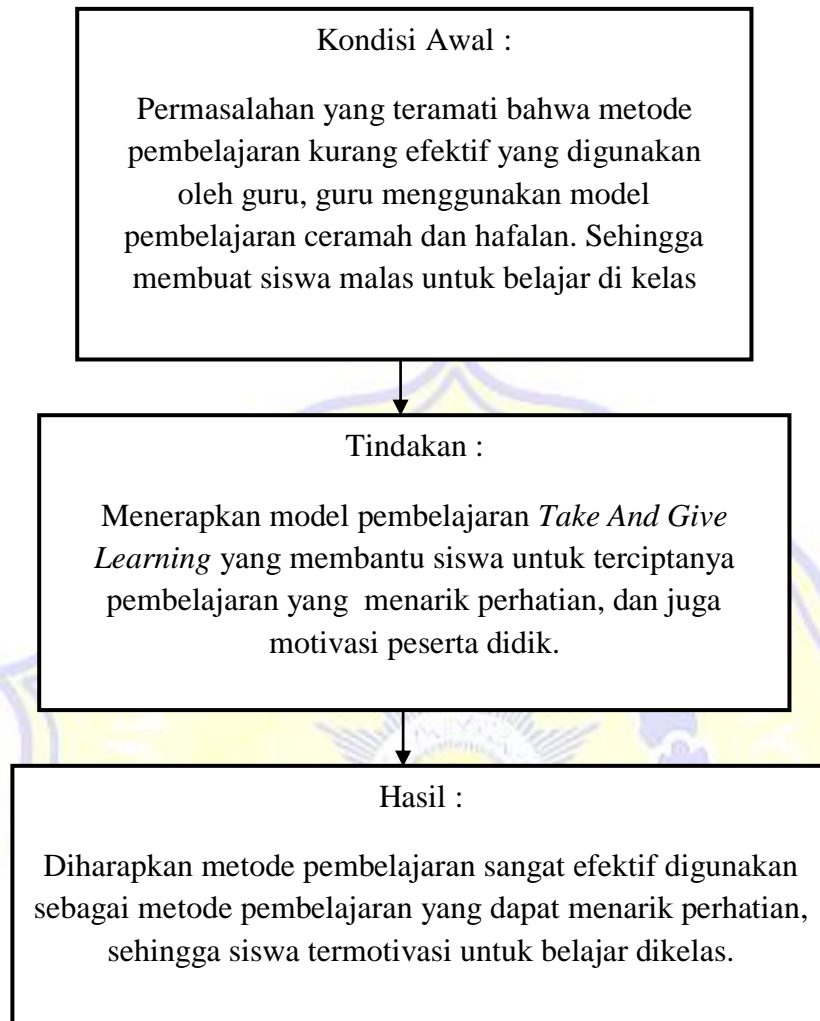
Berikut ini adalah contoh indikator motivasi belajar sebagaimana dikemukakan oleh Hamzah B. Uno (2016, 23):

- a) Adanya keinginan untuk berhasil
- b) Adanya dorongan dalam belajar
- c) Adanya cita-cita di masa depan
- d) Adanya penghargaan dalam belajar

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka motivasi belajar memiliki beberapa indikator. Dari indikator tersebut Peneliti hanya mengambil dari point yang terpenting dan dapat dijadikan acuan dalam menilai apakah seseorang memiliki motivasi yang tinggi atau rendah.

2.3. Kerangka Berpikir

Berdasarkan gambar dibawah ini dapat disampaikan dalam penelitian bahwa metode pembelajaran yang ada di sekolah masih kurang digunakan oleh guru, guru menggunakan model ceramah dan hafalan. Maka dari itu perlu dikembangkan metode pembelajaran *Take And Give Learning* agar terciptanya model pembelajaran yang menarik perhatian, dan motivasi peserta didik. Alur dari kerangka berpikir dalam penelitian dapat dilihat gambar dibawah ini :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.4. Hipotesis

Hipotesis adalah solusi jangka pendek untuk masalah penelitian yang dinyatakan. Hipotesis (H_a) dan hipotesis nol adalah nama untuk hipotesis yang diajukan (H_0). Arti H_a di sisi lain adalah bahwa ada perbedaan antara dua kelompok atau bahwa ada hubungan antara variabel X dan Y. H_0 , di sisi lain, mengacu pada hipotesis yang menyatakan tidak ada perbedaan antara keduanya. variabel atau bahwa variabel X tidak memiliki dampak pada variabel Y. Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh metode *take and give learning* pada muatan IPA makanan sehat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SDN 2 Badrain (Peri Irawan, 2019: 53).

