

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Menghafal

1. Pengertian Kemampuan

Kemampuan yang diperoleh peserta didik dalam proses pembelajaran dapat digunakan untuk mengetahui bagaimana tingkat perkembangannya, adapun kata “mampu: memiliki makna yang sama dengan dapat atau bisa. Kemampuan merupakan daya atau keinginan untuk melakukan sesuatu sebagai hasil pembawaan atau latihan¹. Kemampuan bersal dari kata mampu yang memiliki imbuhan –ke dan –an.

Dalam kamus bahasa Indonesia kemampuan merupakan kesanguupan, kekuatan untuk melakukan sesuatu yang dimilikinya². Kemampuan juga merupakan potensi yang ada pada dalam diri seseorang, dimana potensi itu akan berkembang jika dilakukan latihan.

Woodworth dan Marquis seperti dikutip Suryabarata mengungkapkan definisi *ability* (kemampuan) pada tiga arti, yaitu³:

- a. *Achievment* yang merupakan potensial *ability*, yang dapat diukur langsung dengan alat atau tes tertentu.

¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 97.

² Desy Anwar, *Kamus Lemgkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Amelia, 2003), 328.

³ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindi Persada, 1998), 161.

- b. *Capacity* yang merupakan potensial *ability*, yang dapat diukur secara tidak langsung dengan melalui pengukuran kecakapan individu.
- c. *Aptitude* yaitu kualitas yang hanya dapat diungkapkn atau diukur dengan tes khusus yang sengaja dibuat untuk mengukurnya.

Dari definisi diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan merupakan kesanggupan dan potensi yang dimiliki seseorang sejak lahir untuk melakukan sesuatu, namun dalam menggali potensi tersebut perlu banyak latihan.

2. Pengertian Kemampuan Menghafal

Menghafal adalah sebuah usaha aktif agar dapat memasukkan informasi kedalam otak. Menurut kuswana menghafal adalah mendapat kembali pengetahuan yang relevan dan tersimpan di memori jangka panjang⁴. Kemampuan menghafal juga diartikan sebagai kemampuan untuk memindahkan bahan bacaan atau objek kedalam ingatan (*encoding*), menyimpan di dalam memori (*storage*) dan pengungkapan kembali pokok bahasan yang ada dalam memeori (*retrival*)⁵.

Menghafal juga dapat dikatakan suatu kegiatan menyerap informasi kedalam otak yang dapat digunakan dalam jangka panjang⁶. Dalam proses menghafal, siswa dihadapkan pada materi yang biasanya

⁴ Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2012), 115.

⁵ Sa'dullah, *Cara Cepat Menghafal Al-Quran*, (Jakarta: Gema Insani, 2008), 49.

⁶ Aji Indianto S, *Kiat-Kiat Mempertajam Daya Ingat Hafalan Pelajaran*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2015), 11.

disajikan dalam bentuk verbal (bentuk bahasa) yang memiliki arti. Misalnya huruf abjad, bahasa, kata dan bilangan. Dalam proses tersebut siswa sangat terbantu dalam menghafal⁷.

Menurut Bobbi menghafal adalah proses menyimpan data ke memori otak, kemampuan manias dalam berfikir, berimajiansi dan menyimpan informasi, serta mengeluarkan atau memanggil informasi kembali⁸.

Perlu diketahui otak manusia terbagi dari 3 bagian yaitu otak kanan, otak kiri dan otak tengah. Sementara itu, kemampuan untuk mengingat dan menghafal dikerjakan oleh otak kiri. Menghafal adalah sebuah usaha yang aktif agar dapat memasukkan informasi ke dalam otak⁹.

Dari definisi diatas maka dapat disimpulkan kemampuan menghafal adalah kesanggupan seseorang dalam menguasai suatu keahlian yang digunakan untuk mengerjakan berbagai macam tugas dalam suatu pekerjaan dan diucapkan diluar kepala tanpa melihat buku atau catatan dari pembelajarn tersebut.

⁷ Ws Winkle, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: PT Gramedia, 2004), cet VI , 88.

