

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Belajar

Keseluruhan proses dalam pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil atau tidaknya suatu pencapaian suatu pembelajaran bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai siswa. Untuk memperoleh pengertian belajar secara objektif terutama belajar di sekolah, perlu dirumuskan secara jelas mengenai pengertian belajar yang telah banyak dikemukakan oleh para ahli psikologi termasuk ahli psikologi pendidikan. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu meliputi perubahan dalam tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidup. Perubahan-perubahan tersebut akan dinyatakan dalam aspek tingkah laku.

Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut” Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai pengalaman baru individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan (Usman Santoso dalam Ningrum, 2008).

Salah satu definisi modern tentang belajar menyatakan bahwa belajar adalah “pengalaman terencana yang membawa perubahan tingkah laku” melihat dari definisi ini maka pembelajaran berarti juga seperti memotivasi

dan menyediakan fasilitas agar terjadi proses pembelajaran pada diri peserta didik. Dari pengertian tersebut maka guru bertanggung jawab dalam:

1. Mengidentifikasi perubahan tingkah laku yang diinginkan
2. Menyusun sumber-sumber belajar termasuk isi dan media intruksi untuk menyediakan suatu pengalaman dimana siswa akan memperoleh kesempatan untuk memperbaiki tingkah lakunya
3. Menyelenggarakan sesi pembelajaran (kegiatan belajar dan pembelajaran)
4. Mengevaluasi apakah perubahan tingkah laku telah tercapai, dan menilai kualitas dan kuantitas perubahan tersebut (Gintings, 2010).

2.1.1 Belajar Kimia

Kimia merupakan salah satu rumpun dari IPA, sehingga kimia memiliki karakteristik yang sama dengan IPA. Karakteristik tersebut merupakan objek ilmu kimia, cara memperoleh, serta kegunaannya. Kimia merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan, dan pada perkembangan selanjutnya ilmu kimia diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori. Kimia merupakan ilmu yang mencari jawaban atas dasar pertanyaan apa, dan bagaimana gejala-gejala alam yang berkaitan dengan komposisi, struktur dan sifat, perubahan, dinamika dan enegitika zat. Tujuan dari belajar kimia yaitu membekali siswa dengan pengetahuan, pemahaman, dan sejumlah kemampuan yang disyaratkan untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi serta mengembangkan ilmu dan teknologi (Adib, 2011)

Menurut Ratna Wilis Dahar, dalam belajar kimia teori yang tepat untuk pembelajaran kimia yaitu teori belajar temuan (Burner) dan teori belajar bermakna (Ausubel). Burner dalam teori belajarnya mengemukakan empat tema yaitu struktur, kesiapan, intuisi, dan motivasi. Belajar kimia harus meliputi tiga proses kognitif, yaitu memperoleh informasi baru, transformasi pengetahuan, dan menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan. Belajar bermakna merupakan belajar yang hanya terjadi melalui belajar penemuan, pengetahuan yang diperoleh dari belajar penemuan akan bertahan lama dan mempunyai efek transfer pengetahuan yang lebih baik (Wilis Dahar dalam Adib, 2011).

Teori belajar Ausubel (Ratna Wilis Dahar) mengemukakan bahwa terdapat dua dimensi dalam belajar, yaitu belajar penerimaan penemuan dan belajar bermakna hafalan. Belajar bermakna merupakan pembelajaran yang mengkaitkan informasi baru pada konsep-konsep yang relevan yang terdapat dalam stuktur kognitif seseorang. Sedangkan belajar bermakna hafalan terjadi apabila informasi yang baru tidak dapat dikaitkan pada konsep-konsep yang telah ada dalam struktur kognitif. Berlangsung atau tidaknya belajar bermakna tergantung pada struktur kognitif yang ada, serta kesiapan dan niat dari diri siswa/peserta didik (Wilis Dahar dalam Adib, 2011).

