



## Penerapan *History Card* Melalui *Model Take And Give* Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPS 3 SMAN 11 Pekanbaru

Dini Parenti<sup>1</sup>, Bedriati Ibrahim<sup>2</sup>, Bunari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>, Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Riau

Email : [dini.parenti0914@student.unri.ac.id](mailto:dini.parenti0914@student.unri.ac.id) , [bedriati.ibrahim@lecturer.unri.ac.id](mailto:bedriati.ibrahim@lecturer.unri.ac.id) ,  
[bunari@lecturer.unri.ac.id](mailto:bunari@lecturer.unri.ac.id)

### Abstrak

Kegiatan pembelajaran seringkali terjadi cenderung monoton dan membosankan, sehingga membuat kebanyakan dari peserta didik bersikap pasif. Sementara itu siswa dituntut untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini memberikan gambaran tentang rendahnya motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Oleh karena itu, inovasi seorang guru dari segi model maupun media pembelajaran memiliki peran penting. Guru harus bisa menggunakan model dan media pembelajaran yang menarik agar siswa termotivasi dalam proses pembelajaran serta tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dengan menggunakan model *take and give* dengan media *history card*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus dengan prosedur penelitian yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subyek pada penelitian ini adalah kelas X IPS 3 SMAN 11 Pekanbaru dengan subyek penelitian yang berjumlah 33 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini data yang diperoleh dari tiap-tiap siklus diolah dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif analitik. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa siklus I yaitu 57,57 % kemudian meningkat pada siklus II menjadi 82,89 % dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 60%. Kemudian motivasi belajar siswa siklus I memperoleh persentase rata-rata sebesar 59,97 % dan meningkat pada siklus II menjadi 84,96 % dan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *take and give* dengan media *history card* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

**Kata Kunci:** *Take And Give, History Card, Motivasi Belajar, Pembelajaran Sejarah*

### Abstract

Learning activities often occur tend to be monotonous and boring, thus making most of the students passive. Meanwhile, students are required to play an active role in the learning process. This gives an idea of the low motivation of students' learning in learning activities. The low motivation of student learning is influenced by several factors, one of which is the use of less varied learning models and media. Therefore,

a teacher's innovation in terms of models and learning media has an important role. Teachers must be able to use interesting learning models and media so that students are motivated in the learning process and the achievement of predetermined learning goals. Based on this, this study was conducted with the aim of increasing student learning motivation in history subjects by using a *take and give* model with a *history card* media. This research is class action research (CAR) consisting of 2 cycles with research procedures consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects in this study were class X IPS 3 SMAN 11 Pekanbaru with 33 students. The data collection techniques used in this study were observation, and documentation. In this study, the data obtained from each cycle were processed using analytical descriptive data analysis techniques. Based on the results of the study, it shows that the learning activity of students in cycle I, namely 57.57%, then increased in cycle II to 82.89% and has reached the established success indicator of 60%. Then the learning motivation of the first cycle students obtained an average percentage of 59.97% and increased in cycle II to 84.96% and has reached the established success indicator of 75%. Based on the results of the study, it shows that the use of *the take and give* model with a *media history card* can increase student learning motivation.

**Keywords :** *Take And Give, History Card, Learning Motivation, History Learning*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting bagi kehidupan setiap manusia. Dikatakan demikian karena pendidikan adalah salah satu kunci dari kesuksesan seorang individu. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian dirinya, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukannya, masyarakat bangsa dan negara. Pendidikan yang baik dapat di capai dengan usaha dan proses yang bisa di dapat dengan langkah awal melalui kegiatan proses belajar mengajar.

