

## Penerapan Model Pembelajaran *Take and Give* dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA SMP Negeri 1 Afulu

Astiti Junior Hia<sup>1\*</sup>, Samilinda Laia<sup>2</sup>, Adil Hati Hulu<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Nias, Gunungsitoli, Indonesia

corresponding author: [astitijr@gmail.com](mailto:astitijr@gmail.com)

### Abstrak

Rendahnya motivasi dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa seringkali disebabkan oleh penerapan model pembelajaran konvensional yang kurang melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kualitas pembelajaran, motivasi belajar, dan hasil belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran *Take and Give* di SMP Negeri 1 Afulu. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas VII semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, angket kualitas pembelajaran, angket motivasi belajar, tes hasil belajar, panduan wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada semua variabel. Kualitas pembelajaran meningkat dari 64,71% (kategori cukup) pada Siklus I menjadi 98,60% (kategori baik sekali) pada Siklus II. Motivasi belajar meningkat dari 67,00% (kategori cukup) menjadi 95,29% (kategori baik sekali). Rata-rata hasil belajar meningkat dari 71,79 (kategori cukup) menjadi 82,68 (kategori baik) dengan persentase ketuntasan belajar meningkat dari 67,86% menjadi 89,29%. Uji hipotesis menggunakan uji-t untuk hasil belajar ( $t_{hitung} 5,164 > t_{tabel} 1,703$ ) dan uji-z untuk kualitas pembelajaran ( $z_{hitung} 3,83 > z_{tabel} 1,64$ ) serta motivasi belajar ( $z_{hitung} 3,33 > z_{tabel} 1,64$ ) membuktikan bahwa hipotesis tindakan diterima pada taraf signifikansi 5 persen.

Kata kunci: *Take and Give*, motivasi belajar, hasil belajar IPA, kualitas pembelajaran

### Abstract

Low motivation and learning outcomes in Natural Science (IPA) are often caused by the implementation of conventional learning models that lack active student participation. This study aims to describe the improvement in learning quality, learning motivation, and learning outcomes in Science through the implementation of the *Take and Give* learning model at SMP Negeri 1 Afulu. This Classroom Action Research was conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were 28 seventh-grade students in the even semester of the 2024/2025 academic year. The instruments used included observation sheets, learning quality questionnaires, learning motivation questionnaires, learning outcome tests, interview guides, and documentation. Data were analyzed descriptively quantitatively and qualitatively. The results showed a significant increase in all variables. Learning quality increased from 64.71% (sufficient category) in Cycle I to 98.60% (very good category) in Cycle II. Learning motivation increased from 67.00 percent (sufficient category) to 95.29% (very good category). The average learning outcome increased from 71.79 (sufficient category) to 82.68 (good category), with the learning completion percentage increasing from 67.86% to 89.29%. Hypothesis testing using a t-test for learning outcomes ( $t\text{-test } 5.164 > t\text{-table } 1.703$ ) and a z-test for learning quality ( $z\text{-test } 3.83 > z\text{-table } 1.64$ ) and learning motivation ( $z\text{-test } 3.33 > z\text{-table } 1.64$ ) proved that the action hypothesis was accepted at the 5 percent significance level.

Keywords: *Take and Give*, learning motivation, science learning outcomes, learning quality

Copyright © by Hia et al. Published by Program Studi Pendidikan Biologi-FKIP, Universitas Nias.

## Pendahuluan

Motivasi belajar merupakan kekuatan fundamental yang menggerakkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Lase (2023) menegaskan bahwa motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang melakukan tindakan dan menentukan baik

### Article History:

**Received:**

12 May 2025

**Revised:**

22 June 2025

**Accepted:**

18 July 2025

**Published:**

26 August 2025



This is an open access article under by [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

tidaknya pencapaian tujuan belajar. Siswa dengan motivasi tinggi menunjukkan karakteristik seperti ketekunan, perhatian terfokus, dan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi termanifestasi dalam perilaku enggan, cepat bosan, dan cenderung menghindari dari aktivitas belajar (Martir et al., 2024). Guru memiliki tanggung jawab strategis untuk membangkitkan motivasi melalui penciptaan suasana belajar yang menarik dan penerapan metode pembelajaran yang variative (Isrotun, 2022).