2.1.2 Model Pembelajaran *Take And Give*

Model pembelajaran tipe *take and give* salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam melakukan pembelajaran di kelas. Huda (2014) menyatakan istilah dari *take and give* sering diartikan sebagai “ saling

memberi dan saling menerima” prinsip ini juga yang menjadi intisari dari model pembelajaran tipe *take and give*. *Take and give* merupakan model pembelajaran yang didukung oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa dan di dalam kartu terdapat catatan yang harus dihafalkan dan dikuasai oleh masing-masing siswa. Siswa kemudian mencari pasangannya untuk bertukar pengetahuan sesuai dengan apa yang didapatkan di dalam kartu, kemudian kegiatan belajar mengajar diakhiri dengan mengevaluasi siswa dengan menanyakan pengetahuan yang dimiliki dan diterima siswa dari pasangannya. Komponen yang penting dalam tipe *take and give* adalah penguasaan materi melalui kartu, ketrampilan bekerja berpasangan dan sharing informasi, serta evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman atau penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan di dalam kartu pasangannya (Huda dalam Prihastin, 2016).

Model pembelajaran *take and give* pada dasarnya mengacu pada konstruktivisme, yaitu pembelajaran yang dapat membuat siswa itu sendiri aktif dan membangun pengetahuan yang akan menjadi miliknya (Slavin, 1997). Dalam proses pembelajaran ini, siswa mengecek dan menyesuaikan pengetahuan baru yang dipelajari dengan kerangka berfikir yang telah dimiliki siswa. Menurut Suparno (2001) mengajar bukan merupakan kegiatan memindah atau mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Peran guru di dalam suatu proses pembelajaran *take and give* lebih mengarah sebagai mediator maupun fasilitator (Shoimin, 2014).

Pembelajaran tipe *take and give* ini merupakan suatu proses pembelajaran yang mengkaitkan antara pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Model pembelajaran menerima dan memberi (*take and give*) merupakan model pembelajaran yang memiliki sintaks, dan menuntut siswa agar mampu memahami materi pembelajaran yang di berikan oleh guru dan teman sebayannya (siswa lainnya).

2.1.2.1 Langkah-langkah Pembelajaran *Take And Give*

Dalam melakukan model *take and give* ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru, yaitu langkah-langkahnya meliputi persiapan awal yang harus dilakukan sebelum mengajar di kelas dan langkah saat pembelajaran berlangsung di kelas.

- a. Menyiapkan media yang terbuat dari kartu
- b. Menjelaskan materi sesuai dengan TPK (tujuan pembelajaran khusus)
- c. Untuk memantapkan penguasaan materi pembelajaran setiap siswa diberi masing-masing satu kartu untuk dipelajari (dihafalkan) lebih kurang 5 menit. Setiap kartu berisi sub materi yang berbeda dengan kartu yang lainnya
- d. Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling menginformasi. Setiap siswa harus mencatat nama pasangannya pada kartu contoh.
- e. Demikian seterusnya hingga setiap peserta dapat saling memberi dan menerima materi masing-masing
- f. Strategi ini dapat dimodifikasi sesuai keadaan

- g. Untuk mengevaluasi keberhasilan, berikan siswa pertanyaan yang tidak sesuai dengan kartunya
- h. Guru dan siswa bertanya jawab untuk meluruskan kesalahan pemahaman dan memberikan penguatan
- i. Kesimpulan

KARTU TAKE AND GIVE	
Nama Siswa :
Sub Materi :
Nama Yang Diberi	
1.
2.
3.

Gambar 2.1 kartu model pembelajaran *Take and Give*

2.1.2.2 Kelebihan Model *Take And Give*

Model pembelajaran tipe *take and give* merupakan model pembelajaran yang memiliki kelebihan serta kekurangan diantaranya yaitu sebagai berikut:

- a. Siswa akan lebih cepat memahami penguasaan materi dan informasi karena mendapat informasi dari guru dan siswa lainnya
- b. Dapat menghemat waktu dalam pemahaman dan penguasaan siswa akan informasi
- c. Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan bersosialisasi
- d. Melatih kepekaan diri, empati melalui variasi perbedaan sikap dan tingkah laku selama bekerja sama

- e. Upaya untuk mengurangi rasa kecemasan dan menambah percaya diri siswa
- f. Meningkatkan motivasi belajar (partisipasi dan niat), harga diri dan sikap tingkah laku yang positif serta meningkatkan prestasi belajarnya.