Berdasarkan landasan teori di atas, maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan metode *Take And Give Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di SDN 2 Badrain.
2. H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan metode *Take And Give Learning* terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V di SDN 2 Badrain.

Untuk membuktikan bagaimana pengaruh sebenarnya diantara penggunaan metode *Take And Give Learning* pada muatan IPA makanan sehat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 2 Badrain, peneliti membuktikanya melalui penelitian di lapangan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Rancangan Penelitian

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2010: 5), penelitian dicirikan sebagai proses pengumpulan dan analisis data yang metodis dan logis yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu. Terdapat berbagai kategori penelitian, dan penelitian ini hanya menggunakan teknik penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2010:14), “Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode yang didasarkan pada filosofi positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel biasanya dilakukan secara acak, dan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian” (Anugerah Restu , 2014 :58).

Peneliti menggunakan desain penelitian kuasi-eksperimental. Sedangkan One Group Pretest-Posttest Design adalah strategi kuasi eksperimen yang digunakan. Satu kelompok digunakan dalam desain ini, tetapi pengukuran dilakukan dua kali, sekali sebelum perlakuan dan sekali sesudahnya. Selain itu, penggunaan desain kuasi-experimental yang melibatkan pemberian pre-test sebelum menerima perlakuan untuk memastikan apakah perlakuan memiliki dampak (Bahtiar, 2012: 23). Ilustrasi di bawah menggambarkan desain penelitian.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Grup	<i>Pre- test</i>	Perlakuan	<i>Pos- test</i>
Eksperiment	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ : pemberian tes pertama dengan menggunakan metode pembelajaran *Take And Give Lierning* kepada kelas eksperimen (sebelum diberikan perlakuan).

O₂ : Memberikan ujian akhir pada kelas yang menggunakan metode pembelajaran *Take And Give Learning* (setelah diberi perlakuan).

X : Penerapan metode *Take And Give Lierning* pada pembelajaran dikelas eksperimen

Kelas eksperimen akan melakukan tes awal (pretest) untuk mengukur hasil belajar sebelum mendapat perlakuan. Selain itu, kelas eksperimen akan mendapatkan perlakuan yaitu penggunaan metode pembelajaran *take and give*. Untuk mengetahui pengaruh metode Pembelajaran *Take And Give* terhadap motivasi belajar siswa, maka kelompok eksperimen akan menjalani tes akhir (posttest).

3.2. Tempat Dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di Sekolah SDN 2 Badrain, kecamatan Narmada, kabupaten lombok barat. Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan setelah seminar proposal selesai.

3.3. Ruang Lingkup Penelitian

Subyek penelitian adalah siswa kelas VA di SDN 2 Badrain Kecamatan Narmada Kabupaten Lombok Barat. Hanya faktor yang terkait dengan motivasi belajar menerima dan memberi yang diteliti dalam penelitian ini, dengan tujuan membuat lingkungan belajar di kelas lebih menarik dengan mengubahnya dari pasif menjadi aktif.

3.4. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari hal-hal atau subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang dipilih peneliti untuk dipelajari guna menarik kesimpulan (Sugiyono, 2016: 80). Populasi penelitian ini adalah 22 siswa kelas V SDN 2 Badrain.

2. Sampel

Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas V sebanyak 22 siswa dari keseluruhan populasi siswa kelas V SDN 2 Badrain.

