

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
DALAM MATA PELAJARAN IPS MENGGUNAKAN PENDEKATAN
ACTIVE LEARNING TIPE INDEX CARD MATCH
(MENCARI PASANGAN) PADA SISWA KELAS VA
SD NEGERI 3 SEDAYU**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Novitasari
NIM 09108241015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOVEMBER 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPS MENGGUNAKAN PENDEKATAN *ACTIVE LEARNING TIPE INDEX CARD MATCH (MENCARI PASANGAN)* PADA SISWA KELAS VA SD NEGERI 3 SEDAYU” yang disusun oleh Novitasari, NIM 09108241015 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Dosen Pembimbing I

Sudarmanto, M. Kes
NIP 19570508 198303 1 001

Yogyakarta, 7 Oktober 2013
Dosen Pembimbing II

Mujinem, M. Hum
NIP 19600907 198703 2 002



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 4 Oktober 2013
Yang menyatakan,



Novitasari
NIM 09108241015

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPS MENGGUNAKAN PENDEKATAN *ACTIVE LEARNING TIPE INDEX CARD MATCH* (MENCARI PASANGAN) PADA SISWA KELAS VA SD NEGERI 3 SEDAYU" yang disusun oleh Novitasari, NIM 09108241015 ini telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada tanggal 24 Oktober 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sudarmanto, M. Kes	Ketua Pengaji		8 - 11 - 2013
Sekar Purbarini K., M. Pd.	Sekretaris Pengaji		7 - 11 - 2013
Dr. Ch. Ismaniati	Pengaji Utama		6 - 11 - 2013
Mujinem, M. Hum	Pengaji Pendamping		8 - 11 - 2013



Yogyakarta, 18 NOV 2013
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta



Harvanto, M. Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

Apa yang saya dengar, saya lupa. Apa yang saya lihat, saya ingat. Apa yang saya lakukan, saya faham.

- Confucius -

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Ibuku tercinta yang telah banyak berjasa dalam kehidupan penulis
2. Almamater Universitas Negeri Yogyakarta
3. Agama, Nusa, dan Bangsa

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA
DALAM MATA PELAJARAN IPS MENGGUNAKAN PENDEKATAN
ACTIVE LEARNING TIPE INDEX CARD MATCH
(MENCARI PASANGAN) PADA SISWA KELAS VA
SD NEGERI 3 SEDAYU**

Oleh
Novitasari
NIM 09108241015

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar IPS siswa kelas VA SD Negeri 3 Sedayu. Keaktifan belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu keaktifan fisik dan keaktifan mental.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), di mana guru sebagai pelaksana pembelajaran sedangkan peneliti sebagai pengamat. Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Subjek penelitian yaitu siswa kelas VA yang berjumlah 27 orang. Objek penelitian yaitu keaktifan belajar siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa pada siklus I mencapai 72% (kriteria tinggi), pada siklus II meningkat menjadi 84% (kriteria sangat tinggi). Hal ini berarti terjadi peningkatan sebesar 12%. Peningkatan tersebut terjadi karena setelah diadakan tindakan pada siklus II yaitu dengan mengubah kartu *index* yang digunakan. Jika pada siklus I kartu *index* digunakan untuk menjelaskan materi baru, maka pada siklus II kartu *index* digunakan pada akhir kegiatan inti proses pembelajaran atau sebagai konfirmasi. Dengan demikian penggunaan pendekatan *active learning* tipe *index card match* dalam mata pelajaran IPS dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VA SD Negeri 3 Sedayu.

Kata kunci: *keaktifan belajar, pendekatan active learning tipe index card match, IPS*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi dengan judul “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS Menggunakan Pendekatan *Active Learning* Tipe *Index Card Match* (Mencari Pasangan) pada Siswa Kelas VA SD Negeri 3 Sedayu” dapat terselesaikan dengan baik. Penulisan skripsi ini diajukan sebagai persyaratan menyelesaikan program studi S1 guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.

Keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas oleh dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin dan kesempatan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Sudarmanto, M. Kes selaku Dosen Pembimbing Skripsi 1 yang telah memberikan pengarahan, bimbingan, masukan, dan dorongan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Mujinem, M. Hum selaku Dosen Pembimbing Skripsi 2 yang telah memberikan pengarahan, bimbingan, masukan, dan dorongan kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Bapak dan ibu Dosen PGSD FIP UNY yang telah membekali ilmu pengetahuan, sehingga ilmu pengetahuan tersebut dapat penulis gunakan sebagai bekal dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Muji Widada, S. Pd. selaku Kepala Sekolah di SD Negeri 3 Sedayu yang telah memberikan izin untuk pelaksanaan penelitian.
8. Ibu Endah Resmiyati, S. Pd. selaku guru IPS kelas VA yang telah membantu dalam proses penelitian.
9. Kakak dan adikku tersayang yang sudah memberikan semangat dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Sahabat-sahabat terbaikku Irene, Erna, Dwi, Arum, Icha terimakasih atas doa, dukungan, semangat, dan hiburan saat peneliti jemu.
11. Teman-teman S.9D “*Squad-D*” yang selalu memberi semangat dalam suka dan duka.
12. Semua pihak yang terlibat dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga Allah SWT memberikan balasan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dan semoga skripsi ini dapat berguna bagi pembaca sekalian.

Yogyakarta, 4 Oktober 2013

Peneliti,

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Batasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Hakikat Keaktifan Belajar Siswa	14
1. Keaktifan Belajar Siswa	14
2. Kriteria Keaktifan Belajar	16
3. Prinsip Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa	20
4. Pentingnya Keaktifan Belajar	24
B. Ilmu Pengetahuan Sosial	27
1. Pengertian IPS	27
2. Tujuan Pembelajaran IPS	28
3. Ruang Lingkup IPS di SD	30

C.	Pendekatan Pembelajaran IPS di SD	33
D.	Pendekatan <i>Active Learning</i> Tipe <i>Index Card Match</i>	35
1.	<i>Active Learning</i> Tipe <i>Index Card Match</i>	35
2.	Proses Pembelajaran <i>Active Learning</i>	42
3.	Proses Pembelajaran <i>Active Learning</i> Tipe <i>Index Card Match</i> pada Pembelajaran IPS di SD	46
4.	Peran Guru dalam Pembelajaran Aktif	49
E.	Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar	51
F.	Kerangka Berfikir	53
G.	Hipotesis Tindakan	54
H.	Definisi Operasional Variabel	55

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Jenis Penelitian	58
B.	Desain Penelitian	58
C.	Tempat dan Waktu Penelitian	61
D.	Subjek dan Objek Penelitian	61
E.	Teknik Pengumpulan Data	62
F.	Instrumen Penelitian	63
G.	Teknik Analisis Data	65
H.	Indikator Keberhasilan	67

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Hasil Penelitian	
1.	Deskripsi Lokasi Penelitian	68
2.	Deskripsi Hasil Penelitian	68
B.	Pembahasan Hasil Penelitian	119

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A.	Kesimpulan	126
B.	Saran	126

DAFTAR PUSTAKA	128
-----------------------------	-----

LAMPIRAN	130
-----------------------	-----

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1	Materi Pembelajaran IPS Kelas V Semester 1 32
Tabel 2	Kisi-kisi Lembar Observasi Terhadap Siswa dalam Pembelajaran IPS Melalui Pendekatan <i>Active Learning Tipe Index Card Match</i> . 63
Tabel 3	Kisi-kisi Lembar Observasi Terhadap Guru dalam Pembelajaran IPS Melalui Pendekatan <i>Active Learning Tipe Index Card Match</i> . 64
Tabel 4	Kisi-kisi Skala Keaktifan Belajar Siswa dengan Menggunakan Pendekatan <i>Active Learning Tipe Index Card Match</i> 65
Tabel 5	Kualifikasi Prosentase Keaktifan Siswa 67
Tabel 6	Hasil Observasi Proses Pembelajaran yang Dilakukan Guru Siklus I 86
Tabel 7	Hasil Observasi Terhadap Siswa dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Pendekatan <i>Active Learning Tipe Index Card Match</i> Siklus I 88
Tabel 8	Hasil Skala Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Siklus I 89
Tabel 9	Hasil Observasi Proses Pembelajaran yang Dilakukan Guru Siklus II 107
Tabel 10	Hasil Observasi Siswa dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Pendekatan <i>Active Learning Tipe Index Card Match</i> Siklus II 109
Tabel 11	Hasil Skala Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Siklus II 110
Tabel 12	Perbandingan Hasil Analisis Skala Keaktifan Siklus I dan Siklus II 112
Tabel 13	Kriteria Ketuntasan Skor Skala Keaktifan Belajar Siswa Siklus II 113
Tabel 14	Aktivitas Pembelajaran IPS Guru Kelas VA 115
Tabel 15	Aktivitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas VA 116
Tabel 16	Rekapitulasi Data Keaktifan Belajar Siswa Kelas VA pada Siklus I dan Siklus II 117

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1 Desain penelitian menurut Kemmis dan Mc. Taggart	59
Gambar 2 Grafik rata-rata Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Siklus II	113
Gambar 3 Grafik Peningkatan Persentase Keaktifan Belajar Siswa Kelas VA pada Siklus I dan Siklus II	118

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1	Instrumen Penelitian
Lampiran 2	RPP
Lampiran 3	Hasil Penelitian
Lampiran 4	Foto Kegiatan Pembelajaran
Lampiran 5	Surat Perijinan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran diarahkan agar siswa mampu mengatasi setiap tantangan dan rintangan dalam kehidupan yang cepat berubah, melalui sejumlah kompetensi yang harus dimiliki. Makna belajar bukan hanya mendorong siswa agar mampu menguasai materi pelajaran, tetapi bagaimana siswa itu memiliki sejumlah kompetensi, seperti kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi akademik. Dengan memiliki berbagai kompetensi tersebut diharapkan siswa mampu menghadapi rintangan yang muncul sesuai perubahan kehidupan masyarakat (Wina Sanjaya, 2007: 104).

Proses pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan keaktifan siswa melalui pengalaman belajar dan berbagai interaksi. Aktivitas siswa menjadi hal yang penting karena terkadang guru lebih menekankan pada aspek kognitif saja, sehingga berpusat pada pemahaman bahan pengetahuan. Siswa belajar dari pengalaman serta memecahkan masalah yang diperoleh yang dapat mendorong aktivitas mental mereka untuk berpikir, menganalisa, menyimpulkan, dan menemukan pemahaman konsep dan menggabungkannya dengan pengetahuan yang sudah mereka ketahui sebelumnya.

Pembelajaran bukan sekedar memindahkan pengetahuan yang dimiliki oleh guru kepada siswa, akan tetapi suatu kesempatan bagi siswa untuk menemukan ide dan konsep. Siswa tidak dipandang sebagai penerima pasif, tetapi diberikan kesempatan untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran. Guru berperan sebagai

seorang pelatih dan penolong di dalam proses tersebut. Wina Sanjaya (2007: 136) mengatakan keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari penguasaan siswa terhadap materi pelajaran; apakah materi itu dipahami untuk kebutuhan hidup setiap siswa; apakah siswa bisa menangkap hubungan materi yang dihafal dengan potensi yang dimilikinya, serta dapat mengungkapkan kembali apa yang telah dipelajarinya.

Sebagai pusat utama dalam proses pembelajaran, siswa harus lebih aktif berkegiatan untuk membangun suatu pemahaman, keterampilan, dan sikap/perilaku tertentu. Aktivitas siswa menjadi prioritas yang utama dikarenakan belajar itu pada dasarnya adalah proses aktif di mana siswa menggunakan pikirannya untuk membangun pemahaman (Nasar, 2006: 31). Untuk dapat memproses dan mengolah perolehan belajarnya secara efektif, siswa dituntut untuk aktif secara fisik, intelektual, dan emosional. Jika siswa pasif, dan pengetahuan hanya sekedar dipindahkan dengan mendengarkan penjelasan dari guru, maka pemahamannya tidak akan pernah dalam. Artinya, siswa tidak bertambah banyak kepintarannya. Apalagi dalam hal mendapatkan pengetahuan, siswa dengan relatif mudah bisa melakukannya di rumah dengan membaca buku atau mencari dari sumber internet.

Dalam proses pembelajaran yang mengaktifkan siswa, peranan siswa lebih besar. Aktivitas lebih banyak dilakukan oleh siswa, meskipun demikian bukan berarti guru tidak melakukan hal apapun tetapi guru memberikan petunjuk tentang apa yang harus dilakukan siswa, mengarahkan, menguasai, dan mengadakan evaluasi. Siswa tidak diberi bahan ajar yang sudah jadi atau sudah selesai untuk

tinggal menghafal, tetapi diberi persoalan-persoalan yang membutuhkan pencarian, pengamatan, percobaan, analisis, dan penyimpulan oleh para siswa sendiri.

Proses pembelajaran yang baik harus mengaktifkan siswa. Segala potensi yang dimiliki oleh siswa dapat dikembangkan secara penuh apabila siswa dilibatkan langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Martinis Yamin (2007: 78) yang mengemukakan bahwa guru tidak hanya melakukan kegiatan menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada siswa, akan tetapi guru harus mampu membawa siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Nana Sudjana (2006: 61), keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dapat dilihat dalam hal (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; (2) terlibat dalam pemecahan masalah; (3) bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya; (4) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah; (5) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru; (6) menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya; (7) melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis; (8) kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Martinis Yamin, 2007:

77). Jika siswa aktif dalam proses pembelajaran, secara otomatis sikap ingin tahu siswa akan hal-hal yang belum diketahuinya muncul serta siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang pada akhirnya berdampak positif pada proses dan hasil pembelajarannya.