2.1.2.3 Kekurangan

- a. Bila informasi yang disampaikan siswa kurang tepat maka informasi yang diperoleh oleh siswa lainnya juga kurang tepat
- b. Tidak efektif dan terlalu bertele-tele (Shoimin, 2014)

2.1.3 Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa (YME), diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia insan kamil. Dalam pendidikan karakter di sekolah, semua komponen (*stakeholders*) harus dilibatkan, termasuk komponen-komponen pendidikan itu sendiri, yaitu isi kurikulum, proses pembelajaran dan penilaian, kualitas hubungan, penanganan atau pengelolaan mata pelajaran, pengelolaan sekolah, pelaksanaan aktivitas, pemberdayaan sarana prasarana, pembiayaan, dan etos kerja seluruh warga dan lingkungan sekolah (Citra, 2012).

Menurut Tarmansyah, dkk (2012) dalam pendidikan karakter yang diintegrasikan didalam mata pelajaran, ada hal-hal yang perlu diperhatikan seperti:

- a. Kebijakan sekolah dan dukungan administrasi sekolah terhadap pendidikan karakter yang meliputi: Visi dan misi pendidikan karakter, sosialisasi, dokumen pendidikan karakter
- b. Kondisi lingkungan sekolah meliputi: sarana dan prasarana yang mendukung lingkungan yang bersih, kantin kejujuran, ruang keagamaan
- c. Pengetahuan dan sikap guru yang meliputi: konsep pendidikan karakter, cara membuat perencanaan pembelajaran, perangkat pembelajaran, kurikulum, silabus, RPP, bahan ajar, penilaian, pelaksanaan pendidikan karakter terintegrasi dalam mata pelajaran
- d. Peningkatan kompetensi guru
- e. Dukungan masyarakat (Tarmansyah, 2012)

Pendidikan karakter umumnya dilakukan sepanjang hari pada seluruh unsur yang berkaitan dengan sekolah baik guru, administrasi, dan staf lainnya. Pendidikan karakter dilakukan secara terstruktur berkelanjutan pada seluruh proses dari kurikulum, struktur dan budaya sekolah. Penanaman nilai-nilai karakter disesuaikan dengan usia dan semua tingkatan kelas yang mencakup ketrampilan sosial dan emosional dimulai dari kelas awal (SD) hingga tingkat perguruan tinggi. Pendidikan karakter bukanlah sebuah trend baru melainkan pendidikan karakter selalu menjadi bagian penting dari misi suatu sekolah. Bahkan pada awal berdirinya sekolah pada bangsa ini, selalu menempatkan pendidikan karakter menjadi bagian yang integral dari sekolah (Winaryati, 2014).

Menurut Wiyani (2012) pendidikan karakter merupakan suatu proses pemberian tuntunan terhadap siswa, agar siswa dapat menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikiran, raga serta rasa, dan karsa. Pendidikan karakter merupakan suatu sistem penanaman terhadap pendidikan untuk siswa yang berupa nilai-nilai yang sesuai dengan budaya bangsa dengan komponen aspek pengetahuan (*cognitive*), sikap perasaan (*affection feeling*), dan tindakan baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, yang berguna untuk diri sendiri, masyarakat maupun bangsanya (Afandi dalam Hotimah, 2015)

pendidikan karakter yang terdapat didalam sekolah yaitu suatu pembelajaran yang bertujuan untuk pengembangan perilaku siswa secara yang didasarkan pada suatu nilai tertentu yang dirujuk oleh sekolah. Pendidikan Karakter merupakan suatu tujuan utama dalam suatu pendidikan yaitu untuk membentuk siswa menjadi manusia seutuhnya yang memiliki karakter dalam dimensi hati, pikiran, raga serta rasa, dan karsa (Hotimah, 2015).

2.1.4 Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan, keinginan untuk melakukan suatu kegiatan atau pekerjaan dengan memberikan yang terbaik pada dirinya demi tercapainya tujuan yang diinginkan (Sri Suyati, 2001). Menurut Sardiman (2000), motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang tersebut mau dan ingin melakukan sesuatu. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono (1994)

menyatakan, motivasi adalah dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia termasuk perilaku belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah dorongan yang mengaktifkan, menggerakkan, menyalurkan dan mengarahkan sikap dan perilaku seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Mappeasse, 2009).

