

BAB V

KESIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai peningkatan pemahaman konsep IPS melalui penerapan model *Take and Give* pada penelitian ini menghasilkan kesimpulan dari analisis data *statistik* sebagai berikut:

1. Sebelum diterapkannya model pembelajaran *Take and Give*, pemahaman siswa terhadap konsep mata pelajaran IPS masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari sikap pasif siswa selama proses pembelajaran, kemampuan mereka yang rendah dalam menjelaskan materi secara mandiri menggunakan bahasa sendiri, serta rendahnya keberanian mereka dalam mengajukan pertanyaan kritis selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Situasi ini menunjukkan perlunya pengembangan model pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep mata pelajaran.
2. Penerapan model pembelajaran *Take and Give* secara nyata berhasil meningkatkan pemahaman konsep siswa dibandingkan dengan model pembelajaran ceramah konvensional. Dengan model ini, siswa menjadi lebih aktif dan menunjukkan peningkatan signifikan pada semua indikator pemahaman konsep, terutama dalam kemampuan mengkomunikasikan kembali materi pelajaran secara mandiri.
3. Model pembelajaran *Take and Give* memiliki dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep IPS siswa. Hasil pengujian *statistik* menunjukkan adanya perbedaan yang nyata antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan model tersebut. Tingkat *efektivitas* model ini juga tergolong tinggi. Dengan demikian, *hipotesis* penelitian dapat diterima, yang menunjukkan bahwa penerapan model *Take and Give* secara efektif meningkatkan pemahaman konsep siswa.

B. Implikasi

Secara teori, penelitian ini mendukung gagasan belajar *konstruktivisme*, di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri dengan berinteraksi bersama teman (*peer teaching*). Hasilnya menunjukkan bahwa model *Take and Give* bukan hanya sekadar cara bertukar informasi, tapi juga cara yang bagus untuk melatih cara berpikir siswa. Ini mendukung pandangan bahwa belajar yang melibatkan partisipasi aktif dan saling mengajar antar teman lebih efektif dalam memahami konsep dibandingkan belajar langsung dari guru. Dari segi statistik, model ini terbukti mampu memperbaiki kemampuan berpikir dengan "menerima" dan "memberi" informasi dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menjelaskan materi dengan bahasa sendiri. Meskipun hasilnya belum sangat signifikan secara statistik, penggunaan media ini adalah langkah awal yang penting untuk mengadopsi metode belajar modern. Ini menunjukkan bahwa model kooperatif yang sistematis adalah kunci untuk meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan dengan metode mengajar *konvensional*.

Bagi para guru, hasil ini memberikan alternatif untuk menyelesaikan masalah pemahaman konsep yang kurang dalam pelajaran IPS. Guru tidak hanya menjadi sumber informasi, tapi juga fasilitator yang menumbuhkan suasana kelas di mana siswa saling memberi dan menerima pengetahuan. Kartu yang digunakan dalam model ini membantu guru dalam membagi materi yang rumit menjadi bagian-bagian yang lebih sederhana dan mudah dibahas. Dengan demikian, suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.

C. Rekomendasi

1. Bagi Peserta Didik

Siswa sebaiknya terbiasa berpartisipasi secara aktif dalam diskusi kelas dan tidak ragu untuk berbagi pengetahuan dengan teman-teman melalui model *Take and Give*. Aktivitas ini tidak hanya bertujuan untuk mencapai hasil ketuntasan belajar, tetapi juga sebagai cara untuk melatih keberanian dalam berkomunikasi serta memperdalam pemahaman terhadap konsep secara mandiri.

2. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengekspresikan diri dan menyampaikan ide-ide mereka secara bebas. Dengan peran tersebut, suasana belajar akan menjadi lebih menarik dan dinamis. Selain itu, pendidik perlu meningkatkan pemahaman terhadap berbagai model pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik dan nyaman dalam proses belajar, sehingga materi yang diajarkan dapat diterima dengan baik. Pendekatan model *Take and Give* ini juga diharapkan dapat diterapkan sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan semangat belajar di kelas. Guru perlu menyajikan kartu materi secara kreatif dan mengelola waktu diskusi secara efektif agar seluruh indikator pemahaman konsep dapat tercapai secara optimal.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berikutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan memperluas variabel yang diteliti, seperti menguji pengaruh model *Take and Give* terhadap variabel afektif seperti minat belajar dan keterampilan sosial siswa. Selain itu, disarankan untuk menerapkan model ini pada materi IPS yang berbeda atau jenjang pendidikan lainnya agar dapat menguji konsistensi efektivitas model ini secara lebih luas.