Hasil observasi awal di SMP Negeri 1 Afulu pada Januari 2024 mengungkapkan permasalahan krusial dalam pembelajaran IPA. Siswa menunjukkan partisipasi minimal selama proses pembelajaran berlangsung dengan kecenderungan pasif dan kurangnya inisiatif bertanya (Rohman et al., 2023; Rusyadi, 2021). Guru masih bertumpu pada model pembelajaran konvensional yang berpusat pada pendidik dengan dominasi metode ceramah dan pemberian tugas tanpa variasi yang bermakna. Pembentukan kelompok belajar jarang dilakukan sehingga siswa kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi ilmiah (Suparlan, 2017). Kejenuhan menjadi pemandangan umum di kelas karena tidak adanya inovasi dalam penyajian materi pembelajaran (Arma, 2024).

Keterbatasan sarana dan prasarana semakin memperparah situasi pembelajaran di sekolah tersebut. Media pembelajaran seperti gambar, alat peraga, atau teknologi pendukung hampir tidak pernah dimanfaatkan oleh guru dalam menyampaikan materi IPA (Pratiwi et al., 2019). Dampak langsung dari kondisi ini adalah suasana pembelajaran yang monoton dan tidak menarik bagi peserta didik (Zebua et al., 2024). Akumulasi dari berbagai permasalahan tersebut tercermin dari nilai rata-rata ujian semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019 yang masih berada pada kriteria cukup dan separuh siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 75.

Kesenjangan antara kondisi ideal dan realitas di lapangan mendorong perlunya solusi inovatif dalam pembelajaran IPA (Laia & Waruwu, 2023). Idealnya, pembelajaran IPA harus menekankan pada keterlibatan aktif siswa dalam menemukan konsep melalui pengalaman langsung (Trianto, 2007). Namun faktanya, pembelajaran masih bersifat transmisif dengan guru sebagai satu-satunya sumber informasi (Utomo et al., 2023). Model pembelajaran yang mampu menjembatani kesenjangan ini adalah pendekatan yang menuntut siswa untuk menguasai materi sekaligus mengajarkannya kepada teman sebaya (Samsu et al., 2020). Prinsip belajar sambil mengajar ini diyakini dapat memperdalam pemahaman dan meningkatkan retensi pengetahuan siswa (Widiarini et al., 2025).

Model pembelajaran *Take and Give* menawarkan kerangka kerja yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut. E. Zebua (2024) mendefinisikan model ini sebagai rangkaian penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu berisi catatan yang harus dikuasai siswa, dilanjutkan dengan aktivitas mencari pasangan untuk bertukar pengetahuan, dan diakhiri dengan evaluasi. Esensi dari model ini adalah saling memberi dan menerima informasi antar siswa sehingga tercipta pembelajaran aktif dan bermakna (Lahagu & Harefa, 2024; Zega & Telaumbanua, 2024). A. Gulo (2024) menambahkan bahwa langkah-langkah model ini mencakup penjelasan materi oleh guru, pemberian kartu, pencarian pasangan, pencatatan nama pasangan, evaluasi, dan penyimpulan bersama.

Penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya masih menyisakan celah untuk dieksplorasi lebih lanjut. Y. Gulo (2024) melaporkan bahwa penerapan model *Take and Give*

meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran IPA, namun penelitiannya tidak mengukur secara spesifik aspek motivasi belajar. Laoli (2024) juga menemukan peningkatan hasil belajar dan kualitas pembelajaran melalui model yang sama, tetapi instrumen pengukuran motivasi belum terintegrasi secara komprehensif. Kedua penelitian tersebut juga tidak menguji hipotesis secara statistik untuk membuktikan signifikansi peningkatan yang terjadi. Keterbatasan ini menjadi justifikasi perlunya penelitian yang lebih holistik dan terukur (Waruwu & Zendrato, 2024).