Keaktifan siswa sangat dibutuhkan dalam setiap proses pembelajaran, agar materi yang disampaikan oleh guru dapat diterima secara maksimal oleh siswa. Oleh karena itu pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar proses pembelajaran dan kelas menjadi tempat belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa dapat dengan mudah mempelajari ilmu-ilmu pengetahuan termasuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya (Fakih Samlawi dan Bunyamin Maftuh, 1998: 1). Pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Menurut Djodjo Suradisastra, dkk (1991: 4) IPS merupakan kajian tentang manusia dan dunia sekelilingnya. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya mentransfer sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan agar siswa mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam menjalani kehidupan di masyarakat serta menjadi bekal bagi dirinya untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Pembelajaran IPS mengkaji konsep-konsep yang abstrak yang berkaitan dengan kehidupan di lingkungan masyarakat yang sulit dipahami oleh siswa khususnya siswa sekolah dasar. Pembelajaran IPS akan lebih konkret dan lebih bermakna apabila disampaikan dengan cara yang menarik bagi siswa dengan cara mengubah konsep abstrak menjadi konsep yang lebih konkret sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami konsep-konsep dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan KTSP, bahan kajian IPS meliputi kemampuan memahami seperangkat fakta, konsep, dan generalisasi. Siswa dituntut untuk mampu mengingat banyak fakta, konsep, dan generalisasi tersebut. Hal itu tentu menjadi hal yang sangat sulit dan berat untuk dilakukan oleh siswa apabila pembelajaran yang dilakukan kurang menarik yang pada akhirnya akan membuat siswa bosan untuk mempelajari IPS. Menyadari bahwa kemampuan anak dalam mengingat terbatas, dibutuhkan suatu proses pembelajaran yang mampu membuat siswa agar mampu mengingat banyak materi dalam pembelajaran IPS. Jika siswa diberi kesempatan melakukan sesuatu mereka dapat mengingat sebanyak 75% (Warsono dan Hariyanto, 2012: 12). Hal tersebut dapat dilakukan apabila keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPS tinggi sehingga akan ada harapan siswa mampu memahami banyak materi.

Pembelajaran IPS memegang peranan yang sangat penting dalam hubungannya dengan pembentukan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas. Melalui pendidikan IPS siswa diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya pola dan pengembangan pembelajaran IPS

di SD masih diajarkan dengan pendekatan metodologis yang kaku, sehingga siswa pasif dalam proses pembelajaran.

Pemilihan pendekatan pembelajaran menjadi salah satu alternatif cara untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Wina Sanjaya (2007: 125) mengungkapkan pengertian pendekatan pembelajaran sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Sudut pandang yang dimaksud di sini adalah bagaimana kita melihat proses pembelajaran atau lebih menekankan ke pihak mana proses pembelajaran yang dilakukan. Memilih pendekatan pembelajaran yang baik harus disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik siswa. Pemilihan pendekatan pembelajaran juga disesuaikan dengan karakteristik siswa SD yaitu amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar (Noehi Nasution, 1992: 44). Berdasarkan karakteristik tersebut siswa memiliki keinginan untuk belajar dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal baru yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Untuk memenuhi keinginan tersebut, keaktifan menjadi hal yang penting bagi siswa. Oleh karena itu sangat penting bagi seorang guru untuk memilih pendekatan pembelajaran yang mampu mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga kebutuhan perkembangan siswa terpenuhi.

Berdasarkan observasi awal tanggal 18, 23, dan 25 Juli 2013 yang dilakukan oleh peneliti pada mata pelajaran IPS, Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, Bahasa Inggris, Seni Lukis, dan SBK, kesimpulan awal peneliti yaitu keaktifan belajar siswa kelas VA SD Negeri 3 Sedayu memang kurang dalam mata pelajaran IPS. Selama proses pembelajaran, jarang ada siswa yang mengajukan

pertanyaan kepada guru, begitu juga saat guru menunjuk salah satu siswa yang ramai dan ditanya tentang sebuah materi siswa tidak bisa menjawab. Selama proses pembelajaran siswa hanya duduk, mencatat, dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru sehingga membuat proses pembelajaran terasa monoton dan membosankan bagi siswa. Guru tentu mengalami kesulitan dalam memahami dan mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam pembelajaran apabila siswa pasif.

Kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran adalah mencatat materi-materi yang disampaikan oleh guru, pada waktu guru mengajukan pertanyaan hanya siswa yang tergolong aktif dan pandai di kelas saja yang menjawabnya. Akibatnya, siswa cenderung lebih tertarik terhadap mata pelajaran lain daripada mempelajari mata pelajaran IPS.

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas VA SD Negeri 3 Sedayu pada tanggal 23 Juli 2013, siswa mengaku lebih senang untuk belajar Bahasa Indonesia daripada belajar IPS dengan alasan siswa lebih mudah memahami materi dan suka belajar menulis latin. Siswa lain juga mengaku lebih suka belajar IPA karena materi yang dipelajari lebih menarik karena berhubungan dengan hewan-hewan, sedangkan saat ulangan IPS siswa tersebut merasa kesulitan untuk menghafal materi. Siswa lebih berani mengungkapkan pendapatnya apabila hasil pekerjaannya tidak sama dengan apa yang diucapkan oleh guru pada saat pembelajaran IPA. Selain Bahasa Indonesia dan IPA, siswa juga mengaku lebih senang untuk belajar SBK karena dapat menambah kreativitas atas bakat yang dimilikinya yaitu menggambar. Setiap siswa tentu mempunyai ketertarikan

tersendiri terhadap mata pelajaran yang diajarkan di kelas, tetapi melalui cara guru mengajarpun juga menjadi salah satu daya tarik bagi siswa untuk menyukai mata pelajaran yang disampaikan, khususnya pada mata pelajaran IPS.

Siswa seringkali merasa bosan dengan pelajaran IPS di sekolah. Hal ini disebabkan atas pandangan siswa tentang mata pelajaran IPS yang merupakan mata pelajaran yang penuh dengan menghafal, dan kurangnya variasi guru dalam mengajar. Apabila kebosanan sudah terjadi pada diri siswa, hal yang terjadi justru perhatian siswa akan lebih tertuju untuk mengobrol dengan teman sebangkunya atau justru ada juga yang asyik mengobrol dengan teman di belakangnya. Selain mengobrol, siswa justru menggambar dan mengabaikan apa yang diterangkan oleh guru saat pembelajaran IPS berlangsung.

Hal yang terjadi di kelas VA SD Negeri 3 Sedayu yaitu guru terlihat sangat aktif di dalam kelas dan menjadi subjek yang dominan dalam proses pembelajaran, sedangkan siswa diposisikan sebagai subjek yang pasif (*teacher centered*). Guru menjadi satu-satunya sumber belajar yang selalu dianggap benar oleh siswa, sementara siswa hanya datang ke kelas dan belum berani untuk mengemukakan pendapatnya atau bertanya apabila belum paham akan penjelasan dari guru tentang materi yang dipelajari. Dalam sistem pembelajaran yang seperti ini, siswa sekedar mendengarkan penjelasan materi IPS yang disampaikan oleh guru dan pengetahuan hanya dianggap sebagai sebuah nilai transfer yang harus sampai ke siswa.

Guru sering menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran IPS. Guru belum menggunakan metode yang lebih bervariasi dalam

mengajarkan materi IPS, sehingga pembelajaran terasa monoton bagi siswa. Selain kurangnya variasi guru dalam mengajar, pembelajaran IPS juga lebih terpaku pada buku paket yang ada di sekolah. Buku paket memang menjadi salah satu sumber belajar yang pasti digunakan oleh siswa, tetapi akan lebih baik jika guru menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi IPS. Pada kenyataannya guru kelas VA SD Negeri 3 Sedayu belum menggunakan media saat proses pembelajaran IPS. Hal ini menjadi salah satu penyebab siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Siswa harus diaktifkan dalam rangka membangun sebuah makna dari hasil proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan berbagai metode, media, maupun pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal tentunya.

Pembelajaran yang tepat sangat diperlukan untuk melibatkan siswa agar aktif dalam pembelajaran IPS. Guru perlu memilih pendekatan pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan peserta didik. Terdapat berbagai macam pendekatan pembelajaran yang baik untuk diterapkan dalam suatu proses pembelajaran, sehingga guru harus pandai-pandai dan teliti dalam memilih pendekatan tersebut. Pendekatan dalam pembelajaran IPS pun sudah banyak jenisnya. Di antaranya adalah pendekatan PAKEM, pendekatan CTL, pendekatan konstruktivisme, pendekatan *Active Learning* dengan berbagai tipe, dan lain-lain.

Dari berbagai macam pendekatan tersebut, pendekatan *active learning* tipe *index card match* dirasa paling tepat untuk menyampaikan materi IPS pada kompetensi dasar 1.2 kelas V semester I yaitu menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia dengan indikator menjelaskan

peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha yang lebih efektif dan efisien kepada siswa. Peneliti menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* karena dengan pendekatan ini mampu mengajak siswa untuk belajar secara aktif di mana siswa yang mendominasi aktifitas pembelajaran (Hisyam Zaini,dkk 2008: xiv). Selain itu siswa diharapkan tidak begitu saja melupakan materi yang sebelumnya diajarkan oleh guru dengan menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* ini. Pemilihan pendekatan tersebut selain dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, juga dapat membuat siswa tertarik terhadap mata pelajaran IPS. Dengan menerapkan pendekatan *active learning* tipe *index card match* diharapkan pembelajaran IPS akan terhindar dan jauh dari kesan sebagai pelajaran yang membosankan.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan mengadakan penelitian tentang peningkatan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran IPS menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* (mencari pasangan) pada siswa kelas VA SD Negeri 3 Sedayu. Siswa diharapkan aktif dan mampu membuat pembelajaran lebih bermakna dengan menerapkan pendekatan *active learning* tipe *index card match* (mencari pasangan). Menyadari manfaat penggunaan pendekatan *active learning* tipe *index card match* yang belum pernah diterapkan oleh guru, serta melihat kenyataan dan kondisi rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa, dengan menggunakan pendekatan ini keaktifan belajar siswa dapat meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah tersebut diketahui banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan belajar IPS pada siswa kelas VA SD Negeri 3 Sedayu antara lain:

1. Rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VA SD Negeri 3 Sedayu dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain,
2. Rendahnya ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPS,
3. Pelaksanaan pembelajaran IPS yang masih berpusat pada guru (*teacher centered*) yang menyebabkan kurangnya keaktifan siswa,
4. Kurangnya variasi metode pembelajaran IPS di SD Negeri 3 Sedayu yang didominasi dengan metode ceramah,
5. Sumber belajar IPS yang masih terpusat pada buku paket saja,
6. Penggunaan media pembelajaran IPS masih jarang digunakan oleh guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis membatasi permasalahan tersebut pada rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VA SD Negeri 3 Sedayu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas dapat dirumuskan:

“Bagaimana meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui pendekatan *active learning* tipe *index card match* (Mencari Pasangan) pada siswa kelas VA SD Negeri 3 Sedayu?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran IPS melalui pendekatan *active learning* tipe *index card match* (Mencari Pasangan) pada siswa kelas VA SD Negeri 3 Sedayu.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Menambah wawasan dalam dunia pendidikan mengenai peningkatan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran IPS melalui pendekatan *active learning* tipe *index card match* (mencari pasangan).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

1. Meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
2. Membuat siswa tertarik untuk mempelajari IPS dengan menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* (mencari pasangan).

b. Bagi Guru

1. Memberikan alternatif pilihan bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif melalui pendekatan *active learning* tipe *index card match* (mencari pasangan).
2. Memberikan pengetahuan tentang penggunaan pendekatan *active learning* tipe *index card match* (mencari pasangan) pada pembelajaran IPS di SD.

c. Bagi Kepala Sekolah

1. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.
2. Memberikan alternatif pilihan pendekatan pembelajaran yang efektif untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah dasar.

d. Bagi Peneliti

1. Hasil penelitian dapat dimanfaatkan pada pembelajaran IPS saat peneliti menjadi guru.
2. Meningkatkan pengetahuan peneliti dalam penyusunan dan penulisan laporan penelitian.
3. Menambah pengetahuan tentang bidang ilmu yang dipelajari peneliti.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Keaktifan Belajar Siswa

1. Keaktifan Belajar Siswa

Uyoh Sadulloh, dkk (2010: 147) menyebutkan aktif artinya giat, baik itu giat secara lahiriah atau giat dalam arti batinnya atau rohaniahnya. Aktif dimaksudkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru harus menciptakan suasana belajar semenarik mungkin sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan.

Belajar merupakan suatu proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima ceramah guru tentang pengetahuan. Hal ini sejalan dengan pendapat Winkel (Purwanto, 2010: 39) yang mengemukakan bahwa belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif untuk menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap bagi diri siswa. Apabila pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Peran aktif dari siswa sangat penting dalam rangka pembentukan generasi kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain (Jamal Ma'mur Asmani, 2012: 60).

Keaktifan itu bisa beraneka ragam bentuknya, mulai dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai kegiatan psikis yang susah diamati. Membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan

merupakan contoh kegiatan fisik. Sedangkan kegiatan psikis misalnya menggunakan khasanah pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan satu konsep dengan yang lain, menyimpulkan hasil percobaan, dan kegiatan psikis yang lain (Dimyati dan Mudjiono, 2002: 45).

Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Menurut Raka Joni dan Martinis Yamin (2007: 80-81) bahwa peran aktif dan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan manakala:

1. Pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada siswa
2. Guru berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman dalam belajar
3. Tujuan kegiatan pembelajaran tercapai kemampuan minimal siswa (kompetensi dasar).
4. Pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan minimalnya, dan mencipta siswa yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsep.
5. Melakukan pengukuran secara kontinu dalam berbagai aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Silberman, M (Jamal Ma'mur Asmani, 2012: 65) menyebutkan belajar aktif adalah mempelajari dengan cepat, menyenangkan, penuh semangat, dan terlibat secara pribadi untuk mempelajari sesuatu dengan

baik. Maka dari itu, siswa harus mendengar, melihat, menjawab pertanyaan, dan mendiskusikannya dengan orang lain. Semua kegiatan tersebut sangat diperlukan oleh siswa untuk melakukan kegiatannya, seperti menggambarkan kembali, mencontohkan, mencoba keterampilan, dan melaksanakan tugas sesuai dengan pengetahuan yang telah mereka miliki.

Dari beberapa definisi tentang keaktifan yang telah disebutkan para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa adalah keikutsertaan siswa baik secara fisik maupun psikis dalam mengikuti proses pembelajaran yang memerlukan keterlibatan dan partisipasi siswa yang bertujuan untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki oleh siswa. Peran guru hanyalah sebagai pembimbing untuk membantu siswa agar aktif dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, keaktifan belajar siswa yang dimaksud yaitu keaktifan belajar secara fisik dan keaktifan belajar secara mental. Siswa aktif bertanya, mempertanyakan, mengemukakan pendapatnya serta aktivitas lain yang relevan dengan kegiatan pembelajaran tergolong ke dalam keaktifan belajar secara fisik, serta keaktifan belajar secara mental yaitu siswa terlibat dalam pemecahan masalah.

2. Kriteria Keaktifan Belajar

Menurut Nana Sudjana (2006: 61) keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal:

1. turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya,
2. terlibat dalam pemecahan masalah,

3. bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya,
4. berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah,
5. melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru,
6. menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya,
7. melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis,
8. kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Menurut Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad (2011: 34) ciri-ciri murid yang aktif antara lain:

1. Siswa akan terbiasa belajar teratur walaupun tidak ada ulangan,
2. Siswa mahir/memanfaatkan sumber-sumber belajar yang ada,
3. Siswa terbiasa melakukan sendiri kegiatan belajar tanpa adanya perintah dari guru terlebih dahulu,
4. Siswa mengerti bahwa guru bukan satu-satunya sumber belajar.

Mc Keachie (Martinis Yamin, 2007: 77) mengemukakan 6 aspek terjadinya keaktifan siswa:

1. Partisipasi siswa dalam menetapkan tujuan kegiatan pembelajaran.
2. Tekanan pada aspek afektif dalam belajar.
3. Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, terutama yang berbentuk interaksi antar siswa.
4. Kekompakkan kelas sebagai kelompok belajar.
5. Kebebasan belajar yang diberikan kepada siswa, dan kesempatan untuk berbuat serta mengambil keputusan penting dalam proses pembelajaran.

6. Pemberian waktu untuk menanggulangi masalah pribadi siswa, baik berhubungan maupun tidak berhubungan dengan pembelajaran.

Beberapa ciri dari pembelajaran aktif yang dikemukakan dalam panduan pembelajaran model ALIS (*Active Learning In School*, 2009) adalah sebagai berikut : (1) pembelajaran berpusat pada siswa, (2) pembelajaran terkait dengan kehidupan nyata, (3) pembelajaran mendorong anak untuk berpikiran tingkat tinggi, (4) pembelajaran melayani gaya belajar anak yang berbeda-beda, (5) pembelajaran mendorong anak berinteraksi multi arah (siswa-guru), (6) pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media atau sumber belajar, (7) pembelajaran berpusat pada anak, (8) penataan lingkungan belajar memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar, (9) guru memantau proses belajar siswa, dan (10) guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja anak (Hamzah B Uno dan Nurdin Mohamad, 2011: 75-76).

Sama halnya dengan pendapat Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad (2011: 33) tentang ciri atau kadar dari proses pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa antara lain:

- a. Siswa aktif mencari atau memberikan informasi, bertanya bahkan dalam membuat kesimpulan.
- b. Adanya interaksi aktif secara terstruktur dengan siswa.
- c. Adanya kesempatan bagi siswa untuk menilai hasil karyanya sendiri.
- d. Adanya pemanfaatan sumber belajar secara optimal.

Jika konsep ini diterapkan dengan baik oleh guru, maka pembelajaran yang mendorong keaktifan siswa tersebut dapat memberikan hasil secara optimal sebagai berikut:

- a. Siswa dapat mentransfer kemampuannya kembali (kognitif, afektif, dan psikomotorik).
- b. Adanya tindak lanjut berupa keinginan mencari bahan yang telah dan akan dipelajari.
- c. Tercapainya tujuan belajar minimal 80%.

Salah satu indikator penting yang harus diperhatikan dalam meningkatkan kadar proses pembelajaran adalah kadar keterlibatan siswa setinggi mungkin. Pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat kepada siswa, sehingga siswa ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dapat mengembangkan cara-cara belajar mandiri, berperan dalam perencanaan, pelaksanaan, penilaian proses pembelajaran, yang menjadikan pengalaman siswa menjadi hal utama dalam memutuskan titik tolak kegiatan (Martinis Yamin, 2007: 75).

Dari beberapa pendapat para ahli di atas tentang kriteria keaktifan belajar, maka kriteria keaktifan belajar dalam penelitian ini lebih merujuk pada kriteria keaktifan belajar menurut Nana Sudjana. Keaktifan belajar siswa secara fisik yang diamati adalah (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya, (2) bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya, (3) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, serta (4) menilai kemampuan

dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya. Keaktifan belajar siswa secara mental yang diamati yaitu (1) siswa terlibat dalam pemecahan masalah, (2) mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah, (3) melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis, serta (4) menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya. Untuk menimbulkan berbagai kriteria di atas, peneliti menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* dengan alasan proses pembelajarannya dapat membawa siswa untuk lebih aktif dan dinamis.

3. Prinsip Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa

Menurut Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad (2011: 33-34) dalam penerapan prinsip pembelajaran yang mengaktifkan siswa terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan agar dalam penerapan di lapangan dapat dihindarkan hal-hal yang akan mengganggu efektivitas dan efisiensi dari upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Prinsip-prinsip utama tersebut akan dijelaskan sebagai berikut:

- a. Mendesain pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif sepenuhnya dalam proses belajar. Keaktifan fisik, mental, dan emosional dapat diupayakan dengan melibatkan sebanyak mungkin indera siswa. Makin banyak keterlibatan indera itu dalam proses belajar, semakin maksimal keaktifan siswa.
- b. Membebaskan siswa dari ketergantungan yang berlebihan pada guru. Cara belajar DDCH (Duduk, Dengar, Catat, Hafal) mengakibatkan

siswa dalam belajar selalu di bawah arahan guru, maksudnya bila tanpa guru murid tidak punya inisiatif sendiri.

- c. Menilai hasil belajar dengan cara berikut, yaitu bahwa setiap hasil pembelajaran penuh dengan berbagai macam kegiatan belajar, maka prestasi peserta didik tergambar pada kegiatan belajar itu perlu diadakan penilaian dengan ujian lisan, ujian tertulis, tes buku terbuka, tes yang dikerjakan di rumah, dan lain-lain.

Guru harus menyadari bahwa keaktifan membutuhkan keterlibatan langsung siswa dalam kegiatan pembelajaran. Keterlibatan siswa di dalam proses pembelajaran menimbulkan perilaku sebagai akibat dari peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Namun demikian, perlu diingat bahwa keterlibatan langsung secara fisik tidak menjamin keaktifan belajar. Untuk dapat melibatkan siswa secara fisik, mental, emosional, dan intelektual dalam kegiatan pembelajaran, maka guru hendaknya merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mempertimbangkan karakteristik siswa dan karakteristik isi pelajaran (Dimyati dan Mudjiono, 2002: 63).

Dalam diri setiap siswa terdapat prinsip aktif yaitu keinginan untuk berbuat dan bekerja sendiri. Keinginan siswa untuk menyelesaikan setiap permasalahan yang dihadapinya dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan belajar. Paul D. Dierich (Oemar Hamalik, 2010: 90-91) membagi kegiatan belajar menjadi 8 kelompok sebagai berikut:

- a. Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, mengamati orang lain bekerja, atau bermain.
- b. Kegiatan-kegiatan lisan (oral): mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi.
- c. Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan siaran radio.
- d. Kegiatan-kegiatan menulis: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa, atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
- e. Kegiatan-kegiatan menggambar: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.
- f. Kegiatan-kegiatan metrik: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan (simulasi), menari, berkebun.
- g. Kegiatan-kegiatan mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan.
- h. Kegiatan-kegiatan emosional: minat, membedakan, berani, tenang, dan sebagainya. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat pada semua kegiatan tersebut di atas, dan bersifat tumpang tindih (Burton, 1952, h. 436)

Penggolongan aktivitas belajar menurut Paul D. Dierich menunjukkan bahwa aktivitas dalam pembelajaran bervariasi dan cukup kompleks. Siswa yang aktif dalam belajar akan melakukan berbagai usaha untuk mencapai tujuannya serta akan merasakan manfaat tersendiri apabila mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (2010: 91) penggunaan asas aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain:

- 1) Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- 2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- 3) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.

- 4) Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
- 5) Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah, dan mufakat.
- 6) Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara guru dan orang tua siswa, yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
- 7) Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkret, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
- 8) Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan belajar yang mengaitkan antara kegiatan mengajar guru dan kegiatan belajar siswa dengan harapan menjadikan siswa lebih aktif dalam setiap proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, keaktifan yang diteliti yaitu kegiatan-kegiatan visual, kegiatan-kegiatan lisan, kegiatan-kegiatan mendengarkan, serta kegiatan-kegiatan menulis yang dilakukan oleh siswa. Kegiatan-kegiatan tersebut sesuai dengan keaktifan siswa yang dapat diamati dan juga terlihat yaitu aktif dalam hal fisik. Sedangkan kegiatan mental yang

dimaksud dalam penelitian ini adalah kegiatan pemecahan masalah yang dilakukan oleh siswa. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat membuat siswa aktif apabila diterapkan dengan menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match*.

4. Pentingnya Keaktifan Belajar

Keaktifan anak dalam belajar merupakan persoalan penting dan mendasar yang harus dipahami, disadari dan dikembangkan oleh setiap guru di dalam proses pembelajaran. Demikian pula berarti harus dapat diterapkan oleh siswa dalam setiap bentuk kegiatan belajar. Keaktifan belajar ditandai oleh adanya keterlibatan secara optimal, baik intelektual, emosional dan fisik jika dibutuhkan (Aunurrahman, 2010: 119).

Gagne dan Briggs (Martinis Yamin, 2007: 83-84) menjelaskan rangkaian kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam kelas meliputi 9 aspek untuk menumbuhkan aktivitas dan partisipasi siswa. Masing-masing di antaranya:

1. Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar) kepada siswa.
3. Mengingatkan kompetensi prasyarat.
4. Memberikan *stimulus* (masalah, topik, dan konsep) yang akan dipelajari.
5. Memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya.
6. Memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
7. Memberikan umpan balik (*feed back*).
8. Melakukan tagihan-tagihan terhadap siswa berupa tes, sehingga kemampuan siswa selalu terpantau dan terukur.
9. Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran.

Hal mendasar yang perlu dipikirkan oleh guru bahwa pada dasarnya anak-anak adalah makhluk yang aktif. Individu merupakan manusia belajar yang aktif dan selalu ingin tahu akan hal-hal yang baru. Lingkungan menjadi faktor untuk mengembangkan keaktifan yang secara kodrati dimiliki oleh anak dan mampu berkembang ke arah yang positif apabila lingkungannya memberikan ruang yang baik untuk tumbuh suburnya keaktifan itu. Hal ini menyebabkan setiap guru perlu untuk menggali berbagai ragam potensi-potensi siswa melalui keaktifan yang mereka aktualisasikan dan selanjutnya mengarahkan aktivitas mereka ke arah tujuan positif atau sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini juga yang menjadi dasar pemikiran bahwa kegiatan pembelajaran harus dapat memberikan dan mendorong seluas-luasnya keaktifan. Kurang tepatnya pemilihan pendekatan pembelajaran sangat memungkinkan keaktifan siswa menjadi tidak tumbuh subur, bahkan mungkin justru bisa menjadi kehilangan keaktifannya. Menurut teori belajar kognitif, belajar menunjukkan adanya jiwa yang sangat aktif, jiwa mengola informasi yang kita terima, tidak sekedar menyimpannya saja tanpa mengadakan transformasi.

Melvin L. Silberman (2006: 44) menyatakan:

“Salah satu cara paling efektif dan efisien untuk meningkatkan kegiatan belajar aktif adalah dengan membagi kelas menjadi pasangan-pasangan dan membentuk kemitraan dalam belajar. Jika berpasangan, nyaris tidak mungkin bahwa salah satu siswa akan diabaikan. Sulit pula untuk menyembunyikan diri atau tidak aktif dalam pasangan.”