3. Teknik Sampling

Metode pengambilan sampel adalah metode sampling, Sugiyono (2016:118). Teknik Total Sampling, juga dikenal sebagai pengambilan sampel berdasarkan seluruh populasi, adalah metode yang digunakan untuk menentukan sampel. Besar kecilnya populasi akan menentukan berapa banyak sampel yang dibutuhkan; jika populasinya kurang dari 100, disarankan agar setiap anggota dijadikan sampel. Namun, tergantung pada keterampilan peneliti, jika ukuran sampel lebih besar dari 100, dapat diambil 10-15% atau lebih. Selain itu, seluruh sampel penelitian adalah siswa kelas V SDN 2 Badrain.

3.5. Variabel Penelitian

Variabel adalah kualitas atau nilai yang dapat bervariasi pada orang, benda, atau aktivitas. Peneliti memilih variabel yang akan diteliti dan menarik kesimpulan (Sugiyono 2013:63). Variabel bebas, variabel terikat, dan penjelasannya merupakan variabel yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Variabel Bebas

Variabel yang mempengaruhi, mengendapkan, atau berkontribusi pada perkembangan variabel dependen dikenal sebagai variabel independen (Sugiyono 2011: 64). Variabel yang mempengaruhi atau penyebab disebut sebagai variabel independen. Strategi pembelajaran *Take and Give Lierning* merupakan variabel bebas penelitian.

2. Variabel Terikat

Variabel independen mempengaruhi atau menghasilkan variabel dependen yaitu outcome (Sugiyono 2011: 64). Variabel yang dipengaruhi oleh yang lain atau hasilnya adalah variabel dependen. Siswa kelas V yang memiliki motivasi belajar merupakan variabel dependen dalam penelitian ini.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengambilan data dalam penelitian ini ialah menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi.

1. Observasi

Data dikumpulkan melalui observasi, yang melibatkan melacak kemajuan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini penerapan pendekatan pembelajaran *take and give* akan diamati dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti yang melakukan penelitian dan penggunaan metode belajar *take and give* keduanya akan diamati dalam penelitian..

2. Angket (kuesioner)

Untuk mengumpulkan data yang digunakan dalam kuesioner, kuesioner digunakan. Siswa diberikan sejumlah pertanyaan dalam suatu angket dengan tujuan untuk mendapatkan tanggapan dari siswa tersebut sesuai dengan permintaan peneliti. Indikator motivasi belajar siswa meliputi ketekunan dalam menyelesaikan tugas, ketekunan dalam mengatasi tantangan, menunjukkan minat, senang bekerja secara mandiri, dan senang mencari dan memecahkan masalah. Kuesioner berisi pernyataan yang menilai sikap dan pendapat seseorang atau kelompok mengenai fenomena sosial. Terdapat empat pilihan jawaban yaitu sangat baik (SB), baik (B), kurang baik (KR), dan sangat buruk (SKB).

Karena kuisisioner ditulis dengan kalimat positif, maka jika ada yang menjawab “sangat setuju” maka akan mendapat skor 4, dan seterusnya.

3. Dokumentasi

Sugiyono (2015: 329) mengklaim bahwa metode ini akan digunakan agar pengumpulan data dan informasi berupa buku, arsip, foto, angka tertulis, dan gambar berupa informasi yang dapat mendukung penelitian. Data dikumpulkan melalui dokumentasi, yang kemudian diperiksa. Selain itu, data berupa nama siswa, jumlah siswa, dan siswa kelas V di SDN 2 Badrain dapat diperoleh dengan menggunakan metode ini. Untuk membuat data penelitian lebih andal dan kredibel, dokumentasi dianjurkan.

3.7. Instrumen Penelitian

Banyaknya instrumen yang digunakan akan bergantung pada variabel yang diteliti dan bertujuan untuk mengukur suatu gejala yang digunakan untuk memperoleh data yang akan dibutuhkan. Tiga instrumen akan digunakan jika ada dua variabel yang diselidiki. Berikut adalah instrumen yang digunakan dalam penelitian ini: catatan observasi, kuesioner, dan dokumentasi.

1. Lembar Observasi

Tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran di kelas selama proses pembelajaran diukur dengan menggunakan lembar observasi yang digunakan untuk lembar observasi. Lembar observasi ini juga sebagai bahan untuk tujuan pembelajaran siswa.