Menurut Syaiful Bahri motivasi merupakan kondisi yang penting dari pembelajaran. Hasil belajar yang akan menjadi optimal, jika ada motivasi. Semakin tepat motivasi yang diberikan, akan semakin berhasil juga pelajaran. Motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Perlu ditegaskan, bahwa motivasi berkaitan erat dengan suatu tujuan. Motivasi mempengaruhi adanya kegiatan. Ada tiga fungsi *motivasi belajar* yang dikemukakan oleh Syaiful Bahri, yaitu :

a. Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada mulanya siswa tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari, muncullah minat untuk belajar. Hal ini sejalan dengan rasa keingintahuan dia yang akhirnya mendorong siswa untuk belajar. Sikap inilah yang akhirnya mendasari dan mendorong ke arah sejumlah perbuatan dalam belajar. Jadi, motivasi yang berfungsi sebagai pendorong ini mempengaruhi sikap apa yang seharusnya siswa ambil dalam rangka belajar.

b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap siswa itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbandung. Siswa akan melakukan

aktivitas dengan segenap jiwa dan raga. Akal dan pikiran berproses dengan sikap raga yang cenderung tunduk dengan kehendak perbuatan belajar.

c. Motivasi sebagai pengarah perbuatan

Motivasi sebagai pengarah perbuatan yaitu dengan menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang mendukung guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut. Pada intinya manfaat motivasi dapat disimpulkan bahwa motivasi sebagai penggerak kegiatan, motivasi sebagai pendorong perbuatan, motivasi sebagai pengarah perbuatan dan motivasi sebagai penyeleksi perbuatan.

2.1.5 Hasil Belajar

Suprijono (2011) mengemukakan hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, dan keterampilan. Kunandar (2010) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Biasanya guru menetapkan tujuan belajar dalam kegiatan pembelajaran. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Hasil belajar dimaknai sebagai perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Susanto (2013) hasil belajar yaitu

perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Sugandi (2004) hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai dalam pembelajaran dibagi dalam tiga ranah yaitu:

- a. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi
- b. Ranah afektif, berkenaan dengan nilai dan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu: pengenalan, pemberian respon, penghargaan terhadap nilai, pengorganisasian dan pengalaman
- c. Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan keaktifan, ada lima aspek ranah psikomotorik, yaitu: peniruan, manipulasi, ketepatan gerakan, artikulasi dan naturalisasi

Hasil belajar yang diperoleh siswa adalah sebagai akibat proses belajar yang dilakukan siswa. Semakin tinggi proses belajar yang dilakukan oleh siswa, maka harus semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh siswa. Proses belajar merupakan suatu penunjang hasil belajar yang akan dicapai siswa (Sudjana dalam Putri, 2008)

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Secara global faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

1) **Faktor internal siswa (faktor dari dalam siswa)**

Faktor internal siswa yaitu keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek sebagai berikut.

a) Aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah)

Kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Selain tonus jasmani, panca indera juga mempengaruhi belajar anak. Panca indera yang berfungsi dengan baik merupakan syarat dapatnya belajar itu berlangsung dengan baik. (Sumadi,2002)

b) Aspek psikologi (yang bersifat rohaniah)

Di antara faktor-faktor rohaniah siswa yang pada umumnya dipandang lebih esensial adalah: 1) tingkat kecerdasan/intelegensi siswa. 2) sikap siswa. 3) bakat siswa. 4) minat siswa. 5) motivasi siswa.

2) **Faktor eksternal siswa**

Faktor eksternal siswa terdiri atas dua macam, yakni: faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial. Faktor lingkungan sosial dapat berupa: a) lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi sekolah, dan teman-teman sekolah; b) lingkungan sosial siswa seperti masyarakat, tetangga juga teman-teman sepermainan; dan

c) lingkungan sosial yang paling banyak mempengaruhi kegiatan belajar yaitu orang tua dan keluarga siswa. Faktor-faktor yang termasuk lingkungan non sosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan siswa.