Berdasarkan pendapat di atas, keaktifan belajar siswa dapat ditingkatkan melalui kegiatan siswa jika dilakukan secara berpasangan. Dalam *active learning* terdapat 101 macam tipe yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, tetapi tetap disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Dalam hal ini peneliti memilih menggunakan *active learning* tipe *index card match* karena dengan menggunakan pendekatan ini mampu mengajak siswa untuk belajar aktif dengan cara mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Keterlibatan langsung siswa di dalam proses pembelajaran memiliki intensitas keaktifan yang lebih tinggi. Maksudnya, siswa tidak hanya sekedar aktif mendengar, mengamati, dan mengikuti, akan tetapi terlibat langsung dalam suatu proses pembelajaran seperti melaksanakan suatu percobaan, peragaan, atau mendemonstrasikan sesuatu. Dengan keterlibatan langsung ini berarti siswa aktif mengalami dan melakukan proses belajar sendiri.

Berdasarkan penjelasan di atas memberikan suatu gambaran betapa pentingnya keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran potensi-potensi yang dimiliki oleh siswa hanya mungkin dapat dikembangkan apabila mampu melibatkan peran aktivitas intelektual, mental, dan fisik siswa secara optimal.

Dalam penelitian ini, keaktifan belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPS dapat dilakukan melalui serangkaian pembelajaran yang

sesuai dengan pendapat Gagne dan Briggs (Martinis Yamin, 2007: 83-84) yang diawali dengan memotivasi siswa agar tertarik dengan materi yang akan dipelajari. Aktivitas dan partisipasi siswa juga perlu diperhatikan agar guru lebih mudah untuk memberikan umpan balik, sehingga keaktifan itu menjadi suatu hal yang penting dan dibutuhkan oleh siswa.

B. Ilmu Pengetahuan Sosial

1. Pengertian IPS

Menurut Fakih Samlawi dan Bunyamin Maftuh (1998: 1) IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya. Sedangkan menurut KTSP (2007: 237) IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan (Sardjiyo, dkk, 2011: 1.26).

Menurut Buchari Alma, dkk (2010: 16) Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan

disajikan secara ilmiah dan pedagogis untuk tujuan pendidikan (M. Nu'man Somantri, 2001: 92).

Menurut Hidayati (2002, 8) IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang Ilmu-ilmu Sosial, seperti sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, ilmu politik dan sebagainya. Hal ini lebih ditegaskan lagi oleh Saidiharjo (1996: 4) bahwa IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil pemfusian atau perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, politik, dan sebagainya.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang disusun dari gabungan berbagai disiplin ilmu sosial untuk mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat yang disesuaikan dengan tujuan pendidikan.

2. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan Pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun yang menimpa masyarakat (Buchari Alma, dkk, 2010: 6).

Hidayati (2002, 21) menyatakan tujuan pengajaran Studi Sosial (IPS), yaitu untuk mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang

baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan berfikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsanya. Sedangkan Clark dalam bukunya *Social Studies in Secondary School, A Hand Book* (1973) menyatakan bahwa Studi Sosial menitikberatkan pada perkembangan individu yang dapat memahami lingkungan sosialnya, manusia dengan segala kegiatannya dan interaksi antara mereka.

Menurut Djodjo Suradisastra, dkk, (1992: 1) fungsi pembelajaran IPS adalah untuk membentuk sikap rasional dan bertanggung jawab terhadap masalah-masalah yang timbul akibat interaksi antara manusia dengan lingkungannya.

Menurut Sardjiyo, dkk (2011: 1.28) Tujuan Pendidikan IPS adalah sebagai berikut:

1. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.
2. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
3. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
4. Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
5. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kurikulum IPS tahun 2006 (Sardjiyo, dkk, 2011: 1.29) bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.

2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan uraian di atas yang menjadi tujuan pembelajaran IPS dalam penelitian ini yaitu untuk menambah pengetahuan siswa dalam materi peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha, mengembangkan keterampilan, menanamkan nilai-nilai dan sikap yang baik, serta mengajak siswa untuk ikut berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat.

3. Ruang lingkup IPS di SD

Permendiknas (2006) mengemukakan bahwa IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi (Sapriya, 2009: 194). Berdasarkan ketentuan ini materi pelajaran IPS di SD belum mencakup dan mengakomodasi seluruh disiplin ilmu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai

Arah mata pelajaran IPS ini dilatarbelakangi oleh pertimbangan bahwa di masa yang akan datang siswa akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Tujuan mata pelajaran IPS di SD menurut Sapriya (2009: 194) ditetapkan sebagai berikut:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Menurut Sardjiyo, dkk. (2011: 1.29) ruang lingkup mata pelajaran IPS SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, tempat dan Lingkungan.
2. Waktu, Keberlanjutan dan Perubahan.
3. Sistem Sosial dan Budaya.
4. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

Selain itu Djodjo Suradisastra dkk (1991: 9-11), juga menyebutkan ruang lingkup IPS yaitu tentang manusia dan dunia sekelilingnya, yang terdiri dari:

- a. Kelas I SD disajikan keluarga dan lingkungannya.
- b. Kelas II mendapat sajian tentang lingkungan pertetanggaan dan komunitasnya di wilayah yang berbeda, umumnya di negara sendiri, akan tetapi ada kalanya juga di negara lain pun diungkapkan.
- c. Kelas III dihadapkan dengan komunitas sendiri dan luar negeri yang lebih menitikberatkan tentang masalah sumber komunitas sendiri, kebutuhan pangan, sandang dan papan, selain itu juga bentuk-bentuk komunikasi dan transportasi serta kehidupan di kota.
- d. Kelas IV memperoleh bahan belajar tentang beberapa lingkungan wilayah dan kebudayaan di dunia. Ditegaskan bahwa titik berat terutama tentang kebudayaan dan komunitas dalam kebudayaan tersebut.
- e. Kelas V membahas sejarah dan geografi negara sendiri, meliputi tentang sosiologi dan antropologi negara sendiri. Dalam beberapa program diungkapkan pula tentang negara tetangga.
- f. Kelas VI membahas tentang sejarah, geografi, dan beberapa segi dari wilayah tertentu di dunia, terutama dibelahan dunia sebelah timur.

Berdasarkan silabus, materi Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa kelas V SD Semester 1 adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Materi Pembelajaran IPS Kelas V Semester 1

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Buddha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di	1.1 Mengenal makna peninggalan-peninggalan sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia. 1.2 Menceritakan tokoh-tokoh

Indonesia.	sejarah pada masa Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia. 1.3 Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe, dan media lainnya.
------------	--

Berdasarkan ruang lingkup mata pelajaran IPS di SD yang telah diuraikan di atas, peneliti tidak bisa mengkaji semuanya. Oleh karena itu, peneliti membatasi penelitian ini pada kompetensi dasar 1.2 yaitu menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia dengan indikator menjelaskan peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha.

C. Pendekatan Pembelajaran IPS di SD

Terdapat berbagai macam pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran IPS di SD dengan tujuan agar kegiatan pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien. Dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran ini, guru dituntut untuk benar-benar memahami pendekatan pembelajaran yang akan diterapkannya. Sehubungan dengan hal tersebut, seorang guru perlu memikirkan pendekatan yang akan digunakannya. Pemilihan pendekatan pembelajaran perlu disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang dihadapi sehingga berdampak pada tingkat penguasaan dan pemahaman siswa.

Pendekatan PAKEM merupakan pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan. PAKEM adalah sebuah pendekatan

yang memungkinkan siswa mengerjakan kegiatan beragam untuk mengembangkan keterampilan, sikap, dan pemahamannya dengan dengan penekanan belajar sambil bekerja. Guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar, termasuk pemanfaatan lingkungan, supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan efektif (La Iru dan La Ode Safiun Arihi, 2012: 79).

Penggunaan pendekatan PAKEM dalam pembelajaran IPS di SD akan membawa perubahan pembelajaran yang tidak lagi memposisikan siswa sebagai objek belajar melainkan subjek belajar. Pembelajaran disajikan lebih menarik, bervariasi, dan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS di SD yang kedua yaitu Pendekatan Kontekstual. Pembelajaran Kontekstual menurut Nurhadi (Sugiyanto, 2010: 14) yaitu konsep belajar yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan dengan situasi kehidupan nyata siswa. Pengetahuan dan keterampilan siswa diperoleh dari usaha siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri ketika siswa belajar. Proses pembelajaran diharapkan berlangsung alamiah dalam bentuk kegiatan siswa untuk bekerja dan mengalami, bukan sekedar transfer pengetahuan dari guru ke siswa.

Pada proses pembelajaran IPS dengan menggunakan pendekatan kontekstual yang membahas tentang pariwisata, siswa diminta untuk membahas potensi pariwisata di wilayahnya dengan berbagai sudut pandang dan ide-idenya dari mulai potensi daya tarik obyek wisata, analisis ekonomi,

analisis budaya, model promosi serta pola pengembangannya, sampai membuat brosur perjalanan dan paket wisata (Sugiyanto, 2010: 21).

Pendekatan *Active Learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran lain yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPS di SD. Joel Wein (Jamal Ma'mur Asmani, 2012: 67) mengungkapkan bahwa *active learning* adalah nama suatu pendekatan untuk mendidik para siswa agar berperan lebih aktif di dalam proses pembelajaran. Terdapat 101 tipe di dalam pendekatan *active learning*, seperti resume kelompok, debat aktif, kontrak belajar, *index card match*, dan lain sebagainya. Semua tipe tersebut dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa apabila diterapkan sesuai dengan prosedur serta ditambahkan variasi-variasi dalam mengajarkannya.

Dari beberapa pendapat para ahli tentang jenis-jenis pendekatan pembelajaran seperti yang disebutkan di atas, dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* karena melihat kesesuaian antara pendekatan *active learning* tipe *index card match* dengan materi. Penggunaan pendekatan *active learning* tipe *index card match* dirasa kuat mampu untuk memberikan pemahaman konsep-konsep IPS yang lebih mudah dan dapat membuat siswa aktif pada saat proses pembelajaran.

D. Pendekatan *Active Learning* Tipe *Index Card Match*

1. *Active Learning* Tipe *Index Card Match*

Menurut UC Davis TAC Handbook (Jamal Ma'mur Asmani, 2012: 66-67) *active learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang

melibatkan siswa untuk menjadi guru bagi mereka sendiri. *Active Learning* adalah suatu pendekatan bukan metode.

Sama halnya dengan pendapat Joel Wein (Jamal Ma'mur Asmani, 2012: 67) *active learning* adalah nama suatu pendekatan untuk mendidik para siswa agar berperan lebih aktif di dalam proses pembelajaran. Unsur umum di dalam pendekatan ini adalah mengganti peran guru yang semula selalu di depan kelas dan mempresentasikan materi pelajaran, menjadi para siswalah yang berada pada posisi pengajaran diri mereka sendiri. Guru diubah menjadi seorang pelatih dan penolong di dalam proses tersebut.

Active learning that is also educative and meaningful happens when the teacher helps the child “to realize his own impulse by recognizing the facts, materials, and conditions involved, and then to regulate his impulse through that recognition” (Dewey 1976a, 27).

Belajar aktif yang juga mendidik dan bermakna terjadi ketika guru membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan pengenalan fakta, bahan, dan kondisi serta melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajarannya.

Pembelajaran aktif (*active learning*) adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif di mana siswa yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Mereka secara aktif menggunakan otak, baik untuk menemukan ide pokok dari materi pelajaran, memecahkan persoalan atau mengaplikasikan apa yang baru mereka

pelajari ke dalam suatu persoalan yang ada dalam kehidupan nyata (Hisyam Zaini, dkk 2008: xiv).

Menurut Pat Hollingsworth dan Gina Lewis (terjemahan Dwi Wulandari, 2008: viii) pembelajaran aktif melibatkan pembelajaran yang terjadi ketika siswa bersemangat, siap secara mental, dan bisa memahami pengalaman yang dialami. Siswa belajar secara aktif ketika mereka terlibat secara terus menerus, baik mental maupun fisik. Pembelajaran aktif itu penuh semangat, hidup, giat, berkesinambungan, kuat, dan efektif. Pembelajaran aktif akan muncul ketika siswa bersemangat dan siap secara mental. Siswa yang aktif dalam pembelajarannya akan memperoleh pengetahuan yang akan selalu diingat, karena pada dasarnya pengetahuan diperoleh dari pengalaman yang dialami langsung oleh siswa itu sendiri.

Belajar aktif adalah suatu usaha manusia untuk membangun pengetahuan dalam dirinya. Dalam proses pembelajaran terjadi perubahan dan peningkatan mutu kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan siswa, baik dalam ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif (Martinis Yamin, 2007: 82).

Belajar aktif mengandung beberapa kiat berguna untuk menumbuhkan kemampuan belajar aktif pada diri siswa dan menggali potensi siswa dan guru untuk sama-sama berkembang dan berbagi pengetahuan, keterampilan serta pengalaman. Melalui belajar aktif, siswa diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mentalnya saja akan tetapi juga melibatkan fisik. Dengan cara ini biasanya

peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Pembelajaran yang aktif dalam proses pembelajaran maksudnya yaitu siswa diharapkan aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran untuk berpikir, berinteraksi, berbuat untuk mencoba, menemukan konsep baru atau menghasilkan suatu karya. Sebaliknya, anak tidak diharapkan pasif menerima layaknya gelas kosong yang menunggu untuk diisi. Siswa bukanlah gelas kosong yang pasif yang hanya menerima materi pelajaran baik berupa pengetahuan maupun informasi yang diberikan dengan metode ceramah oleh sang guru.