⁸ Bobbi De Poter, *Quantum Teaching*, (Bandung: Kaifa, 2007), 168.

⁹ Chatrine Syarif, *Menjadi Pintar dengan Otak Tengah*, (Yogyakarta: PT Buku Kuta, 2010), 111-112.

3. Prinsip-Prinsip dalam Menghafal

Menurut Zakiyah Drajat prinsip-prinsip yang perlu di perhatikan dalam menghafal adalah sebagai berikut¹⁰:

- a. Bahan yang hendak di hafal seharusnya diusahakan agar dipahami benar-benar oleh anak.
- b. Bahan hafalan hendaknya merupak suatu kebetulan.
- c. Bahan yang telah di hafal hendaknya digunakan secara fungsional dalam keadaan tertentu.
- d. *Active Recall* hendaknya dilakukan secara rutin.

Untuk penyampaian jenis bahan hafalan, biasanya guru memberikan evaluasi berupa pemberian tugas atau tanya jawab.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Menghafal

Ada beberapa faktor yang memepengaruhi kemampuan menghafal seseorang, yaitu sebagai berikut¹¹ :

- a. Menyuarakan

Yaitu proses menghafal dilakukan dengan cara mengeraskan bacaan. Dengan mengeraskan bacaan maka peserta didik akan lebih mudah mengingat obyek yang dihafalkan. Menyuarakan bacaan

¹⁰ Zakiyah Drajat, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), cet II 264.

¹¹ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1998), cet VIII 45.

yang dihafalkan biasanya sebuah rumus yang dihafalkan secara tepat, ejaan-ejaan dan nama asing atau hal yang sukar.

b. Pembagian Waktu

Proses menghafal memerlukan pembagian waktu yang tepat, sehingga obyek yang dihafal mudah diingat. Waktu yang digunakan seharusnya beruntut dan dilakukan secara intens.

c. Penggunaan Strategi yang Tepat

Pemilihan strategi yang sangat tepat menentukan keberhasilan proses menghafal. Pemilihan strategi juga disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan usia anak. Selain faktor-faktor tersebut ada faktor yang juga berpengaruh pada kemampuan menghafal seseorang yaitu sebagai berikut¹²:

- 1) Sifat seseorang, misalkan saja dilihat dari karakter nya apakah dia seorang yang rajin atau yang malas, tidak mudah menyerah dan lain sebagainya.
- 2) Alam sekitar, yaitu kondisi lingkungan atau kondisi tempat seseorang yang sedang menghafal.
- 3) Keadaan jasmani.
- 4) Keadaan rohani.
- 5) Usia seseorang saat menghafal.

¹² Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), 26.

5. Indikator Kemampuan Menghafal

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak)¹³. Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk ranah kognitif. Ranah kognitif memiliki enam jenjang proses berpikir. Keenam jenjang dimaksud adalah pengetahuan/ ingatan/ hafalan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), penilaian (*evaluation*)¹⁴.

Dalam ranah kognitif tingkatan hafalan mencakup kemampuan menghafal verbal, materi pembelajaran berupa fakta, konsep, prinsip, dan prosedur. Untuk mnegatur keberhasilan penugasan kognitif dapat digunakan tes lisan di kelas, tes tulis dan porofolio¹⁵. Didalam Taksonomi Bloom juga dijelaskan indikator menghafal termasuk di dalam Clyang diantaranya adalah mendefinisikan, mendeskripsikan, mengidentifikasi, mendaftar, menyebutkan, mengingat, menyebutkan, menyimpulkan, mencatat, mmenceritakan, mengulang, dan menggaris bawah¹⁶.

¹³ Anas Sudjiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pres, 1996), 49.

¹⁴ Anas Sudjiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pres, 1996), 50.

¹⁵ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 184.