3) **Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*)**

Pendekatan belajar dapat dipahami sebagai cara atau strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektivitas dan efisien proses pembelajaran materi tertentu. Dalam hal ini, pendekatan juga sangat berpengaruh terhadap taraf keberhasilan proses pembelajaran siswa tersebut.

Maka dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses, sudah tentu harus ada yang diproses (masukan atau *input*), dan hasil dari pemrosesan (keluaran atau *output*). Oleh karena belajar merupakan suatu proses, maka proses maupun hasil belajar itu dipengaruhi oleh beberapa faktor yang tidak dapat diabaikan.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Data penelitian terkait dengan pengaruh model pembelajaran *Take And Give* dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Penelitian terkait Pengembangan Instrumen

Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
Siti Amaliah	2011	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Take And Give</i> terhadap retensi siswa dalam tatanama ilmiah pada konsep jamur	Dari hasil penerapan model pembelajaran tipe <i>Take And Give</i> terdapat perbedaan retensi antara kedua kelompok yang tidak berbeda nyata, yaitu dengan nilai rata retensi kelas eksperimen 99,315 dan kelas control 98,115 dan uji-t nilai retensi diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ $1,50 < 1,99$ dengan taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan 78.
Uchi Prihastin	2016	Penerapan tipe <i>take and give</i> untuk meningkatkan Aktivitas dan hasil belajar PKN siswa kelas v Sdn 2 sidodadi pekalongan lampung timur	Terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif <i>learning</i> tipe <i>take and give</i> dapat meningkatkan aktivitas belajar PKN siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I nilai rata-rata aktivitas belajar PKN siswa yaitu 63,40 dengan persentase klasikal sebesar 63,63% yang termasuk dalam kategori “Aktif”. Kemudian pada siklus II nilai ratarata aktivitas belajar PKN siswa mengalami peningkatan sebesar 10,80 menjadi 74,20 dan persentase klasikal pun mengalami peningkatan sebesar 18,19% menjadi 81,82% yang termasuk dalam kategori “Sangat aktif”.
Yuliastini Sri N. L. G.	2015	Pengaruh model <i>take and give</i> berbantuan multimedia interaktif terhadap hasil belajar IPS	Terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan model tipe <i>Take And give</i> dengan kelas yang menggunakan model konvensional yaitu ($t_{hitung} = 11,27 > t_{tabel} = 1,667$).

Berdasarkan penelitian-penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Take And Give* di atas dapat disimpulkan, hasil penelitian menyatakan bahwa model pembelajaran *Take And Give* yang telah digunakan terdapat perubahan pada hasil belajar siswa, sehingga model tersebut layak untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Selain itu, penelitian yang relevan tentang pendidikan karakter juga mulai banyak dilakukan. Data penelitian terkait dengan visi pendidikan karakter dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.3 Penelitian terkait pendekatan pendidikan karakter

Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
Husnul Hotimah	2015	Evektivitas model pembelajaran Treffinger berbasis pendidikan karakter terhadap kemampuan berfikir kreatif matematis siswa MTs	Kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut. 1). Terdapat perdaan ketuntasan nilai KKM yaitu 22 siswa dari 25 siswa, sedangkan untuk kelas eksperimen secara keseluruhan yang mencapai nilai KKM yaitu 88% 2). Terdapat pengaruh nilai rsa ingin tahu dan kejujuran terhadap berfikir kreatif matematis yang menggunakan model treffenger berbasis karakter yaitu sebesar 84% 3). Terdapat perbedaan kemampuan berfikir kreatif antara kelas control 64,36 sedangkan kelas eksperimen 82,28.
Sanjayanti N. P. A. H	2013	Pengaruh model <i>contextual teaching learning</i> bermuatan pendidikan karakter	Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan hasil penelitian bahwa (1) Terdapat perbedaan KBK dan SI antara