Menurut Isjoni, dkk (2007: 11) pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara aktif. Konsep pembelajaran aktif bukanlah tujuan dari kegiatan pembelajaran, tetapi merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Aktif dalam hal ini adalah menempatkan guru sebagai fasilitator dalam belajar atau orang yang menciptakan suasana belajar yang kondusif, sementara siswa sebagai peserta belajar yang harus aktif. Dalam proses pembelajaran yang aktif itu bisa jadi terjadi dialog yang interaktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru atau siswa dengan sumber belajar lainnya. Dalam suasana pembelajaran yang aktif tersebut, siswa tidak akan terbebani secara perseorangan dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam belajar, tetapi mereka dapat saling bertanya dan berdiskusi sehingga beban belajar bagi mereka bisa berkurang.

Melalui pembelajaran aktif, diharapkan segala potensi yang dimiliki oleh siswa dapat tumbuh dan berkembang sehingga pada akhirnya dapat mengoptimalkan hasil belajar mereka.

Menurut Jamal Ma'mur Asmani (2012: 77) suasana belajar aktif yang dimaksud adalah suasana yang dapat membuat siswa melakukan pengalaman, interaksi, komunikasi, dan refleksi.

1. Pengalaman

Anak akan belajar banyak melalui berbuat dan pengalaman dengan cara mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya mendengarkan. Mengenal ada benda tenggelam dan terapung dalam air, lebih mantap apabila dilakukan dengan mencoba sendiri daripada hanya menerima penjelasan dari guru.

2. Interaksi

Belajar akan terjadi dan meningkat kualitasnya apabila terjadi dalam suatu interaksi dengan orang lain, misalnya berdiskusi, saling bertanya dan mempertanyakan, dan/atau saling menjelaskan. Pada saat orang lain mempertanyakan pendapat kita atau apa yang kita kerjakan, maka kita terpacu untuk berpikir menguraikan lebih jelas lagi, sehingga kualitas pendapat itu menjadi lebih baik.

3. Komunikasi

Pengungkapan pikiran dan perasaan, baik lisan maupun tertulis, merupakan kebutuhan setiap manusia dalam rangka mengungkapkan dirinya untuk mencapai kepuasan. Pengungkapan

pikiran, baik dalam rangka mengemukakan gagasan sendiri maupun menilai gagasan orang lain, akan memantapkan pemahaman seseorang tentang apa yang sedang dipikirkan atau dipelajari.

4. Refleksi

Bila seseorang mengungkapkan gagasannya kepada orang lain dan mendapat tanggapan, maka orang itu akan merenungkan kembali (refleksi) gagasannya tersebut. Kemudian, melakukan perbaikan, sehingga memiliki gagasan yang lebih mantap lagi. Refleksi dapat terjadi sebagai akibat dari interaksi dan komunikasi. Umpaman balik dari guru atau siswa lain terhadap hasil kerja seorang siswa, berupa pertanyaan yang menantang, membuat siswa berpikir dan terpacu untuk melakukan refleksi tentang apa yang sedang dipikirkan atau dipelajari.

Untuk membuat siswa mendapatkan dan mengalami suasana belajar aktif, siswa diharapkan melakukan interaksi dengan siswa lain dengan jalan berkomunikasi untuk mengungkapkan pendapatnya. Penyampaian pendapat juga harus direfleksikan kembali agar pendapat yang dikemukakan dapat mengembangkan pemahamannya berdasarkan pada pengalaman yang telah diperolehnya.

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam proses belajar aktif yaitu dengan menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match*. *Index Card Match* adalah salah satu tipe dari belajar aktif yang termasuk dalam berbagai *reviewing strategis*

(strategi pengulangan). Tipe *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan kemampuan serta pengetahuan yang telah mereka peroleh. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Melvin L. Silberman (2006: 249):

“Salah satu cara yang pasti untuk membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran adalah dengan mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali apa yang telah dipelajari. Materi yang dibahas oleh siswa cenderung lima kali lebih melekat di dalam pikiran daripada materi yang tidak dibahas”.

Menurut Hisyam Zaini, dkk (2008: 67) *Index Card Match* (Mencari Pasangan) merupakan cara yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan cara ini dengan catatan, siswa diberi tugas untuk mempelajari materi yang akan diajarkan dengan harapan mereka sudah memiliki pengetahuan yang nantinya dapat lebih mendalam dengan menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match*.

Langkah-langkah pendekatan *Active Learning* tipe *Index Card Match* menurut Hisyam Zaini, dkk (2008: 67-68):

1. Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
2. Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama. Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
3. Pada seboro kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat.
4. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.

5. Beri setiap peserta didik satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Sepatu peserta didik akan mendapatkan soal dan sepatuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
6. Minta peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
7. Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.
8. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Dalam penelitian ini, guru dan siswa berkolaborasi untuk menerapkan pendekatan *active learning* tipe *index card match*. Guru bertugas untuk mempersiapkan kartu *index*, sementara siswa bertugas untuk mencari pasangannya yang nantinya akan digunakan dalam proses pembelajaran IPS. Dengan menggunakan pendekatan ini, siswa dituntut untuk dapat bekerjasama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajarinya dengan cara yang menyenangkan. Siswa saling bekerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melemparkan pertanyaan kepada pasangan lain serta menjawab pertanyaan dari pasangan lain.

2. Proses Pembelajaran *Active Learning*

Menurut T. Taslimuharom, MP (Jamal Ma'mur Asmani, 2012: 69), proses belajar dapat dikatakan *active learning* jika mengandung komitmen, tanggung jawab, dan motivasi.

1. Komitmen (Keterlekatan pada tugas)

Artinya materi, metode, dan strategi pembelajaran, bermanfaat untuk siswa (*meaningful*), sesuai dengan kebutuhan siswa (*relevant*), dan bersifat pribadi (*personal*).

2. Tanggung Jawab (Responsibility)

Tanggung jawab merupakan suatu proses belajar yang memberi wewenang pada siswa untuk kritis. Guru lebih banyak mendengar daripada bicara, menghormati ide-ide siswa, memberi pilihan, dan memberi kesempatan pada siswa untuk memutuskan sendiri.

3. Motivasi

Motivasi belajar ada dua macam, yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Dalam pembelajaran ini, motivasi intrinsik siswa harus lebih dikembangkan agar proses belajar yang ditekuninya muncul berdasarkan minat dan inisiatif sendiri, bukan karena dorongan lingkungan atau orang lain. Motivasi belajar siswa akan meningkat karena pendekatan belajar yang dilakukan guru lebih dipusatkan pada siswa (*student centered approach*).

Active Learning bisa dibangun oleh seorang guru yang gembira, tekun dan setia pada tugasnya, bertanggung jawab, motivator yang bijak, berpikir positif, terbuka pada ide baru dan saran dari siswa atau orang tuanya/masyarakat, tiap hari energinya untuk siswa supaya belajar kreatif, selalu membimbing, seorang pendengar yang baik, memahami kebutuhan siswa secara individual, dan mengikuti perkembangan pengetahuan.

Mel Silberman (2001: 33-34) mengemukakan bahwa belajar aktif tentu memerlukan waktu yang banyak. Agar pelaksanaannya dapat berjalan secara efektif, hal-hal yang dapat dilakukan oleh guru antara lain:

1. Memulai pembelajaran tepat pada waktunya.

Hal ini dilakukan jika ada siswa yang terlambat dapat menjadikan suatu peringatan bahwa proses pembelajaran ini akan dilaksanakan dengan serius.

2. Berikan instruksi secara jelas.

Jika pengarahan sulit, tuliskan. Hal ini dilakukan apabila siswa mengalami kesulitan akan aktivitas yang akan dilakukan.

3. Persiapkan informasi visual pada waktunya.

Tidak perlu menuliskan hal-hal yang tidak ada sangkut pautnya dengan materi yang dipelajari. Jangan menulis di papan tulis apabila siswa sedang mengamati apa yang sedang didemonstrasikan oleh guru.

4. Bagikan materi pelajaran dengan cepat.

Letakkan materi pelajaran pada paket yang telah dipersiapkan. Mintalah bantuan siswa apabila guru merasa kesulitan dalam pendistribusianya.

5. Perlancarlah laporan kelompok kecil.

Tuliskan ide-ide masing-masing kelompok kecil pada selembar kertas dan tempelkan pada tembok ruang kelas. Hal ini dilakukan dengan

tujuan agar hasil kerja semua kelompok dapat dilihat dan didiskusikan pada saat yang sama.

6. Jangan biarkan diskusi berjalan sangat lamban.

Ungkapkan perlunya bergerak terus, tetapi selama pelaksanaan diskusi panggillah siswa yang cenderung terlihat diam sebagai selingan.

7. Dapatkan sukarelawan dengan cepat.

Jangan menunggu sukarelawan muncul, karena hal ini akan membutuhkan waktu yang lama. Rekrutlah sukarelawan sebelum pelajaran dimulai atau mulai kembali setelah istirahat.

8. Waspada terhadap kelompok-kelompok yang mudah capek atau lesu.

Sediakan daftar gagasan, pertanyaan, atau bahkan jawaban dan mintalah siswa untuk memilih apa yang mereka setujui.

9. Percepatlah langkah aktifitas dari waktu ke waktu.

Menempatkan siswa dalam waktu terbatas mendorong dan menjadikan mereka lebih produktif.

10. Dapatkan perhatian kelas dengan cepat.

Gunakan berbagai cara untuk menarik perhatian siswa kembali setelah mereka melakukan aktivitas kelompok kecil.

Dalam penelitian ini, guru diharapkan dapat memotivasi siswa agar tertarik mengikuti proses pembelajaran IPS. Motivasi yang diberikan yaitu dengan memberikan tambahan nilai bagi siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match*, karena siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Selain aktif, siswa juga dapat belajar bertanggung jawab dalam setiap penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru dengan menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match*.

3. Proses Pembelajaran *Active Learning* Tipe *Index Card Match* pada Pembelajaran IPS di SD

Dalam penelitian ini, langkah-langkah pembelajaran menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* yang dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah:

- a. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* menurut Melvin L. Silberman (2006: 250) antara lain:
 1. Pada kartu indeks terpisah, tulislah pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di kelas. Buatlah kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa.
 2. Pada kartu yang terpisah, tulislah jawaban atas masing-masing pertanyaan-pertanyaan tersebut.
 3. Campurlah dua lembar kartu dan kocok beberapa kali sampai benar-benar tercampur.
 4. Berikan satu kartu pada setiap siswa. Jelaskan bahwa ini adalah latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapatkan kartu soal dan sebagian lain mendapatkan kartu jawabannya.

5. Perintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka dan minta untuk duduk berdekatan apabila ada yang sudah menemukan pasangannya.
 6. Bila semua pasangan yang cocok telah duduk bersama, perintahkan kepada setiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa yang lain dengan membacakan keras-keras pertanyaan mereka dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.
- b. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* menurut Hisyam Zaini, dkk (2008: 67-68) adalah:
1. Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah peserta didik yang ada dalam kelas.
 2. Bagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama. Tulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
 3. Pada sebelah kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat.
 4. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
 5. Beri setiap peserta didik satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Sepasang peserta didik akan mendapatkan soal dan separoh yang lain akan mendapatkan jawaban.
 6. Minta peserta didik untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
 7. Setelah semua peserta didik menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.
 8. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Dari beberapa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* di atas, maka peneliti akan menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* dalam pembelajaran IPS dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Guru membuat kartu-kartu *index*, di mana separuh berisi kartu soal dan separuh berisi kartu jawaban dari jumlah siswa yang ada di dalam kelas.
2. Guru mencampur kartu soal dan kartu jawaban menjadi satu.
3. Guru membagi kartu soal yang berisi materi tentang peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha dengan jumlah separuh dari jumlah siswa yang ada di kelas.
4. Guru membagi kartu jawaban yang berisi materi tentang peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha dengan jumlah separuh dari jumlah siswa yang ada di kelas.
5. Setiap siswa mendapatkan satu kartu, kemudian diminta untuk mencari pasangan yang sesuai antara soal dan jawabannya. Setelah bertemu siswa diminta untuk mendiskusikan langkah-langkah penyelesaiannya dengan pasangannya.
6. Siswa secara berpasangan mendiskusikan antara kartu soal dan jawaban yang mereka peroleh, apakah benar memang berpasangan antara kartu soal dan jawabannya.
7. Guru memilih secara acak kelompok untuk melemparkan soal yang didapat ke kelompok lain, jika kelompok yang mendapat lemparan

soal tidak dapat menjawab maka kelompok awal bertanggung jawab menyelesaiannya serta memberikan kesempatan pada kelompok lain untuk menanggapi.

8. Guru membantu siswa mengkaji ulang proses atau hasil pemecahan masalah serta memberikan penguatan terhadap hasil pemecahan masalah.