¹⁶ Burhan Nugiantiri, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*, (Yogyakarta: BPEE, 1988), 42

Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir termasuk di dalamnya kemampuan menghafal. Menurut Kenneth cara untuk mengukur kemampuan menghafal sebagai berikut¹⁷ :

- a. *Recall* : Merupakan upaya untuk mengingatkan kembali apa yang diingatnya. Contoh : menceritakan kembali apa yang dihafalkan.
- b. *Recognition* : Merupakan upaya untuk mengenali kembali apa yang pernah dipelajari. Contoh : meminta peserta didik untuk menyebutkan item-item yang di hafalkan.
- c. *Relearning* : Merupakan upaya untuk mempelajari kembali suatu materi untuk kesekian kalinya. Contoh : kita dapat mencoba, mudah tidaknya ia mempelajari materi tersebut untuk kedua kalinya.

Menurut Kunandar indikator dalam menghafal yaitu mengemukakan arti, member nama, membuat daftar, menentukan lokasi tempat, mendeskripsikan sesuatu, menceritakan sesuatu yang terjadi, menguraikan sesuatu yang terjadi¹⁸. Dalam penelitian ini indikator siswa dikatakan mampu menghafal adalah sebagai berikut :

- a. Siswa dapat mengingat kembali apa yang di hafalnya
- b. Siswa dapat menyebutkan kembali poin-poin yang telah di hafalkan
- c. Siswa dapat member definisi materi yang di hafal nya.

¹⁷ Suroso, *Smart Brain: Metode Menghafal Cepat dan Meningkatkan Ketajaman Memori*, (SIC, 2004), 108-109.

¹⁸ Kunandar. *Penilaian Utentik*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), 168.

B. Kajian Ilmu Pengetahuan Sosial MI

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya¹⁹. Menurut Permendiknas no 22 tahun 2006, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang di berikan mulai dari SD sampai SMP. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk mnejadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, menghargai satu sma lain, dan menjadi warga yang cinta damai.

2. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial

Tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosila yang berguan dalam kehidupannya, kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah nasional yang terjadi dalam kehidupan masyarakat, kemampuan berkomunikasi dengan sesame warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan seta bidang keahlian, kesadaran sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagan dari kehidupan tersebut, kemmampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS

¹⁹ Nurhadi, *Menciptakan Pembelajaran IPS Efektif dan Menyenangkan*, (Jakarta: Multi Kreasi Satu Delapan, 2010), Cet I, 4.

sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi²⁰

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Permendiknas no 22 Tahun 2006 yaitu sebagai berikut²¹ :

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, berkompetisi, dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional, global.

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS

Ruang lingkup mata pelajaran IPS menurut Permendiknas yaitu sebagai berikut²² :

- a. Manusia, tempat dan lingkungan.
- b. Waktu, keberlanjutan dan perubahan.
- c. Sistem sosial dan budaya.

²⁰ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), Cet I, 31.

²¹ Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang *kurikulum IPS SD*.

²² Permendiknas No 24 Tahun 2006 tentang *kurikulum IPS SD*.

d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

4. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS kelas IV SD/MI

Dalam panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD atau MI tahun 2006, terdapat Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD). Standar kompetensi dan kompetensi dasar menjadi landasan serta arahan untuk mengembangkan materi ajar. Adapun standar kompetensi dasar IPS kelas IV SD atau MI adalah sebagai berikut:

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SD/MI.

Tabel 2.1
SK dan KD IPS Kelas IV

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Semester 1 1. Memahami sejarah, kenampakan alam, dan keragaman suku bangsa dan budaya di lingkungan kabupaten/ kota dan provinsi.	1.1 Membaca peta lingkungan setempat (kabupaten/ kota dan provinsi) dengan menggunakan skala sederhana. 1.2 Mendeskripsikan kenampakan alam di lingkungan kabupaten/ kota dan provinsi serta hubungannya dengan keragaman sosial dan budaya. 1.3 Menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan setempat. 1.4 Menghargai aktivitas ekonomi dan sumber daya alam setempat (kabupaten/ kota, provinsi). 1.5 Menghargai berbagai peninggalan sejarah lingkungan setempat (kabupaten/ kota,

	provinsi) 1.6 Meneladani kepahlawanan dan patriotism tokoh-tokoh dilingkungannya.
Semester 2 2. Mengenal sumber daya alam, kegiatan ekonomi dan kemajuan teknologi di lingkungan kabupaten/kota dan provinsi.	2.1 Mengenal aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lain di daerahnya. 2.2 Mengenal pentingnya koperasi dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. 2.3 Mengenal perkembangan teknologi, produksi, komunikasi dan transportasi serta pengalaman menggunakannya. 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya.

5. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial

Aktivitas ekonomi merupakan kegiatan manusia mengolah sumber daya alam untuk menghasilkan barang atau jasa yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Ada banyak kegiatan ekonomu yang dapat dilakukan disuatu daerah. Sebenarnya, kegiatan ekonomi tidak bergantung pada sumber daya alam di daerah itu. Misalnya dipantai, selian pekerjaan mencari ikan juga muncul usaha pariwisata, karena pantainya indah akan ada wisatawan yang datang untuk menikmati keindahan pantai itu.

Selanjtnya, orang akan membangun hotel, restoran, took cinderamata dan lain-lain. Setalah ini kita akan mempelajari beragam

sumber daya alam yang ada di negeri kita dan melihat kegiatan ekonominya.

a. Pantai

Beberapa pantai terkenal di Indonesia

Tabel 2.2
Nama Pantai Terkenal di Indonesia

Nama Provinsi	Nama Pantai
Lampung	Pasir Putih
Banten	Pantai Carita
Jawa Barat	Pangandaran
DI Yogyakarta	Parang Tritis
Balu	Kuta, Sanur, Jimbaran, Nusa Dua dan Benoa
Nusa Tenggara Barat	Sira dan Senggigi

Karena negara kita terdiri atas kepulauan Indonesia memiliki banyak pantai. Dari sabang sampai Merauke hampir semua provinsi di Indonesia memiliki pantai, oleh karena itu pantai merupakan salah satu sumber daya alam yang berharga di Indonesia. Kegiatan ekonomi apa yang bisa ditemukan di pantai?

Pantai merupakan tempat yang indah, sehingga menjadi sarana berwisata bagi wisatawan dalam dan luar negeri. Kompleks pertokoan dan hotel pun dapat dibangun antara lain: restoran, kafe, toko cinderamata, toko pakaian, pasar tradisional dan lain-lain. Ada banyak jasa yang ditawarkan. Di pantai orang bisa membuat layanan transportasi, penyewaan perlengkapan pantai, jasa penyedia hidangan laut, dan lain-lain.

Sekolah juga bisa dibangun di pesisir pantai, yakni sekolah yang berhubungan dengan pantai diantaranya sekolah renang, menyelam, ataupun berselancar. Sebagai pusat rekreasi, pesisir pantai juga dapat menjadi pertunjukan yang menarik. Pesisir pantai juga bisa menjadi tempat pementasan seni dengan pertunjukan kembang api dan dapat juga dijadikan tempat festival layang-layang maupun festival budaya.

b. Laut

Karena pantai berdekatan dengan laut, potensi yang ada dilaut bisa dikembangkan menjadi pemasukan yang menguntungkan masyarakat sekitarnya. Potensi perikanan laut indonesia sangat besar dan belum semua tergali. Ini karena sebagian besar wilayah indonesia berupa wilayah perairan. Dengan jumlah pulau lebih dari 15.000 dan garis pantai sepanjang 81 ribu km, kita adalah negara nomor dua yang memiliki garis pantai terpanjang setelah kanada.

Laut juga memiliki banyak potensi. Kita bisa memanfaatkan berbagai hasil laut seperti mutiara, ikan kerapu, ikan kakap, kepiting, rajungan, teripang, dan lain-lain. Rumput laut juga bisa dipakai sebagai bahan baku agar-agar, obat-obatan, dan kosmetik. Didalam jamut laut juga ada tambang, seperti minyak bumi. Oleh sebab itu banyak tamang minyak bumi yang di lepas pantai.