	<p>terhadap keterampilan berpikir kreatif dan sikap ilmiah ditinjau dari motivasi belajar</p>	<p>kelompok siswa yang belajar dengan CTLBPK dan MPK ($F=24,75$; $p<0,05$). (2) Terdapat interaksi antara model pembelajaran dan MB terhadap KBK dan SI siswa ($F=18,95$; $p<0,05$). (3) Terdapat perbedaan KBK dan SI antara kelompok siswa yang belajar dengan CTLBPK dan MPK pada siswa yang memiliki MB tinggi ($F=24,97$; $p<0,05$). (4) Terdapat perbedaan KBK dan SI antara kelompok siswa yang belajar dengan CTLBPK dan MPK pada siswa yang memiliki MB rendah ($F =6,28$; $p<0,05$)</p>
<p>Nurul Hidayah</p>	<p>2015 Efektifitas model pembelajaran <i>Creative Problem Solving</i> berbasis pendidikan karakter terhadap kemampuan penalaran matematis pada materi trigonometri SMA</p>	<p>Dari hasil penelitian diperoleh hasilnsiswa yang menggunakan model <i>Creative Problem Solving</i> berbasis pendidikan karakter mencapai ketuntasan sebesar 97,3% lebih dari 80% dengan kriteria ketuntasan 75. Adanya pengaruh kemandirian sebesar 60,8% dan pengaruh terhadap keaktifan sebesar 70.3%. terdapat perbedaan nilai rata-rata antara siswa yang menggunakan model <i>Creative Problem Solving</i> yaitub85,3 sedangkan siswa yang menggunakan model ekspositori sebesar 67,5.</p>

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian di atas dapat disimpulkan

bahwa dengan penerapan pendekatan berbasis pendidikan karakter dapat menjadi alternatif siswa dalam belajar sehingga mengalami perkembangan atau peningkatan dalam hasil belajar serta respon positif kepada siswa.

2.3 Kerangka Berpikir

Model pembelajaran merupakan suatu strategi pembelajaran dimana dalam pembelajaran itu akan mengajak siswa untuk belajar lebih aktif. Ketika siswa belajar dengan aktif, maka mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran. Dengan ini mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan, atau mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari dalam kehidupan nyata. Dengan pembelajaran aktif ini, siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental tetapi juga melibatkan fisik.