Tabel: 3.2
Kisi-Kisi Lembar Observasi Kelas Eksperimen

Metode <i>Take And Give Learning</i>	Langkah-langkah pembelajaran	Aspek yang diamati
Pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru yaitu kelas	Kegiatan Awal	1. Guru mengucapkan salam kepada peserta didik. 2. Salah satu peserta didik untuk memimpin do'a didepan. 3. Guru mengabsensi peserta didik.
	Kegiatan Inti	4. Guru berbicara tentang makanan sehat dan betapa pentingnya bagi tubuh kita.

<p>eksperimen dengan menerapkan metode <i>take and give learning</i>.</p>		<p>5. Guru memberikan kupon makanan sehat yang sesuai untuk pembelajaran.</p> <p>6. Beberapa kelompok dengan anggota siswa 4 sampai 5 orang dibentuk di sekitar penonton.</p> <p>7. Guru mempromosikan media yang terbuat dari kartu.</p> <p>8. Setiap siswa akan menerima sebuah kartu berukuran kurang lebih 10x15 cm, dengan setiap jenis kartu memiliki tata letak yang unik dibandingkan dengan siswa lain di kelasnya.</p> <p>Ayo Membaca</p> <p>9. Materi di kartu akan tersedia untuk dibaca siswa selama 10 sampai 15 menit.</p> <p>10. Dengan menonjolkan kata sistem pencernaan pada dialog pembuka kegiatan pembelajaran, siswa membaca dan memperhatikannya.</p> <p>11. Siswa menanggapi sejumlah pertanyaan yang diajukan guru.</p> <p>12. Instruktur berfungsi sebagai pengingat kelas barang yang ditemukan di sekitar.</p> <p>13. Guru menginstruksikan masing-masing siswa tersebut untuk bangun dan mencari pasangan agar dapat bertukar materi.</p> <p>14. Guru mengajukan pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartu untuk mengukur keberhasilan siswa.</p> <p>15. Guru dan siswa bertanya dan menanggapi pertanyaan, menjernihkan kesalahpahaman, dan memberi dorongan jika diberikan jawaban yang salah.</p> <p>16. Kesimpulan dicapai bersama oleh guru dan siswa.</p>
---	--	--

	Kegiatan Penutup	<p>17. Guru membantu siswa untuk menginformasikan pembelajaran mereka saat ini.</p> <p>18. Guru menjelaskan pelajaran yang akan datang.</p> <p>19. Guru mengevaluasi kegiatan pendidikan hari itu.</p> <p>20. Guru memimpin kelas dalam doa penutup sebelum menekankan pentingnya memiliki pandangan yang positif tentang doa.</p>
--	-------------------------	--

2. Lembar Angket

Tabel : 3.3 Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar Siswa

Indikator	Keterangan	Pernyataan	Jumlah item
Tekun menghadapi tugas	- Siswa dapat mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	1,2,4 3,5	5
Ulet dalam menghadapi kesulitan	- Apabila ada materi yang belum dipahami siswa dapat bertanya kepada guru - Apabila guru menyampaikan materi siswa dapat mendengarkan dengan baik.	6,8,10 7,9	5
Menunjukkan minat	- Siswa tertarik mengikuti pembelajaran yang menggunakan media dari kartu - Perhatian siswa saat diskusi pembelajaran IPA pada materi makanan sehat	11,13,15 12,14	5
Senang bekerja mandiri	- Setiap ada tugas siswa dapat mengerjakan dengan sendiri tanpa dibantu oleh temannya - Siswa dapat berperilaku	16,17,18,19 20	5

	jujur mengerjakan tugas yang diberikan.		
Senang mencari dan memecahkan masalah	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengerjakan soal dengan tepat waktu tanpa peduli dengan hasil yang diperoleh. - Apabila ada tugas kelompok yang diberikan oleh guru, siswa dapat mengumpulkan tepat waktu 	36,37	2
	Jumlah keseluruhan		22

3. Dokumentasi

Pendokumentasian penelitian dilakukan dengan pengambilan gambar. Dalam penelitian, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan informasi dari sumber-sumber yang dapat memperbaiki prosedur penelitian. foto-foto yang diambil selama pengajaran dan pembelajaran, bersama dengan bentuk dokumentasi lainnya, digunakan sebagai bukti penelitian. Selain itu, terdapat beberapa dokumentasi berupa daftar nama siswa kelas V, daftar nilai yang diperoleh sebelum penelitian, dan daftar nilai yang diperoleh setelah penelitian dengan menggunakan metode pembelajaran *take and give*.