Berbicara tentang kondisi pendidikan, banyak terlihat bahwa kondisi pendidikan di berbagai jenjang pendidikan cenderung monoton dan membosankan. Pada permasalahan ini guru sebagai tenaga kependidikan harus bisa menguasai strategi pembelajaran dan model pembelajaran agar siswa bisa memahami materi pelajaran dan melahirkan suasana belajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan. Selain itu media pembelajaran juga ikut berperan penting dalam (kegiatan belajar mengajar) KBM guna untuk meningkatkan motivasi belajar dari siswa terhadap mata pelajaran Sejarah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMAN 11 Pekanbaru ditemukan beberapa gambaran mengenai motivasi belajar siswa dalam proses pelaksanaan pembelajaran sejarah yang terjadi di kelas X IPS 3 di SMAN 11 Pekanbaru. Pada pelaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas biasanya guru melakukan pembelajaran dengan metode konvensional (ceramah) serta diskusi terkait materi yang kurang dipahami dan hanya mengandalkan papan tulis dan spidol sebagai media pembelajaran, serta kurang memberikan variasi media dalam kegiatan pembelajaran. Pada proses pembelajaran yang dilakukan didapati siswa kurang tertarik, tidak bersemangat, dan kurang termotivasi terhadap pembelajaran. Ini bisa dilihat dari berbagai sikap siswa yang dapat dikategorikan memiliki motivasi belajar yang rendah seperti : siswa lebih sering bersikap pasif selama proses pembelajaran, siswa tidak tertarik mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi pembelajaran, siswa lebih senang berbicara sesama temannya, serta siswa lebih suka melakukan hal-hal yang tidak ada kaitannya dengan proses pembelajaran. Berdasarkan dari hal-hal tersebut, guru sebagai salah satu faktor eksternal sosial (Syamsu Yusuf,2009) harus

memiliki inovasi terhadap model dan media pembelajaran yang memiliki pengaruh cukup signifikan agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari permasalahan dikemukakan maka peneliti memiliki suatu upaya untuk memperbaiki permasalahan tersebut dengan mencoba menggunakan model *take and give* dengan menggunakan media *history card* yang diharapkan melalui penggunaan model dan media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah.

Model pembelajaran *take and give* merupakan salah satu dari banyaknya jenis model pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran *take and give* merupakan salah satu model pembelajaran yang mengajak siswa sesama siswa untuk saling bertukar informasi tentang materi yang sudah disampaikan oleh guru dengan kata lain mengasah keaktifan dan cara penyampaian siswa satu dengan siswa lainnya. Model pembelajaran ini memiliki tujuan untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan, efektif, penuh semangat dan antusiasme yang tinggi sehingga suasana kegiatan belajar pembelajaran yang awalnya jenuh menjadi riang, tidak antusias menjadi bersemangat, dan mempermudah siswa untuk memahami materi pembelajaran. Langkah pembelajaran model ini menjelaskan bahwa bagi siswa dari setiap kelompok harus mencari kata kunci yang telah disediakan di dalam kartu yang telah dipilih, lalu berdiskusi dengan sesama anggota kelompok kemudian menjelaskan kepada anggota dari kelompok lain tentang hasil diskusi dari kartu yang telah dipilih. Berdasarkan hal tersebut dalam penelitian ini peneliti menggunakan *history card* sebagai media yang harus di pilih oleh siswa untuk didiskusikan dengan sesama anggota kelompok dan menjelaskan kembali dengan anggota kelompok lain tentang hasil dari kata kunci yang telah didiskusikan. Adapun pengertian media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar yang guna untuk merangsang kemampuan berfikir dan keterampilan peserta didik untuk melahirkan suasana belajar mengajar yang efektif.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media *history card* atau yang biasa disebut dengan kartu sejarah yang akan di jadikan sebagai alat bantu dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan model pembelajaran *take and give*. Media *history card* adalah sebuah kartu yang berisi beberapa kata kunci terkait dengan materi pembelajaran sejarah dan kata kunci tersebut dapat disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Jadi bisa dikatakan bahwa *history card* ini merupakan inovasi dari kartu pintar sebagai media pembelajaran yang dikemas seperti *education game*. Penggunaan media *history card* ini dimanfaatkan saat perwakilan siswa maju kedepan untuk memilih kartu yang telah disiapkan secara acak (random) lalu anggota dari setiap kelompok harus mampu untuk memberikan informasi terkait isi atau kata kunci dari setiap kartu yang dipilih pada proses pembelajaran menggunakan model *take and give*.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research* (CAR). Menurut Arikunto, dkk (2019) penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas, dalam hal tersebut guru memberikan tindakan kepada siswa. Tindakan yang dilakukan merupakan suatu kegiatan yang sengaja dirancang untuk dilakukan oleh siswa dengan tujuan tertentu. Berkaitan dengan hal itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan-permasalahan siswa dalam proses pembelajaran dan memperbaiki kualitas pembelajaran dan diharapkan dapat memperbaiki motivasi belajar sejarah siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, yang mana pada tiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan,

tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMAN 11 Pekanbaru. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 3 di SMAN 11 Pekanbaru, dengan jumlah siswa 33 orang. Penelitian ini dilakukan dari bulan Maret sampai dengan Mei 2022. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi yaitu menggunakan lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar observasi motivasi belajar siswa yang dinilai oleh observer, serta dokumentasi. Data yang diperoleh dari observasi diolah menggunakan teknik analisis data deskriptif analitik. Teknik analisis data deskriptif analitik digunakan untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran secara ringkas mengenai objek yang diteliti melalui data yang telah dikumpulkan dan kemudian akan disajikan dalam bentuk grafik atau tabel.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Prasiklus

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan model *take and give*, terlebih dulu peneliti melakukan observasi awal yaitu dengan melakukan pra siklus untuk mengidentifikasi permasalahan – permasalahan yang ada pada saat berlangsungnya proses pembelajaran sejarah di kelas X IPS 3 SMAN 11 Pekanbaru. Observasi dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana kondisi awal motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah.

Setelah melakukan observasi pada saat pra siklus berlangsung, maka di dapatkan data motivasi belajar siswa dengan persentase 47,97%. Hasil tersebut belum mencapai indikator motivasi belajar setiap siswa dan motivasi belajar secara klasikal, maka peneliti akan melakukan rencana perbaikan pembelajaran dengan menggunakan model *take and give* pada pembelajaran sejarah di kelas X IPS 3 SMAN 11 Pekanbaru.

### Siklus 1

Pada tindakan siklus 1 yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 07 April dan 14 April 2022 pada pokok bahasan mengenai kerajaan samudera pasai, aceh, riau dan kerajaan jambi, sumatera selatan, dan sumatera barat.

**Tabel Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1**

Aktivitas Siswa Siklus 1	Skor Pertemuan		Rata-Rata
	1	2	
Rata-Rata %	49,84%	65,65%	57,57%
Kategori	Cukup	Baik	Baik

*Sumber: Data olahan peneliti 2022*

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui dari 10 indikator aktivitas siswa yang dinilai pada pembelajaran sejarah menggunakan model *take and give* dengan menggunakan media *history card* pada siklus 1 mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari skor perolehannya pada pertemuan 1 yaitu 49,84% dan pada pertemuan 2 mengalami peningkatan menjadi 65,65% dengan persentase rata-rata sebesar 57,57% dan termasuk kedalam kategori baik. Walaupun persentase rata-rata siklus 1 sudah masuk kedalam kategori baik, namun belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 60%

Pada kegiatan pembelajaran siklus 1, terdapat beberapa indikator yang belum optimal seperti siswa kurang melakukan persiapan dalam memulai pembelajaran, kurangnya aktivitas berdiskusi terhadap sesama anggota kelompok, tidak efektif dalam menjelaskan informasi yang ia dapat kepada kelompok lain, dan kurang aktifnya siswa dalam mencari anggota kelompok yang lain untuk diberikan informasi dari kartu yang ia punya. Guru juga diminta untuk lebih memperhatikan pengelolaan kelas dan mengkondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran agar terciptanya kegiatan pembelajaran yang kondusif sehingga baik guru maupun siswa akan lebih fokus terhadap pembelajaran yang akan dilaksanakan.

## Siklus 2

Pada tindakan siklus 2 yang dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 21 April dan 12 Mei 2022 pada pokok bahasan mengenai kerajaan Demak, Mataram, Banten dan kerajaan Cirebon, Gowa Tallo, Ternate Tidore.