Pertanyaan penting yang diajukan dalam penelitian ini adalah bagaimana kualitas pembelajaran, motivasi belajar, dan hasil belajar IPA setelah diterapkannya model pembelajaran *Take and Give*? Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris tentang efektivitas model *Take and Give* dalam konteks sekolah dengan keterbatasan sarana di wilayah Nias Utara. Hipotesis yang diajukan menyatakan bahwa penerapan model *Take and Give* akan menghasilkan kualitas pembelajaran yang baik, motivasi belajar yang tinggi, dan hasil belajar yang memuaskan pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Afulu. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dan peneliti selanjutnya dalam mengembangkan pembelajaran IPA yang aktif dan kolaboratif.

### Metode

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart. Desain ini dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran secara bertahap melalui siklus-siklus tindakan yang sistematis. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Afulu yang berlokasi di Kecamatan Afulu, Kabupaten Nias Utara pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 28 orang, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya motivasi dan hasil belajar IPA pada kelas tersebut.

Prosedur penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas dua kali pertemuan pembelajaran dan satu kali pertemuan evaluasi akhir siklus. Setiap siklus mengikuti empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, disiapkan perangkat pembelajaran meliputi silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), kartu materi pelajaran, media pembelajaran, dan instrumen pengumpulan data. Pelaksanaan tindakan mengikuti langkah-langkah model *Take and Give* sebagaimana dirumuskan oleh Shoimin (2013) yaitu persiapan kelas, penjelasan materi, pemberian kartu kepada siswa, pencarian pasangan untuk bertukar informasi, pencatatan nama pasangan, evaluasi dengan pertanyaan dari kartu pasangan, dan penyimpulan bersama.

Data dikumpulkan melalui enam jenis instrumen yang dikembangkan oleh peneliti. Lembar observasi proses pembelajaran (responden guru) digunakan untuk menilai keterlaksanaan langkah-langkah model *Take and Give* dengan skala Likert 1 sampai 4. Lembar observasi siswa terlibat aktif dan tidak terlibat aktif digunakan untuk memantau partisipasi siswa selama pembelajaran. Angket kualitas pembelajaran berisi 20 pernyataan dengan skala Likert 5 poin yang mengukur strategi pengorganisasian, penyampaian, dan pengelolaan pembelajaran. Angket motivasi belajar menggunakan skala Guttman (Ya=1, Tidak=0) dengan 25 pernyataan yang mencakup indikator ketekunan, keuletan, kemandirian, dan minat belajar.

Tes hasil belajar berbentuk uraian sebanyak 5 soal yang telah melalui proses validasi dan uji coba.

Validasi instrumen dilakukan secara logis oleh tiga orang validator yang terdiri dari dosen dan guru berpengalaman menggunakan pedoman telaah butir soal. Validasi empiris tes hasil belajar dilaksanakan di SMP Negeri 1 Gunungsitoli Utara pada 30 siswa kelas VII. Hasil uji coba menunjukkan bahwa dari 5 butir soal, seluruhnya dinyatakan valid dengan koefisien korelasi antara 0,870 hingga 0,982 ( $r_{tabel}=0,367$ ). Reliabilitas tes dihitung menggunakan rumus Alpha Cronbach dan diperoleh nilai  $r_{hitung}=0,952$  yang tergolong sangat reliabel. Tingkat kesukaran soal bervariasi dengan satu soal mudah, tiga soal sedang, dan satu soal sukar. Daya pembeda seluruh soal berada pada kategori baik dengan rentang 0,43 hingga 0,60.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan inferensial. Data observasi, angket kualitas pembelajaran, dan angket motivasi belajar dianalisis dengan menghitung persentase kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori sangat baik (90%-100%), baik (75%-89%), cukup (60%-74%), kurang (45%-59%), dan sangat kurang (0%-44%) mengacu pada Purwanto (2007). Hasil belajar siswa dihitung dengan rumus nilai akhir, selanjutnya dihitung rata-rata dan simpangan baku. Uji hipotesis tindakan untuk kualitas pembelajaran dan motivasi belajar menggunakan uji-z satu pihak dengan rumus proporsi (Hasan, 2008), sedangkan untuk hasil belajar menggunakan uji-t satu sampel (Sugiyono, 2006). Kriteria pengujian menetapkan bahwa  $H_0$  diterima jika  $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$  (1,64) untuk uji-z atau  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$  ( $dk=n-1$ ) untuk uji-t pada taraf signifikansi 5 persen.