Akan tetapi, Indonesia belum memanfaatkan kekayaan ini secara maksimal. Kita saat ini hanya menempati urutan ke-7 sebagai negara penghasil ikan. Penghasil ikan nomor satu adalah Cina. Kita tidak hanya bisa mengambil isi laut, kita juga bisa memanfaatkan laut sebagai objek wisata bahari. Jika kita bisa menyelam kita bisa menyaksikan keindahan laut Indonesia. Diantaranya Laut Banda yang berada di Maluku, Pulau Bunaken di Sulawesi Utara maupun Raja Ampat di Papua, terkenal akan keindahan terumbu karang dan habitat lautnya.

c. Sungai

Sungai adalah salah satu kenampakan alam yang sangat penting. Bagi sebagian orang, sungai hanya dipergunakan sebagai sumber air untuk kehidupan sehari-hari akan tetapi sebenarnya sungai memiliki fungsi yang jauh lebih penting dari itu.

Sungai dapat berfungsi sebagai sumber pengairan untuk pertanian. Sungai yang dibendung dapat dialirkan kesawah-sawah sehingga menjadi sarana irigasi.

Tabel 2.3
Nama Sungai Berdasarkan Letaknya

Nama Sungai	Luas Pengairan	Letak
Musi	56.721,9 km ²	Sumatera Selatan
Batang Hari	52.582,0 km ²	Jambi
Batang Rokan	19.904,0 km ²	Riau
Batang Kuantan	19.229,0 km ²	Riau
Batang Kampar	18.829,4 km ²	Riau

Tabel 2.4
Nama Danau Terbesar di Indonesia

Nama Danau	Luas	Letak
Toba	1.733 km ²	Sumatera Utara
Towuti	578, 1 km ²	Sulawesi Selatan
Poso	281, 3 km ²	Sulawesi Tengah
Semayang	236, 3 km ²	Kalimantan Timur
Jempang	225,0 km ²	Kalimantan Timur
Matan	156, 3 km ²	Sulawesi Selatan
Kerinci	121, 9 km ²	Jambi
Singkarak	110, 0 km ²	Sumatera Barat
Maninjau	98,0 km ²	Sumatera Barat
Luar	97,0 km ²	Kalimantan Barat

e. Dataran Tinggi

Dataran tinggi merupakan wilayah datar yang memiliki ketinggian lebih dari 400 meter di atas permukaan laut. Daerah dataran tinggi baik untuk menanam sayuran dan buah-buahan, seperti: petai, jengkol, durian, kakao, manggis, asam gelugur, pinang, pisang, kopi, duku, tambe, langsung, dan sebagainya.

Selain sebagai lahan pertanian, dataran tinggi merupakan tempat yang cocok untuk pariwisata. Dataran tinggi Dieng merupakan salah satu datara tinggi yang menjadi tempat pariwisata. Selaian hawanya sejuk dan segar, dataran tinggi Dieng memiliki kekayaan budaya yang berupa Candi.

f. Dataran Rendah

Dataran rendah merupakan bagian dari daratan yang datar dengan ketinggian antara 0-200 meter di atas permukaan laut. Seperti dataran tinggi dataran rendah juga dapat dimanfaatkan untuk

pertanian. Tumbuhan yang dapat ditanam di dataran rendah antara lain cabai, tomat, terong, bayam, kangkung, timun, labu air, melon, lobak, jagung dan lain-lain. Selain pertanian, dataran rendah juga dapat digunakan untuk peternakan, perumahan serta industri.

C. Kajian tentang Strategi *Take and Give*

1. Pengertian Strategi

Dalam konteks pendidikan, strategi digunakan untuk mengatur siasat agar dapat mencapai tujuan dengan baik, serta dimaknai sebagai perencanaan yang di desain untuk mencapai tujuan pendidikan²³. Strategi pembelajaran adalah pendekatan menyeluruh dalam suatu sistem pembelajaran yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran²⁴.