4. Peran Guru dalam Pembelajaran Aktif

Menurut Warsono dan Hariyanto (2012: 20) peran fungsional guru dalam pembelajaran aktif yang utama adalah sebagai fasilitator. Fasilitator adalah seseorang yang membantu siswa untuk belajar dan memiliki keterampilan-keterampilan yang diperlukan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Clarke (Warsono dan Hariyanto, 2012: 20), menyatakan bahwa fasilitator adalah:

1. Seseorang yang mengetahui kekuatan dan kemampuan setiap anggota kelompok dan membantunya untuk merasa nyaman dalam saling berbagi harapan, kepedulian, dan gagasan;
2. Seseorang yang mendukung kelompok, memberikan partisipan rasa percaya diri dalam berbagi dan mencoba gagasan-gagasan baru;
3. Seseorang yang menyadari adanya beragam nilai dan kepekaan terhadap kebutuhan dan minat yang berbeda dari setiap anggota kelompok. Perbedaan ini mungkin terkait jenis kelamin, usia, ras, suku, status ekonomi, status sosial, dan lainnya;

4. Seseorang yang memimpin dengan keteladanan melalui sikap, pembicaraan, pendekatan, dan tindakan.

Tylee (Warsono dan Hariyanto, 2012: 21) menyatakan tugas pokok seorang fasilitator atau peran guru pada saat tatap muka di kelas terutama adalah:

1. Menilai para siswa;
2. Merencanakan pembelajaran;
3. Mengimplementasikan rancangan pembelajaran; dan
4. Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.

Tugas fasilitator yang kedua, yakni menyusun rencana pembelajaran. Apabila guru bisa menjelaskan tujuan pembelajaran dengan jelas, maka siswa akan mengerti dan dapat menghubungkan tujuan tersebut dengan hasil yang akan diperoleh oleh siswa melalui pelajaran tersebut.

Dimyati dan Mudjiono (2002: 62-63) mengemukakan bahwa untuk dapat menimbulkan keaktifan belajar pada diri siswa, maka guru di antaranya dapat melaksanakan perilaku-perilaku berikut:

1. Menggunakan multimetode dan multimedia,
2. Memberikan tugas secara individual dan kelompok,
3. Memberikan kesempatan pada siswa melaksanakan eksperimen dalam kelompok kecil (beranggota tidak lebih dari 3 orang),
4. Memberikan tugas untuk membaca bahan belajar, mencatat hal-hal yang kurang jelas, serta
5. Mengadakan tanya jawab dan diskusi.

Berdasarkan pendapat di atas, peran guru dalam pembelajaran aktif yaitu sebagai seorang fasilitator yang diharapkan dapat membantu siswa untuk menimbulkan keaktifan belajar. Proses pembelajaran lebih ditekankan kepada siswa agar mereka dapat mencari pengalaman dan membangun pengetahuannya sendiri melalui proses aktif di dalam kelas.

Dalam penelitian ini, keaktifan belajar siswa dapat ditimbulkan oleh guru melalui pemberian tugas dengan anggota yang tidak lebih dari 3 orang. Hal ini sama halnya dengan prosedur pendekatan *active learning* tipe *index card match* di mana proses pembelajarannya dilakukan secara berpasangan.

E. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Menurut Sardiman A.M. (2007: 120) karakteristik siswa adalah keseluruhan kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya.

Karakteristik siswa kelas tinggi menurut Noehi Nasution (1992: 44) ialah sebagai berikut:

- a. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret.
- b. Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
- c. Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus.

- d. Sampai kira-kira umur 11,0 anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya.
- e. Anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah.
- f. Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya.

Berdasarkan tahapan perkembangan kognitifnya, masa kanak-kanak akhir berada pada tahap operasi konkret (usia 7-12 tahun), di mana konsep yang pada masa awal kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar yang tidak jelas sekarang lebih konkret. Anak menggunakan operasi mental untuk memecahkan masalah-masalah aktual dan mampu menggunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret. Anak mampu berpikir logis meskipun masih terbatas pada situasi sekarang (Piaget dalam Rita Eka Izzaty, 2008: 105).

Dalam penelitian ini, siswa kelas V berada pada tahap operasional konkret di mana siswa sudah mampu berpikir logis untuk memecahkan persoalan-persoalan yang sifatnya konkret. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara mengamati atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan pemecahan masalah. Dalam memahami konsep, anak sangat terikat kepada proses mengalami sendiri atau melakukan sesuatu yang berkaitan dengan konsep itu, sehingga keterlibatan siswa sangat dibutuhkan untuk mendapatkan pengetahuan yang dapat diwujudkan dengan mengajak siswa untuk selalu aktif khususnya dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini

menerapkan pendekatan *active learning* tipe *index card match* yang juga memperhatikan karakteristik siswa yaitu siswa amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar. Sesuai dengan prosedur pembelajaran *active learning* tipe *index card match*, siswa diajak untuk terlibat langsung dan aktif dalam proses pembelajaran.

F. Kerangka Berfikir

Bahan kajian IPS yang meliputi seperangkat fakta, konsep, dan generalisasi akan sulit untuk diingat dan dipahami apabila guru menyampaikan materi pembelajaran hanya dengan menggunakan metode ceramah dan tidak didukung dengan sumber belajar yang memadai. Rendahnya keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran juga membuat pengetahuan yang diperoleh oleh siswa menjadi kurang bermakna dan terasa membosankan.

Pelaksanaan pembelajaran lebih ditekankan kepada siswa, bukan kepada guru. Peran guru sebagai perencana dan pelaksana kegiatan pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menciptakan suasana belajar yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPS. Langkah yang dapat dilakukan oleh guru agar siswa dapat terlibat langsung sehingga aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* dalam menyampaikan materi pelajaran IPS.

Hisyam Zaini, dkk (2008: xiv) juga menyampaikan pendapat yang sama bahwa pendekatan *active learning* tipe *index card match* mampu

mengajak siswa untuk belajar secara aktif di mana siswa yang mendominasi aktifitas pembelajaran. Pendekatan pembelajaran ini dirancang untuk membuat siswa aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Pembelajaran IPS dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match*.

Pengetahuan yang diperoleh oleh siswa dapat dibentuk melalui peran aktif siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran. Dengan cara belajar yang lebih menekankan pada aktivitas siswa, akan merubah anggapan tentang mata pelajaran IPS yang semula dianggap sebagai mata pelajaran yang dituntut untuk dapat mengingat banyak materi serta membosankan akan menjadi suatu hal yang menarik bagi siswa jika diterapkan dengan pendekatan *active learning* tipe *index card match*. Dengan menerapkan pendekatan *active learning* tipe *index card match* diharapkan keaktifan belajar siswa dapat meningkat.

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir di atas, dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut: “Pembelajaran IPS menggunakan pendekatan *Active Learning* tipe *Index Card Match*, dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VA SD Negeri 3 Sedayu”.

H. Definisi Operasional Variabel

1. Keaktifan belajar IPS adalah keikutsertaan siswa baik secara fisik maupun mental dalam mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan belajar siswa secara fisik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah: (1) turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya pada materi peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha, (2) bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya pada materi peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha, (3) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru pada materi peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha, serta (4) menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya pada materi peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha. Keaktifan belajar siswa secara mental yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu (5) siswa terlibat dalam pemecahan masalah pada materi peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha, (6) mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah pada materi peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha, (7) melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis pada materi peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha, serta (8) menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya pada materi peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha.

2. *Active Learning* Tipe *Index Card Match* adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran dengan menggunakan pencarian kartu-kartu *index* yang sesuai antara soal dan jawaban yang diterapkan sesuai dengan prosedur yang sudah disusun secara sistematis untuk membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Berikut langkah-langkah pembelajaran dengan *Active Learning* Tipe *Index Card Match*:

1. Guru membuat kartu-kartu *index*, di mana separuh berisi kartu soal dan separuh berisi kartu jawaban dari jumlah siswa yang ada di dalam kelas.
2. Guru mencampur kartu soal dan kartu jawaban menjadi satu.
3. Guru membagi kartu soal yang berisi materi tentang peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha dengan jumlah separuh dari jumlah siswa yang ada di kelas.
4. Guru membagi kartu jawaban yang berisi materi tentang peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha dengan jumlah separuh dari jumlah siswa yang ada di kelas.
5. Setiap siswa mendapatkan satu kartu, kemudian diminta untuk mencari pasangan yang sesuai antara soal dan jawabannya. Setelah bertemu siswa diminta untuk mendiskusikan langkah-langkah penyelesaiannya dengan pasangannya.

6. Siswa secara berpasangan mendiskusikan antara kartu soal dan jawaban yang mereka peroleh, apakah benar memang berpasangan antara kartu soal dan jawabannya.
7. Guru memilih secara acak kelompok untuk melemparkan soal yang didapat ke kelompok lain, jika kelompok yang mendapat lemparan soal tidak dapat menjawab maka kelompok awal bertanggung jawab menyelesaiakannya serta memberikan kesempatan pada kelompok lain untuk menanggapi.
8. Guru membantu siswa mengkaji ulang proses atau hasil pemecahan masalah serta memberikan penguatan terhadap hasil pemecahan masalah.

BAB III

METODE PENELITIAN

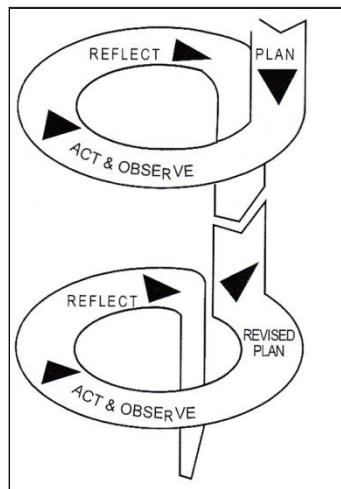
A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Wina Sanjaya (2010: 26) mengartikan PTK sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Sama halnya dengan pendapat Suharsimi Arikunto (2007: 3) yang menyebutkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2010: 9) menyebutkan bahwa PTK merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kinerja guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

B. Desain Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart (Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama, 2011: 21) yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.



Keterangan:
 Siklus I:
 Perencanaan (*Plan*) I
 Tindakan dan Observasi (*Act & Observe*) I
 Refleksi (*Reflect*) I
 Siklus II:
 Perencanaan (*Plan*) II
 Tindakan dan Observasi (*Act & Observe*) II
 Refleksi (*Reflect*) II

Gambar 1. Desain Penelitian menurut Kemmis dan Mc. Taggert

Berdasarkan gambar di atas, kegiatan dalam setiap siklus terdapat tiga komponen yang terdiri dari:

1. *Planning* (Perencanaan)

Tahap perencanaan merupakan proses merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa sekolah dasar kelas VA SD Negeri 3 Sedayu. Perencanaan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Peneliti dan guru menentukan cara peningkatan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* dalam pembelajaran IPS.
- b. Peneliti dan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- c. Peneliti menyiapkan media pembelajaran berupa kartu *index card match* sesuai materi yang diajarkan.
- d. Peneliti menyusun format observasi dan skala keaktifan mengenai aktivitas pembelajaran antara guru dan siswa.

2. *Action & Observing* (Tindakan & Pengamatan)

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang mengacu pada RPP yang telah disusun oleh peneliti dan kolabolator. Selama kegiatan pemberian tindakan kelas berlangsung, peneliti bertugas mengamati perubahan perilaku dan sikap yang terjadi pada diri siswa. Data hasil pelaksanaan tindakan diperoleh dari pengamatan kepada siswa dan hasil skala keaktifan yang diisi oleh siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung.

Dalam kegiatan ini peneliti melakukan pengumpulan data serta mencatat setiap aktivitas siswa dan guru ketika pelaksanaan tindakan berlangsung. Observasi ini dilakukan peneliti dengan mengamati aktivitas siswa dan kinerja guru dalam pembelajaran IPS yang mengacu pada lembar observasi yang telah disusun. Observer mengukur keaktifan siswa dengan melakukan pengamatan dan memberikan skala keaktifan kepada siswa. Hasil dari pengamatan dan skala keaktifan tersebut dilakukan untuk mengumpulkan data yang dimanfaatkan sebagai bahan tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

3. *Reflecting* (Refleksi)

Refleksi merupakan kegiatan untuk melihat berbagai kekurangan yang dilaksanakan guru untuk selanjutnya memperbaiki berbagai kekurangan tersebut. Penelitian ini mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil dari tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul kemudian menyimpulkan hasil tindakan yang telah dilakukan untuk upaya perbaikan pada siklus berikutnya.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Sedayu yang terletak di Desa Ngentak, Kecamatan Sedayu, Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Peneliti memilih SD Negeri 3 Sedayu sebagai lokasi penelitian karena keaktifan belajar pada siswa kelas VA dalam pembelajaran IPS masih kurang.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2013/2014, dengan alasan materi pembelajaran yang diadakan penelitian terdapat pada materi pembelajaran IPS kelas V semester I Kurikulum KTSP.

D. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VA SD Negeri 3 Sedayu, Kecamatan Sedayu, Kabupaten Bantul, Provinsi DIY tahun pelajaran 2013/2014 yang berjumlah 27 orang siswa terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa kelas VA SD Negeri 3 Sedayu, Kecamatan Sedayu, Kabupaten Bantul.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Teknik pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian adalah:

1. Observasi

Suharsimi Arikunto (2007: 127) observasi adalah kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Teknik observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi sistematis dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan untuk menggambarkan proses peningkatan keaktifan belajar siswa dengan pendekatan *active learning* tipe *index card match* dalam pembelajaran IPS.

2. Skala

Menurut Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2010: 79) skala adalah seperangkat nilai angka yang ditetapkan kepada subjek, objek, atau tingkah laku dengan tujuan mengukur sifat. Skala ini digunakan untuk mengukur seberapa jauh seseorang memiliki ciri yang ingin diteliti. Skala keaktifan dibagikan kepada semua siswa kelas VA SD Negeri 3 Sedayu setiap siklus berakhir. Data dari skala keaktifan ini untuk memperkuat data yang telah diperoleh berdasarkan lembar observasi.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian (Wina Sanjaya, 2010: 84). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan skala keaktifan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar Observasi

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar observasi.