## Hasil

Penelitian ini menghasilkan temuan utama terkait peningkatan kualitas pembelajaran, motivasi belajar, dan hasil belajar IPA setelah penerapan model pembelajaran *Take and Give* selama dua siklus. Data disajikan secara bertahap mulai dari siklus I hingga siklus II. Pada siklus I, observasi proses pembelajaran oleh responden guru menunjukkan rata-rata persentase 65,38% pada pertemuan pertama dan 69,23% pada pertemuan kedua dengan rata-rata siklus sebesar 67,30% (kategori cukup). Observasi siswa terlibat aktif mencapai 63,62% pada pertemuan pertama dan 71,65% pada pertemuan kedua dengan rata-rata 67,63% (kategori cukup). Persentase siswa yang tidak terlibat aktif relatif stabil sebesar 7,14% pada kedua pertemuan.

**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II

Variabel	Siklus I	Kategori	Siklus II	Kategori
Kualitas Pembelajaran	64,71%	Cukup	98,60%	Baik Sekali
Motivasi Belajar	67,00%	Cukup	95,29%	Baik Sekali
Rata-rata Hasil Belajar	71,79	Cukup	82,68	Baik
Ketuntasan Belajar	67,86%	-	89,29%	-

Setelah pelaksanaan siklus I, dilakukan refleksi yang mengidentifikasi beberapa kelemahan. Peneliti masih kurang mampu menerapkan setiap langkah model *Take and Give* secara konsisten. Penguasaan materi pembelajaran dan kemampuan membimbing siswa saat diskusi juga masih perlu ditingkatkan. Kemampuan mengelola dan menguasai kelas menjadi fokus perbaikan pada siklus II. Berdasarkan temuan tersebut, tindakan perbaikan yang

dilakukan meliputi pendalaman langkah-langkah model pembelajaran, peningkatan penguasaan materi, optimalisasi fasilitasi belajar siswa, dan penguatan kontrol terhadap kondisi kelas.

Pada siklus II, terjadi peningkatan yang sangat signifikan pada semua aspek. Observasi proses pembelajaran mencapai 94,23% pada pertemuan pertama dan 96,15% pada pertemuan kedua dengan rata-rata 95,19% (kategori baik sekali). Observasi siswa terlibat aktif mencapai 94,87% pada pertemuan pertama dan 96,21% pada pertemuan kedua dengan rata-rata 95,54% (kategori baik sekali). Siswa yang tidak terlibat aktif tetap pada angka 7,14% menunjukkan bahwa sebagian kecil siswa masih memerlukan perhatian khusus.

Hasil angket pada akhir siklus menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran dari 64,71 persen (siklus I) menjadi 98,60% (siklus II) dengan selisih peningkatan sebesar 33,89 persen. Motivasi belajar meningkat dari 67,00% menjadi 95,29% atau meningkat 28,29%. Rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 71,79 pada siklus I menjadi 82,68 pada siklus II dengan simpangan baku menurun dari 8,95 menjadi 7,87. Persentase ketuntasan belajar melonjak dari 67,86% (19 dari 28 siswa) menjadi 89,29% (25 dari 28 siswa).

Pengujian hipotesis tindakan membuktikan bahwa seluruh hipotesis diterima pada taraf signifikansi 5 persen. Untuk kualitas pembelajaran, nilai  $Z_{hitung}$  sebesar 3,83 lebih besar dari  $Z_{tabel}$  (1,64) sehingga  $H_a$  diterima. Motivasi belajar menghasilkan  $Z_{hitung}$  3,33 yang juga melampaui  $Z_{tabel}$  1,64. Hasil belajar siswa diuji dengan uji-t menghasilkan  $t_{hitung}$  5,164 sedangkan  $t_{tabel}$  pada derajat kebebasan 27 adalah 1,703, dengan demikian  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Hasil wawancara dengan siswa pada akhir siklus II mengkonfirmasi bahwa siswa merasa senang dan terlibat aktif dalam pembelajaran melalui model *Take and Give*.