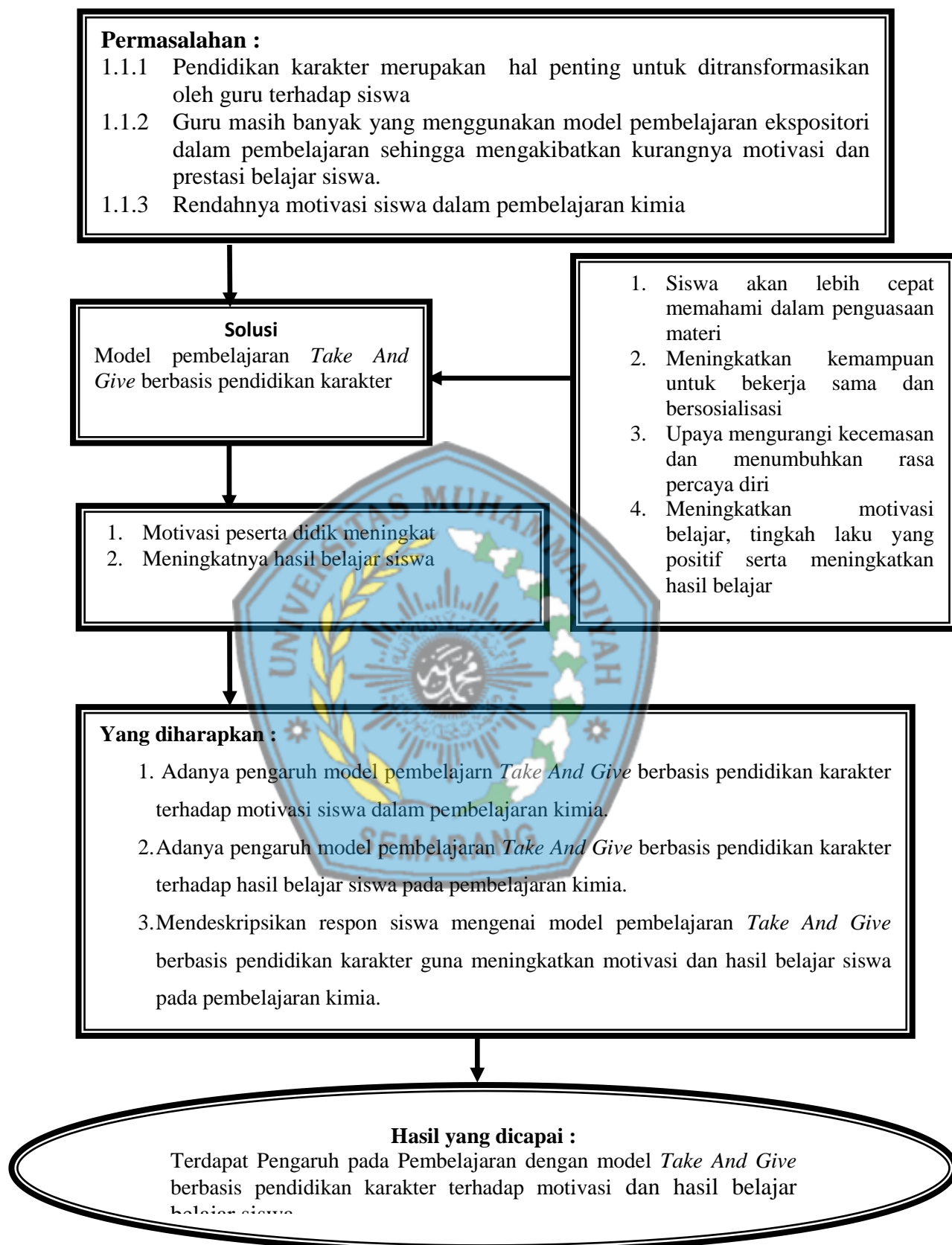
Model pembelajaran *Take And Give* yaitu, proses pembelajaran yang diawali dengan guru menjelaskan materi yang dikaitkan dengan pendekatan karakter sebagai pengantar. Kemudian guru memberikan masing-masing siswa kertas seauai materi untuk dipelajari dan dihafalkan dan setiap kartu memiliki sub materi yang berbeda, kemudian siswa berdiri dan mencari pasangannya untuk saling menukarkan informasi dan setiap siswa harus mencatat nama pasangannya. Pada model pembelajaran *Take And Give* dapat mempermudah siswa dalam menguasai materi dan informasi karena siswa mendapatkan informasi dari teman siswa dan juga guru sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang dapat berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Desain penelitian ini dirancang untuk menyelidiki upaya penerapan Model Pembelajaran *Take And Give* berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti

menduga bahwa ada pengaruh yang berbeda, dari adanya perbedaan perlakuan pada tingkatan motivasi siswa yang berbeda. Peneliti menduga Model Pembelajaran *Take And Give* dengan tahap-tahapan pembelajarannya lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan motivasi belajar siswa tinggi. Dengan kata lain peneliti menduga ada interaksi antara model pembelajaran *Take And Give* dengan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar.

Penggambaran alur pemikiran dalam penelitian pengaruh model pembelajaran *Take And Give* berbasis pendidikan karakter untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa ini dijelaskan melalui Gambar 2.1





Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Pengaruh Model Pembelajaran *Take And Give* Berbasis Pendidikan Karakter

2.1 Hipotesis

Adapun hipotesis pada penelitian pengaruh model pembelajaran *Take And Give* berbasis pendidikan karakter terhadap motivasi dan hasil belajar sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Take And Give* berbasis pendidikan karakter terhadap motivasi belajar

H_a = Terdapat pengaruh model pembelajaran *Take And Give* berbasis pendidikan karakter terhadap motivasi belajar.

Adapun hipotesis pada penelitian pengaruh model pembelajaran *Take And Give* berbasis pendidikan karakter terhadap hasil belajar sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Take And Give* berbasis pendidikan karakter terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran kimia.

H_a = Terdapat pengaruh model pembelajaran *Take And Give* berbasis pendidikan karakter terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran kimia.