3.8. Teknik Analisis Data

3.8.1 Uji instrument

1. Uji validitas

Reliabilitas atau akurasi instrumen dapat ditunjukkan melalui uji validitas. Dalam penelitian ini validitas isi digunakan sebagai uji validitas. Ukuran tingkat kesehatan atau validitas suatu instrumen disebut validitasnya (Arikunto, 2013:211). Validitas menunjukkan derajat kesesuaian antara data yang peneliti kumpulkan dengan data yang sebenarnya terjadi pada objek. Valid mengacu pada alat.

mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Gunakan rumus product moment untuk mengecek validitas sebagai berikut:

Rumus :

$$r_{xy} = \frac{n\sum_{xy} - (\sum_n)(\sum_y)}{\sqrt{(n\sum_x^2 - (\sum_n)^2)(n\sum_y^2 - (\sum_y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien antara variable x

x = item butir soal

y = skor soal

n = jumlah peserta didik

\sum_x = jumlah skor x

\sum_y = jumlah skor y

\sum_{xy} = jumlah hasil perkalian tiap-tiap skor dari x dan y

\sum_x^2 = jumlah hasil kuadrat x

\sum_y^2 = jumlah hasil kuadrat y

(\sum_x^2) = jumlah hasil kuadrat dari x

(\sum_y^2) = jumlah hasil kuadrat dari \sum_y

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%, maka setiap item dapat dianggap valid. Keputusan berikut dibuat dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} .

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan valid.

Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka soal tersebut dikatakan tidak valid.

Tabel 3.4
Interprestasi Koefisien Validasi

Interval	Kategori
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,00	Sangat tinggi

(Sugiyono, 2016)

2. Uji Reliabilitas

Akurasi, ketelitian, atau tingkat akurasi suatu instrumen adalah reliabilitasnya. Jika suatu instrumen secara konsisten menghasilkan hasil pengukuran yang sama untuk sampel yang diambil pada waktu yang berbeda-beda, maka dikatakan reliabel.

“Reliabilitas mengacu pada anggapan bahwa peralatan tersebut sangat baik sehingga cukup handal untuk digunakan sebagai alat pengumpul data,” kata Arikunto (2010: 221). Aplikasi *SPSS 22 windows* digunakan untuk menganalisis rumus *Cronbach's alpha* yang digunakan dalam uji reliabilitas penelitian ini.

$$r_{11} = \frac{2r_{\frac{11}{22}}}{1 + r_{\frac{11}{22}}}$$

(Arikunto, 2010: 223)

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

$r_{\frac{11}{12}}$ = korelasi antara skor-skor setiap belah

Tabel 3.5
Kriteria Reliabilitas Soal

Harga r	Keterangan
0,00-0,20	Sangat rendah
0,21-0,40	Rendah
0,41-0,60	Sedang
0,61-0,80	Tinggi
0,81-1,00	Sangat tinggi

(Arikunto, 2010: 223)

3. Uji N-Gain

Dengan bantuan statistik deskriptif dan komparatif, kemampuan motivasi belajar siswa dalam bentuk data kuantitatif diperiksa. Nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerima pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *take and give* dinilai dengan menggunakan analisis deskriptif.

Nilai normalized gain (N-gain) dianalisis untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa melalui analisis komparatif. Peningkatan antara skor *pretest* dan *posttest* akan dihitung. Berikut ini adalah persamaan N-gain.

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Nilai maksimum} - \text{nilai pre-test}}$$

Metode terbaik untuk menentukan tingkat kemandirian dari perlakuan yang diberikan adalah dengan menganalisis hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan skor Gain yang dinormalisasi, juga dikenal sebagai N-gain.

Tabel 3.6. Kriteria N-gain

Presentase	Kategori
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,70 \geq N\text{-gain} \geq 0,30$	Sedang
$N\text{-gain} < 0,30$	Rendah