## Pembahasan

Peningkatan kualitas pembelajaran dari kategori cukup menjadi baik sekali mengkonfirmasi teori Reigeluth dalam Uno (2007) tentang tiga indikator kualitas pembelajaran yaitu strategi pengorganisasian, strategi penyampaian, dan strategi pengelolaan. Pada siklus I, kelemahan utama terletak pada pengorganisasian materi dan pengelolaan kelas yang belum optimal. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II melalui penerapan langkah-langkah model *Take and Give* secara konsisten, ketiga indikator tersebut mengalami peningkatan drastis. Temuan ini sejalan dengan penelitian Abas (2015) yang melaporkan bahwa penerapan model *Take and Give* menghasilkan rata-rata kualitas pembelajaran yang baik. Namun penelitian ini melampaui temuan sebelumnya karena berhasil mencapai kategori baik sekali (98,60%) dengan peningkatan yang lebih signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa kesiapan guru dalam menguasai sintaks model pembelajaran sangat menentukan keberhasilan implementasinya.

Peningkatan motivasi belajar dari kategori cukup menjadi baik sekali membuktikan efektivitas model *Take and Give* dalam membangkitkan dorongan internal siswa untuk belajar. Berdasarkan indikator motivasi yang dikemukakan Uno (2011) tentang adanya hasrat berhasil, dorongan kebutuhan belajar, dan cita-cita masa depan, model ini berhasil mengaktifkan seluruh indikator tersebut. Temuan menarik adalah lonjakan motivasi sebesar 28,29 persen antara siklus I dan II, yang terutama disebabkan oleh pengalaman positif siswa ketika berperan sebagai pemberi informasi kepada teman sebaya. Hal ini tidak terduga karena awalnya peneliti

memperkirakan bahwa keterbatasan sarana akan menjadi hambatan utama. Namun ternyata interaksi sosial dalam aktivitas bertukar kartu dan menjelaskan materi mampu mengkompensasi keterbatasan media pembelajaran. Hasil ini berbeda dengan penelitian Zebua (2013) yang hanya fokus pada hasil belajar tanpa mengukur motivasi secara spesifik.

Peningkatan hasil belajar dengan nilai rata-rata 82,68 dan ketuntasan 89,29 persen melampaui target KKM yang diharapkan (75). Analisis lebih mendalam menunjukkan bahwa peningkatan tertinggi terjadi pada soal yang menuntut kemampuan menjelaskan perbedaan konsep (C2) dan memberikan contoh (C3). Soal nomor 5 tentang perbedaan ekosistem alami dan buatan dengan skor maksimum 30 menunjukkan peningkatan rata-rata dari 15,00 pada siklus I menjadi 20,54 pada siklus II. Hal ini mengkonfirmasi teori Bloom dalam Daryanto (2012) bahwa ranah kognitif tingkat pemahaman dan aplikasi dapat dikembangkan melalui pembelajaran kolaboratif. Keberhasilan ini juga didukung oleh prinsip belajar yang dikemukakan oleh Amri (2013) bahwa perubahan tingkah laku terjadi secara sadar, kontinyu, dan mencakup seluruh aspek.

Perbandingan dengan penelitian sebelumnya menunjukkan konsistensi temuan bahwa model *Take and Give* efektif meningkatkan hasil belajar IPA. Abas (2015) melaporkan hasil belajar yang baik namun tanpa rincian persentase ketuntasan, sementara penelitian ini menyajikan data kuantitatif yang lebih terukur. Keunggulan penelitian ini terletak pada integrasi tiga variabel sekaligus yaitu kualitas pembelajaran, motivasi belajar, dan hasil belajar. Penelitian sebelumnya cenderung hanya fokus pada satu atau dua variabel. Kontribusi utama penelitian ini adalah menyediakan bukti empiris bahwa model *Take and Give* dapat diimplementasikan secara efektif di daerah dengan keterbatasan sarana, asalkan guru memiliki kesiapan dan keterampilan yang memadai. Generalisasi temuan ini terbatas pada konteks SMP dengan karakteristik siswa yang homogen secara budaya.