Lembar observasi digunakan untuk mengamati perilaku guru dan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match*. Hasil penelitian ini diperoleh dari kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran menurut pedoman observasi.

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Observasi Terhadap Siswa dalam Pembelajaran IPS Melalui Pendekatan *Active Learning* Tipe *Index Card Match*

Variabel	Aspek yang diamati	Sub Aspek	Deskripsi	Nomor item
Penggunaan pendekatan <i>Active Learning</i> Tipe <i>Index Card Match</i> oleh siswa	Proses pembelajaran IPS melalui <i>Active Learning</i> Tipe <i>Index Card Match</i> oleh siswa	Memperhatikan penjelasan guru.	Siswa dapat memperhatikan penjelasan guru.	1
		Menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru.	Siswa dapat menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru.	2
		Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa soal.	Siswa bisa mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa soal.	3
		Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.	Siswa bisa mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.	4
		Mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban.	Siswa dapat mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban.	5
		Mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat.	Siswa dapat mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat bersama pasangannya.	6

		Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain.	Siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain.	7
		Mengajukan pertanyaan kepada guru.	Siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru.	8

Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Observasi Terhadap Guru dalam Pembelajaran IPS Melalui Pendekatan *Active Learning Tipe Index Card Match*

Variabel	Aspek yang diamati	Sub Aspek	Deskripsi	Nomor item
Penggunaan pendekatan <i>Active Learning Tipe Index Card Match</i>	Proses pembelajaran IPS melalui <i>Active Learning Tipe Index Card Match</i> oleh guru	Menyediakan kartu <i>index</i> sesuai dengan jumlah siswa yang ada di dalam kelas.	Guru dapat menyediakan kartu <i>index</i> sesuai dengan jumlah siswa yang ada di dalam kelas.	1
		Mengacak kartu <i>index</i> (berupa soal dan jawaban) menjadi satu.	Guru dapat mengacak kartu <i>index</i> (berupa soal dan jawaban) menjadi satu.	2
		Membagi kartu <i>index</i> yang berupa soal.	Guru dapat membagi kartu <i>index</i> yang berupa soal.	3
		Membagi kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.	Guru dapat membagi kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.	4
		Mengamati kerja masing-masing kelompok.	Guru dapat mengamati kerja masing-masing kelompok.	5
		Meneliti hasil kartu <i>index</i> yang dikumpulkan siswa.	Guru dapat meneliti hasil kartu <i>index</i> yang dikumpulkan siswa.	6
		Memilih secara acak kelompok untuk melemparkan soal yang didapat ke kelompok lain.	Guru dapat memilih secara acak kelompok untuk melemparkan soal yang didapat ke kelompok lain.	7
		Mengevaluasi hasil <i>index card match</i> yang ditemukan oleh siswa.	Guru dapat mengevaluasi hasil <i>index card match</i> yang ditemukan oleh siswa.	8

2. Skala Keaktifan

Skala keaktifan dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPS dengan

menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match*. Skala keaktifan terdiri dari 31 butir pernyataan. Berikut kisi-kisi skala keaktifan sebelum peneliti membuat item skala keaktifan.

Tabel 4. Kisi-kisi Skala Keaktifan Belajar Siswa dengan Menggunakan Pendekatan *Active Learning* Tipe *Index Card Match*

Variabel	Indikator	Butir Item		Jumlah Item
		Positif	Negatif	
Keaktifan Belajar	Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya	1, 3	2, 4	4
	Terlibat dalam pemecahan masalah	5, 7	6, 8	4
	Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya	9	10	2
	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah	11, 13	12, 14	4
	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru	15, 17, 18, 20	16, 19, 21	7
	Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya	22, 24	23, 25	4
	Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis	26, 28	27, 29	4
Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya		30	31	2
Jumlah		16	15	31

G. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul perlu segera dilakukan pengolahan data atau analisis data. Menganalisis data (Wina Sanjaya, 2010: 106) adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan berbagai informasi

sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.

Penelitian tindakan kelas ini merupakan penelitian kuantitatif, sehingga metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode analisis data deskriptif kuantitatif.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mencari skor maksimum untuk keaktifan belajar siswa.
2. Menjumlah skor yang diperoleh tiap aspek.
3. Mencari persentase hasil skala keaktifan belajar siswa dengan rumus sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : skor mentah yang diperoleh siswa

SM : skor maksimum ideal dari angket yang bersangkutan

100 : bilangan tetap

Sumber: Ngilim Purwanto (2006: 102)

Berdasarkan pendapat tersebut, hasil dan perhitungan persentase penelitian ini, peneliti menafsirkan ke dalam kriteria sebagai berikut.

Tabel 5. Kualifikasi Persentase Keaktifan Siswa

Prosentase	Kriteria
75% - 100 %	Sangat tinggi
50% - 74,99%	Tinggi
25% - 49,99 %	Sedang
0% - 24,99%	Rendah

Sumber: Acep Yoni (2010: 175)

H. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila keaktifan belajar siswa kelas VA SD Negeri 3 Sedayu meningkat dalam pembelajaran IPS menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* dengan mencapai kriteria sangat tinggi yaitu $\geq 75 \%$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Sedayu yang terletak di Dusun Ngentak, Desa Argorejo, Kecamatan Sedayu, Kabupaten Bantul. Fasilitas dan sumber belajar yang dimiliki SD Negeri 3 Sedayu antara lain: 13 ruang kelas, 1 ruang Kepala Sekolah, 1 ruang guru, 1 ruang perpustakaan, 10 ruang kamar mandi, 1 kantin, 1 mushola dan 1 gudang.

Tenaga pendidik dan karyawan di SD Negeri 3 Sedayu di antaranya adalah 1 kepala sekolah, 13 guru kelas, 2 guru penjaskes, 4 guru agama, 1 guru tari, dan 1 penjaga sekolah. Peneliti memilih SD Negeri 3 Sedayu sebagai lokasi penelitian karena keaktifan belajar pada siswa kelas VA dalam pembelajaran IPS masih kurang.

2. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, siklus I dengan 4 kali pertemuan dan siklus II dengan 3 kali pertemuan. Pelaksanaan siklus I dan siklus II dimulai pada tanggal 20 Agustus 2013 sampai tanggal 10 September 2013.

a. Siklus I

- 1) Tahap Perencanaan
 - a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun sesuai dengan materi yang akan disampaikan guru kelas VA pada pelajaran IPS yaitu tentang peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha dan Kerajaan Islam yang dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan. RPP disusun oleh peneliti dan guru kelas. Setelah RPP disepakati, maka dapat digunakan sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran IPS di kelas VA.

b) Menyusun Lembar Observasi

Lembar observasi disusun peneliti sebagai salah satu instrumen penelitian tindakan kelas ini. Lembar observasi yang digunakan peneliti berisi tentang butir-butir amatan mengenai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran IPS menggunakan kartu *index*. Lembar observasi ini digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data kuantitatif tentang proses pembelajaran IPS yang terjadi di dalam kelas.

c) Menyusun Skala Keaktifan

Skala keaktifan disusun oleh peneliti sebagai instrumen utama penelitian tindakan kelas ini. Skala keaktifan ini digunakan peneliti pada akhir siklus untuk mengukur peningkatan keaktifan belajar siswa.

d) Menyiapkan Kartu *Index Card Match*

Kartu *index* yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan yaitu mengenai peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha dan Kerajaan Islam. Kartu yang dipersiapkan sebanyak 28 kartu yang terdiri

dari 14 kartu *index* berwarna merah muda yang berupa soal dan 14 kartu *index* berwarna kuning yang berupa jawaban.

e) Menyusun Lembar Kerja Siswa

Lembar kerja siswa disusun untuk dikerjakan secara berkelompok. LKS ini dibuat agar siswa mampu bekerjasama dalam kelompoknya serta merupakan salah satu cara untuk mengukur keaktifan siswa.

f) Menyusun Soal Tes

Tes digunakan untuk mengukur pemahaman tentang materi peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha dan Kerajaan Islam yang berjenis pilihan ganda. Jumlah soal tes dalam siklus I ini berjumlah 20 soal. Tes diberikan pada akhir pertemuan siklus I untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa sesuai materi yang sedang dipelajari.

2) Tahap Pelaksanaan dan Pengamatan Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif antara guru kelas VA dengan peneliti. Pada penelitian ini guru bertindak sebagai pelaksana pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun dan disepakati antara guru dan peneliti. Sedangkan peneliti bertindak sebagai pengamat setiap aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siklus I ini dilaksanakan dengan empat kali pertemuan.

a) Siklus I Pertemuan I

Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 20 Agustus 2013. Pembelajaran IPS dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (2x35 menit) yang dimulai pada pukul 10.10-11.35, dan diselangi istirahat 15 menit pada pukul 10.45-11.00. Materi yang dibahas adalah peninggalan sejarah pada masa kerajaan Buddha. Berikut ini merupakan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* pada siklus I pertemuan I.

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan mempresensi siswa. Guru membagikan nomor pada setiap siswa, kemudian dilanjutkan apersepsi berkaitan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan kegiatan yang dilakukan selama liburan, kemudian dilanjutkan dengan menyanyikan lagu yang berjudul hari minggu untuk mengawali kegiatan pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi tentang peninggalan sejarah yang bercorak agama Buddha dengan menggunakan media gambar Candi Borobudur dan Prasasti Telaga Batu (lihat lampiran halaman 250 gambar 1). Selain media gambar, guru hanya menggunakan buku paket untuk menjelaskan materi IPS. Hal ini tentu sudah menjadi hal yang biasa bagi siswa karena belajar menggunakan buku paket. Siswa

diminta untuk memperhatikan penjelasan dengan media gambar, kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang hal-hal yang berkaitan dengan kedua gambar yang sudah dibawa oleh guru. Meskipun hanya ada 2-3 siswa yang merespon pertanyaan, guru tetap berusaha melakukan tanya jawab dan sesekali menunjuk siswa yang harus menjawab pertanyaannya (lihat lampiran halaman 250 gambar 4). Setelah selesai melakukan tanya jawab, siswa diberikan balikan agar tidak terjadi miskonsepsi di kemudian hari.

Kegiatan selanjutnya yaitu, setiap siswa mendapatkan satu buah kartu *index* dari guru (lihat lampiran halaman 250 gambar 2). Siswa diberikan penjelasan bahwa kartu *index* yang berwarna merah muda merupakan kartu soal sedangkan kartu *index* yang berwarna kuning merupakan kartu jawaban. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu. Pada saat guru membagikan kartu *index*, ada siswa yang justru memberikan kartu *index* kepada teman nya.

Setelah semua siswa mendapatkan satu buah kartu, siswa diberikan waktu untuk mencari pasangan antara soal dan jawabannya. Setelah menemukan pasangannya, siswa diminta untuk berdiri berdekatan, kemudian meminta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh pada pasangan yang lain. Guru memanggil siswa yang memegang kartu soal “Candi Borobudur” dan kartu jawaban “Magelang” untuk membacakannya di depan kelas. Siswa lain diminta untuk menanggapi kartu soal dan

jawaban yang sudah ditunjukkan oleh dua orang siswa yang ada di depan kelas. Selanjutnya guru memanggil siswa yang memegang kartu soal “Candi Kalasan” dan kartu jawaban “Yogyakarta” untuk membacakannya di depan kelas. Selanjutnya guru memanggil lagi siswa lain yang memegang kartu soal untuk maju ke depan, kemudian guru meminta siswa yang memiliki kartu jawabannya untuk maju ke depan kelas. Siswa lain diminta untuk menanggapi kartu soal dan jawaban yang sudah ditunjukkan oleh dua orang siswa yang ada di depan kelas. Begitu seterusnya sampai kartu soal dan jawaban semuanya cocok berpasangan. Saat mencari kartu *index*, terlihat beberapa siswa yang tidak bersemangat untuk mencari pasangannya. Pada kegiatan ini guru juga belum mampu mengevaluasi semua kartu *index* yang didapatkan oleh siswa (lihat lampiran halaman 250 gambar 6).

Kegiatan selanjutnya yaitu siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Pembagian kelompok dilakukan dengan cara berhitung 1-5 sehingga terbentuklah 5 kelompok, di mana 3 kelompok beranggotakan 5 siswa dan 2 kelompok beranggotakan 6 siswa. Kemudian siswa segera bergabung dengan kelompoknya.

Setiap kelompok diberi LKS tentang materi peninggalan sejarah pada masa kerajaan Buddha untuk menentukan candi dan prasasti seperti yang sudah dicari melalui kartu *index*. Saat mengerjakan LKS, kerja sama yang ditunjukkan pada masing-masing

kelompok juga belum terlihat, masih terlihat siswa yang acuh dan tidak memberikan ide kepada teman satu kelompoknya, atau justru sibuk dengan kegiatan lain (lihat lampiran halaman 250 gambar 3).

Setelah semua siswa selesai berdiskusi mengerjakan tugas, guru meminta perwakilan kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya dengan memanggil salah satu kelompok untuk melaporkan hasil diskusinya. Siswa masih saling menunjuk teman satu kelompoknya untuk maju membacakan hasil diskusinya di depan kelas. Sehingga pada akhirnya hanya siswa yang pandai di kelompoknya yang maju untuk membacakan hasil diskusi.