Strategi pembelajaran terdiri atas seluruh komponen materi pembelajaran dan prosedur atau tahapan kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam rangka membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran tidak terbatas pada prosedur atau tahapan kegiatan belajar siswa, melainkan termasuk pengaturan materi yang akan di sampaikan pada siswa²⁵.

²³ Suyadi, *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), cet I 13.

²⁴ Etin Solihatin, *Strategi Pembelajaran PPKN*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 4.

²⁵ Junaedi, *Strategi Pembelajaran*, (Surabaya: LAPIS PGMI, 2008), 9.

2. Pengertian Strategi *Take and Give*

Istilah *take and give* sering diartikan “ saling member dan saling menerima”. *Take and give* merupakan strategi pembelajaran yang didukung oleh penyajian data yang diawali dengan pemberian kartu kepada siswa²⁶. Media yang diperlukan dalam strategi ini adalah sebagai berikut:

- a. Kartu ukuran $\pm 10\text{cm} \times 15\text{cm}$ digunakan sebagai media untuk menghafal, dan dibuat dengan banyaknya jumlah peserta, dalam kartu tersebut berisi sub materi.
- b. Kartu contoh sejumlah siswa.

3. Langkah-Langkah Pelaksanaan Strategi *Take and Give*

Sintak langkah-langkah strategi *take and give* adalah sebagai berikut²⁷:

- a. Guru mempersiapkan kartu yang akan digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.
- b. Guru mendesain kelas sebagaimana mestinya.
- c. Guru menjelaskan materi sesuai dengan kompetensi yang ingin di capai.
- d. Untuk memantapkan penguasaan siswa, mereka dibagi masing-masing kartu untuk dipelajari atau di hafal selama 5 menit.

²⁶ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), CET I 241

²⁷ Hanafiah dan Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2012), cet III 53

- e. Semua siswa disuruh berdiri dan mencari pasangan untuk saling member informasi. Tiap siswa harus mencari nama pasangannya pada kartu yang di pegangnya.
- f. Demikian seterusnya hingga setiap siswa dapat saling member dan menerima materi masing-masing (*take and give*)
- g. Untuk mengevaluasi keberhasilan siswa, guru melakukan tes lisan dan tes tulis.

4. Kelebihan Strategi *Take and Give*

Strategi *take and give* ini memiliki beberapa kelebihan, antara lain²⁸:

- a. Dapat dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan keinginan dan situasi pembelajaran.
- b. Melatih siswa untuk bekerja sama dan menghargai kemampuan orang lain.
- c. Melatih siswa untuk berinteraksi secara baik dengan teman sekelasnya.
- d. Memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui kartu yang dibagikan.
- e. Meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab masing-masing siswa di bebani tanggung jawab atas akartunya masing-masing.

²⁸ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), cet I 243

f. Meningkatkan kemampuan menghafal siswa dengan banyak-banyak menerima dan memberi informasi.

5. Kelemahan Stragtegi *Take and Give*

Terdapat beberapa kelemahan dalam penerapan strategi *take and give* ini diantaranya adalah sebagai berikut²⁹:

- a. Kesulitan mendisiplinkan siswa dalam kelompok-kelompok.
- b. Ketidak sesuaian skill antara siswa yang memiliki kemampuan akademik yang baik dan siswa yang kurang memiliki kemampuan akademik.
- c. Kecenderungan terjadinya *free riders* dalam setiap kelompok utamanya siswa-siswa yang akrab satu dengan yang lain.

D. Penerapan Strategi Pembelajaran *Take and Give* dalam Meningkatkan Kemampuan Menghafal

Strategi pembelajaran *take and give* merupakan jenis strategi pembelajaran yang tergolong kooperatif. Dalam implementasinya dikelas, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dibuka dengan pemberian kartu kepada siswa. Didalam kartu ada catatan yang harus dikuasai atau di hafal masing-masing siswa. Siswa kemudian mencari pasangan masing-masing untuk bertukar pengetahuan sesuai dengan apa yang di dapatnya di kartu, setelah itu siswa harus member dan menerima informasi dari teman yang

²⁹ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, , (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,2013), Cet I, 243.