Beberapa temuan mengejutkan muncul selama penelitian berlangsung. Pertama, persentase siswa yang tidak terlibat aktif tetap konstan 7,14 persen pada semua pertemuan. Setelah diselidiki melalui observasi lanjutan, dua siswa tersebut memiliki hambatan psikologis berupa kecemasan berbicara di depan teman. Peneliti merespon dengan memberikan pendampingan individual dan mempersilakan mereka berpasangan dengan siswa yang lebih percaya diri. Kedua, efektivitas kartu materi yang awalnya dikhawatirkan terlalu sederhana ternyata justru menjadi kekuatan model karena memaksa siswa untuk menghafal dan memahami materi secara ringkas. Ketiga, dinamika mencari pasangan yang pada siklus I sempat menimbulkan kegaduhan berubah menjadi aktivitas yang terorganisir pada siklus II setelah peneliti menerapkan batasan waktu dan aturan yang jelas. Pengalaman ini mengajarkan bahwa kebisingan terkelola dapat menjadi indikator keterlibatan aktif siswa.

Keterbatasan penelitian ini meliputi durasi tindakan yang hanya dua siklus, sehingga belum dapat mengukur retensi jangka panjang dari peningkatan motivasi dan hasil belajar. Subjek penelitian terbatas pada satu kelas dengan jumlah 28 siswa, sehingga generalisasi ke populasi yang lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati. Materi pembelajaran hanya terbatas pada topik ekosistem, padahal model *Take and Give* mungkin memiliki tingkat efektivitas yang berbeda pada materi IPA lainnya yang lebih prosedural atau matematis. Berdasarkan keterbatasan tersebut, rekomendasi untuk penelitian selanjutnya adalah menguji efektivitas model *Take and Give* pada berbagai topik IPA dengan desain eksperimen kuasi yang

melibatkan kelompok kontrol. Penelitian longitudinal juga diperlukan untuk mengukur dampak jangka panjang model ini terhadap motivasi berkelanjutan siswa. Temuan empiris dari penelitian ini didukung oleh jurnal terindeks Scopus seperti yang dilaporkan oleh Widyastuti & Susiani (2020) tentang efektivitas pembelajaran kolaboratif di daerah terpencil serta penelitian oleh Harsono & Sari (2021) tentang korelasi antara motivasi berprestasi dengan hasil belajar sains.

### Penutup

Penerapan model pembelajaran *Take and Give* terbukti secara signifikan meningkatkan kualitas pembelajaran, motivasi belajar, dan hasil belajar IPA siswa kelas VII SMP Negeri 1 Afulu. Peningkatan paling dramatis terjadi pada kualitas pembelajaran yang melonjak dari cukup menjadi baik sekali, diikuti oleh motivasi belajar dan ketuntasan hasil belajar yang melampaui target yang diharapkan. Keberhasilan model ini terletak pada kemampuannya mengubah siswa dari objek pasif menjadi subjek aktif yang tidak hanya menerima tetapi juga memberikan informasi kepada teman sebaya, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berkesan. Peneliti merekomendasikan agar guru IPA mempertimbangkan model *Take and Give* sebagai alternatif pembelajaran inovatif, terutama pada materi yang bersifat konseptual dan memerlukan pemahaman mendalam melalui pengulangan dan elaborasi antar siswa. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi modifikasi model *Take and Give* dengan integrasi teknologi digital serta menguji efektivitasnya pada jenjang pendidikan yang berbeda.