**Tabel Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 2**

Aktivitas Siswa Siklus 2	Skor Pertemuan		Rata-Rata
	3	4	
Rata-Rata %	77,86%	87,00%	82,89%
Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

*Sumber: Data olahan peneliti 2022*

Berdasarkan tabel tersebut diketahui terdapat peningkatan dari pertemuan 3 ke pertemuan 4. Pada pertemuan 3 hasil perolehan aktivitas belajar siswa memperoleh persentase rata-rata sebesar 77,86 % dengan kategori sangat baik, kemudian pada pertemuan 4 mengalami peningkatan dengan persentase rata-rata 87,00 % dengan kategori sangat baik, dengan persentase rata-rata sebesar 82,89 % dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan kegiatan yang dilakukan sudah optimal, dapat dilihat pada indikator-indikator aktivitas belajar siswa yang telah mencapai kriteria keberhasilan sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 60 %.

## Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Take And Give* Dan Media *History Card* Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X IPS 3 SMAN 11 Pekanbaru

**Tabel Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2 Setelah Menggunakan Model *Take And Give* Dan Media *History Card***

Motivasi Belajar						
Pra siklus	Siklus 1		Siklus 2		Indikator Keberhasilan	Ket
	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4		
47,87 %	56,18 %	63,38 %	80,04 %	89,89 %	75 %	Sudah Tercapai
Rata - Rata	59,97 %		84,96 %			

*Sumber: Data olahan peneliti 2022*

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa penggunaan model *take and give* dengan media *history*

*card* pada pembelajaran sejarah di kelas X IPS 3 SMAN 11 Pekanbaru dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari motivasi belajar siswa pada saat pra siklus memperoleh rata-rata persentase 47,87 % dengan kriteria rendah. Sedangkan pada saat penggunaan model *take and give* dengan media *history card* pada siklus 1 motivasi belajar siswa mengalami peningkatan meskipun belum memenuhi kriteria keberhasilan dengan perolehan rata-rata persentase 59,97 % dengan kriteria sedang. Sedangkan pada siklus 2 motivasi belajar siswa semakin meningkat dengan rata-rata persentase 84,96 % dengan kriteria tinggi dan telah memenuhi kriteria keberhasilan motivasi belajar siswa yang telah ditetapkan yaitu 75%. Berdasarkan hasil observasi yang telah direfleksikan maka perencanaan untuk siklus selanjutnya dihentikan karena seluruh hasil pengamatan telah mencapai kriteria keberhasilan tindakan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada saat kegiatan prasiklus kondisi awal motivasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X IPS 3 sebelum menggunakan model *take and give* dengan media *history card* termasuk ke dalam kategori rendah, hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan yang memperoleh persentase rata-rata 47,97% dengan kriteria rendah dan belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 75%.
2. Setelah dilakukannya tindakan perbaikan dengan menerapkan model pembelajaran *take and give* dapat meningkatkan aktivitas guru dengan persentase pada siklus I sebesar 78,75% dengan kategori sangat baik, kemudian meningkat menjadi 92,5% dengan kategori sangat baik pada siklus 2. Sedangkan untuk aktivitas belajar sejarah siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 11 Pekanbaru meningkat dimana persentase aktivitas belajar siswa pada siklus 1 sebesar 57,57% dengan kategori baik, kemudian meningkat pada siklus 2 menjadi 82,13% dengan kategori sangat baik. Artinya keberhasilan siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu 60 %.
3. Penerapan model pembelajaran *take and give* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan persentase pada siklus I sebesar 59,97% meningkat pada siklus 2 sebesar 84,96%. Artinya motivasi belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu 75%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi., Suhardjono., & Supardi. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Pemerintah Indonesia. 2003. *Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan*. Lembaran RI Tahun 2003 No. 20. Jakarta : Sekretariat Negara.
- Miswar, D., Suwarni, N., & Septiana, S. 2013. *Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe take and give*. *Jurnal Pendidikan Progresif* Vol. 3 No. 2 Tahun 2013.
- Uno, Hamzah B. 2019. *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Cetakan 1. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Syamsu Yusuf. 2009. *Program Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Bandung: Rizqi Perss.