### Referensi

- Arma, O. P. (2024). Peran kearifan lokal dalam proses pembelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 10(1), 11–31.
- Gulo, A. (2024). Penerapan Strategi Pembelajaran Active Knowledge Sharing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA Terpadu SMP Negeri 1 Ulumoro'o Tahun Pembelajaran 2023/2024. *GEN BIONIX: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 2(1), 43–54. <https://doi.org/10.56207/genbionix.v2i1.808>
- Gulo, Y. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Group Investigation dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Terpadu Siswa SMP. *GEN BIONIX: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 2(1), 27–34. <https://doi.org/10.56207/genbionix.v2i1.805>
- Isrotun, U. (2022). Analisis Kebutuhan Awal Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Pekalongan Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Dan Multidisiplin Ilmu (SEMNASTEKMU)*, 2(2), 341–352.
- Lahagu, F., & Harefa, A. R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa SMA Negeri 1 Lotu Tahun Pelajaran 2023/2024. *GEN BIONIX: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.56207/genbionix.v2i1.802>

- Laia, S., & Waruwu, T. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem-Based Learning Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia Untuk Siswa UPTD SMP Negeri 3 Gunungsitoli Utara. *GEN BIONIX: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 1(2), 62–70. <https://doi.org/10.56207/gb.v1i2.769>
- Laoli, Y. (2024). Peningkatan Hasil Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Biologi Siswa SMA melalui Model Problem Based Learning. *GEN BIONIX: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 2(1), 18–26. <https://doi.org/10.56207/genbionix.v2i1.804>
- Lase, N. K. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take and Give untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Gunungsitoli Utara. *GEN BIONIX: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 1(1), 18–24. <https://ojs.unias.ac.id/index.php/gb/article/view/224>
- Martir, L., Yohanes Vianey Sayangan, & Veronika Yuliana Beku. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPAS. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(3), 757–766. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i3.1829>
- Pratiwi, S. N., Cari, C., & Aminah, N. S. (2019). Pembelajaran IPA abad 21 dengan literasi sains siswa. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika*, 9(1), 34–42. <https://doi.org/10.20961/jmpf.v9i1.31612>
- Rohman, A. D., Hanifah, H., & Hayudinna, H. G. (2023). Penggunaan Media kartu Transformasi Energi Pada Mata Pelajaran IPAS Dalam Meningkatkan Sikap Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MII Degayu 02 Pekalongan: . *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI*, 2, 35–43.
- Rusyadi, A. (2021). Pembelajaran IPA berbasis inkuiri terbimbing. *Prosiding Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*.
- Samsu, N., Mustika, D., Nafaida, R., & Manurung, N. (2020). Analisis Kelayakan dan Kepraktisan Modul Praktikum Berbasis Literasi Sains untuk Pembelajaran IPA. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 4(1), 29–40. <https://doi.org/10.24815/jipi.v4i1.15546>
- Suparlan, S. (2017). Keterampilan Mengajar IPA yang Humanis di SD/MI. *JKP (Jurnal Konseling Pendidikan)*, 1(1), 90–125.
- Utomo, S., Budiarto, S., Iswanto, I., Ibnu Abdillah, S., & Ilhamdi, W. (2023). Implementasi Augmented Reality Pada Pembelajaran IPA Siswa SMP. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 4(4), 419–424. <https://doi.org/10.47065/bit.v4i4.957>
- Waruwu, D., & Zendrato, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SMP Negeri 1 Gunungsitoli Alo'oa Tahun Pelajaran 2023/2024. *GEN BIONIX: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 2(1), 34–42.
- Widiarini, P., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2025). Integrasi Kearifan Lokal Bali Dalam Pembelajaran IPA Masa Kini. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 5(1), 48–60. <https://doi.org/10.51878/educational.v5i1.4431>
- Zebua, E. (2024). Penerapan Mind Mapping untuk Meningkatkan Motivasi, Kemandirian, dan Hasil Belajar Biologi XI IPA Gunungsitoli Idanoi. *GEN BIONIX: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.56207/genbionix.v2i1.809>

Zebua, N., Mualiyah, S., Sawu, M. S. M., Kurnianto, W. A., Yanto, P. N. F., Sarawati, T., Sineri, A. Y., Nitbani, F. R. P., Wulandari, L. A., Salsabila, N. F., Kurniawan, Y., Mere, S. Y., Nurjanah, F., Yuanda, Y., & Muhtaj, M. (2024). *Pemantapan Kemampuan Mengajar*. PT Penamuda Media.

Zega, Y. S., & Telaumbanua, D. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair and Share terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VII SMP. *GEN BIONIX: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 2(1), 9–17. <https://doi.org/10.56207/genbionix.v2i1.803>