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan komentar kepada perwakilan kelompok yang maju ke depan kelas untuk melaporkan hasil diskusinya. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang baru saja dipelajari apabila belum paham. Namun yang terjadi siswa justru diam saja saat guru meminta siswa untuk menanyakan tentang materi yang sudah dipelajari. Guru bersama siswa kemudian menyimpulkan materi. Saat menyimpulkan materi, siswa masih diam saja padahal guru sudah mendorong dengan kata-kata yang mudah dipahami.

(3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir siklus I pertemuan 1 ini guru memberikan penekanan pada hal-hal yang belum dimengerti oleh

siswa serta memberikan pesan moral dan kata-kata motivasi untuk selalu belajar. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa dan guru mengucap salam.

b) Siklus I Pertemuan 2

Pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 22 Agustus 2013. Pembelajaran IPS dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (2x35 menit) yang dimulai pada pukul 08.10-09.35, dan diselangi istirahat 15 menit pada pukul 08.45-09.00. Materi yang dibahas adalah peninggalan sejarah pada masa kerajaan Islam. Berikut ini merupakan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* pada siklus I pertemuan 2.

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan mempresensi siswa. Guru membagikan nomor pada setiap siswa, kemudian dilanjutkan apersepsi berkaitan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab seputar asal mula agama Islam masuk ke Indonesia.

(2) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi tentang peninggalan sejarah pada masa Kerajaan Islam dengan menggunakan media gambar perdagangan, perkawinan, dan pesantren. Selain media gambar, guru hanya menggunakan buku paket untuk menjelaskan materi IPS. Hal ini tentu sudah menjadi hal yang biasa bagi siswa karena belajar menggunakan

buku paket. Siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan dengan media gambar, kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang hal-hal yang berkaitan dengan gambar yang sudah dibawa oleh guru. Hal yang terjadi saat guru menjelaskan materi yaitu ada siswa yang mengantuk dan mengobrol dengan teman sebangkunya. Siswa kurang tertarik dengan gambar yang disediakan. Guru pun menegur siswa yang mengantuk tersebut agar perhatiannya kembali pada materi yang sedang diajarkan.

Kegiatan selanjutnya yaitu, setiap siswa mendapatkan satu buah kartu *index* dari guru. Siswa diberikan penjelasan bahwa kartu *index* yang berwarna merah muda merupakan kartu soal sedangkan kartu *index* yang berwarna kuning merupakan kartu jawaban. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.

Setelah semua siswa mendapatkan satu buah kartu, siswa diberikan waktu untuk mencari pasangan antara soal dan jawabannya. Setelah menemukan pasangannya, siswa diminta untuk berdiri berdekatan, kemudian meminta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh pada pasangan yang lain. Guru memanggil siswa yang memegang kartu soal “Pesta Tabuik” dan kartu jawaban “Untuk mengenang kegigihan Hasan dan Husen, cucu Nabi Muhammad dalam membela Islam” untuk membacakannya di depan kelas. Siswa lain diminta untuk menanggapi kartu soal dan jawaban yang sudah ditunjukkan oleh dua orang siswa yang ada di depan kelas.

Begitu seterusnya sampai kartu soal dan jawaban semuanya cocok berpasangan. Saat mencari kartu *index*, terlihat beberapa siswa yang justru masih duduk di kursi, sehingga guru perlu memotivasi siswa tersebut agar segera mencari pasangan kartu *index* nya.

Kegiatan selanjutnya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Pembagian kelompok dilakukan dengan cara berhitung 1-5 sehingga terbentuklah 5 kelompok, di mana 3 kelompok beranggotakan 5 siswa dan 2 kelompok beranggotakan 6 siswa. Kemudian siswa segera bergabung dengan kelompoknya. Setiap kelompok diberi LKS tentang peninggalan sejarah pada masa Kerajaan Islam. Saat mengerjakan LKS, ada 1 kelompok di mana siswa masih saling menunjuk untuk menulis jawaban LKS, padahal siswa yang menunjuk itu justru mengobrol dengan temannya. Hal itu tentu membuat siswa menjadi kurang bersemangat saat mengerjakan LKS, karena harus memikirkan jawabannya sendiri. Hal yang terjadi pada kelompok lain yaitu siswa justru lebih banyak berbicara dan tidak mempedulikan bahwa ada tugas kelompok yang harus dikerjakan.

Setelah semua siswa selesai berdiskusi mengerjakan tugas, guru meminta masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya. Tidak ada kelompok yang mau maju tanpa ditunjuk terlebih dahulu untuk membacakan hasil diskusinya. Hal ini tentu membuat guru harus lebih memotivasi dan membangun keberanian siswa agar berani menyampaikan pendapatnya.

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan komentar kepada perwakilan kelompok yang maju ke depan kelas untuk melaporkan hasil diskusinya. Pada kegiatan ini belum terlihat siswa yang mau berkomentar atas hasil diskusi yang sudah dibacakan di depan kelas. Siswa hanya sekedar mendengarkan hasil diskusi yang dibacakan oleh kelompok lain.

Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang baru saja dipelajari apabila belum paham. Namun yang terjadi siswa justru diam saja saat guru meminta siswa untuk menanyakan tentang materi yang sudah dipelajari. Guru bersama siswa kemudian menyimpulkan materi. Salah satu siswa ditunjuk oleh guru untuk menyimpulkan materi, dan siswa lain pun baru mulai mau merespon guru.

(3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir siklus I pertemuan 2 ini guru memberikan penekanan pada hal-hal yang belum dimengerti oleh siswa serta memberikan pesan moral dan kata-kata motivasi untuk selalu belajar. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa dan guru mengucap salam.

c) Siklus I Pertemuan 3

Pertemuan ketiga siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 27 Agustus 2013. Pembelajaran IPS dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (2x35 menit) yang dimulai pada pukul 10.10-11.35, dan diselangi istirahat 15 menit pada

pukul 10.45-11.00. Materi yang dibahas adalah tokoh kerajaan Samudra Pasai, kerajaan Aceh, dan kerajaan Demak. Berikut ini merupakan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* pada siklus I pertemuan 3.

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan mempresensi siswa. Guru membagikan nomor pada setiap siswa, kemudian dilanjutkan apersepsi berkaitan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab tentang letak kerajaan Islam pertama di Indonesia.

(2) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi tentang peninggalan sejarah pada masa Kerajaan Islam dengan menggunakan peta letak kerajaan-kerajaan Islam. Selain media gambar, guru hanya menggunakan buku paket untuk menjelaskan materi IPS. Hal ini tentu sudah menjadi hal yang biasa bagi siswa karena belajar menggunakan buku paket. Siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan dengan media gambar, kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang hal-hal yang berkaitan dengan gambar yang sudah dibawa oleh guru. Beberapa siswa masih terlihat mengobrol dengan temannya, terutama siswa yang duduk di barisan belakang. Saat melakukan tanya jawab dengan siswa, guru kebingungan karena tidak ada yang merespon pertanyaan dari guru,

sehingga guru akhirnya menunjuk siswa yang pandai di kelas untuk menjawab pertanyaannya.

Kegiatan selanjutnya yaitu, setiap siswa mendapatkan satu buah kartu *index* dari guru. Siswa diberikan penjelasan bahwa kartu *index* yang berwarna merah muda merupakan kartu soal sedangkan kartu *index* yang berwarna kuning merupakan kartu jawaban. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu. Meskipun setiap siswa sudah memegang masing-masing satu kartu, mereka terlihat kurang tertarik dengan kartu *index* tersebut.

Setelah semua siswa mendapatkan satu buah kartu, siswa diberikan waktu untuk mencari pasangan antara soal dan jawabannya. Setelah menemukan pasangannya, siswa diminta untuk berdiri berdekatan, kemudian meminta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh pada pasangan yang lain. Guru memanggil siswa yang memegang kartu soal “Kerajaan Samudra Pasai” dan kartu jawaban “Kerajaan Islam Pertama di Nusantara” untuk membacakannya di depan kelas. Siswa lain diminta untuk menanggapi kartu soal dan jawaban yang sudah ditunjukkan oleh dua orang siswa yang ada di depan kelas. Begitu seterusnya sampai kartu soal dan jawaban semuanya cocok berpasangan. Saat mencari kartu *index*, terlihat beberapa siswa yang tidak bersemangat untuk mencari pasangannya. Bahkan guru harus menegur siswa tersebut untuk segera mencari pasangannya.

Kegiatan selanjutnya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Pembagian kelompok dilakukan dengan cara berhitung 1-5 sehingga terbentuklah 5 kelompok, di mana 3 kelompok beranggotakan 5 siswa dan 2 kelompok beranggotakan 6 siswa. Kemudian siswa segera bergabung dengan kelompoknya. Setiap kelompok diberi LKS tentang tokoh kerajaan Samudra Pasai, kerajaan Aceh, dan kerajaan Demak. Siswa diminta untuk mendiskusikan soal LKS dengan teman satu kelompok. Saat mengerjakan LKS, kerja sama yang ditunjukkan pada masing-masing kelompok juga belum terlihat, dalam satu kelompok terlihat hanya dua orang siswa yang mengerjakannya, siswa yang lain justru asik mengobrol dengan temannya. Hal tersebut tentu memicu siswa yang rajin dalam kelompok menjadi kurang semangat untuk mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru, karena beban yang diberikan untuk mengerjakan sendiri tanpa dibantu teman yang lain.

Setelah semua siswa selesai berdiskusi mengerjakan tugas, guru meminta masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya. Siswa masih terlihat saling mendorong teman satu kelompok untuk membaca hasil diskusinya. Pada akhirnya guru perlu menunjuk lagi perwakilan dari masing-masing kelompok yang akan membacakan hasil diskusinya.

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan komentar kepada perwakilan kelompok yang maju ke depan

kelas untuk melaporkan hasil diskusinya. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang baru saja dipelajari apabila belum paham. Namun yang terjadi siswa justru diam saja saat guru meminta siswa untuk menanyakan tentang materi yang sudah dipelajari. Siswa bersama guru kemudian menyimpulkan materi. Penyimpulan materi belum berjalan sesuai dengan yang diharapkan, guru sudah membantu penyimpulan materi tetapi sebagian besar siswa masih cenderung diam dan tidak menanggapi guru.

(3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir siklus I pertemuan 3 ini guru memberikan penekanan pada hal-hal yang belum dimengerti oleh siswa serta memberikan pesan moral dan kata-kata motivasi untuk selalu belajar. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa dan guru mengucap salam.

d) Siklus I Pertemuan 4

Pertemuan keempat siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 29 Agustus 2013. Pembelajaran IPS dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (2x35 menit) yang dimulai pada pukul 08.10-09.35, dan diselangi istirahat 15 menit pada pukul 08.45-09.00. Materi yang dibahas adalah tokoh kerajaan Banten, kerajaan Ternate-Tidore, dan kerajaan Gowa-Tallo. Berikut ini merupakan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* pada siklus I pertemuan 4.

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan mempresensi siswa. Guru membagikan nomor pada setiap siswa, kemudian dilanjutkan apersepsi berkaitan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab seputar tokoh dari Banten yang berjasa membawa Islam masuk ke Indonesia. Sebelum kegiatan inti dimulai, guru menunjukkan kartu *index* yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi tentang tokoh kerajaan Banten, kerajaan Ternate-Tidore, dan kerajaan Gowa-Tallo dengan menggunakan media gambar. Selain media gambar, guru hanya menggunakan buku paket untuk menjelaskan materi IPS. Siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan dengan media gambar, kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang hal-hal yang berkaitan dengan gambar yang sudah dibawa oleh guru. Pada saat guru menjelaskan materi, justru siswa terlihat tidak bersemangat dan terkesan malas untuk mengikuti pelajaran.

Kegiatan selanjutnya yaitu, setiap siswa mendapatkan satu buah kartu *index* dari guru. Siswa diberikan penjelasan bahwa kartu *index* yang berwarna merah muda merupakan kartu soal sedangkan kartu *index* yang berwarna kuning merupakan kartu jawaban. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu. Siswa masih terlihat kurang tertarik dengan kartu *index* yang dibagikan.

Setelah semua siswa mendapatkan satu buah kartu, siswa diberikan waktu untuk mencari pasangan antara soal dan jawabannya. Setelah menemukan pasangannya, siswa diminta untuk berdiri berdekatan, kemudian meminta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh pada pasangan yang lain. Guru memanggil siswa yang memegang kartu soal “Sultan Hasanudin” dan kartu jawaban “Raja pertama di Kerajaan Banten” untuk membacakannya di depan kelas. Siswa lain diminta untuk menanggapi kartu soal dan jawaban yang sudah ditunjukkan oleh dua orang siswa yang ada di depan kelas. Begitu seterusnya sampai kartu soal dan jawaban semuanya cocok berpasangan.

Kegiatan selanjutnya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Pembagian kelompok dilakukan dengan cara berhitung 1-5 sehingga terbentuklah 5 kelompok, di mana 3 kelompok beranggotakan 5 siswa dan 2 kelompok beranggotakan 6 siswa. Kemudian siswa segera bergabung dengan kelompoknya. Setiap kelompok diberi LKS tentang peninggalan sejarah pada masa Kerajaan Islam. Saat mengerjakan LKS, hanya terdapat dua kelompok yang terlihat tenang saat berdiskusi. Kerjasama yang terjalin sudah baik dan terlihat beberapa siswa dalam kelompok tersebut menyampaikan pendapat. Namun 3 kelompok lainnya masih terlihat ramai dan justru ada yang jalan-jalan meninggalkan kelompoknya.

Setelah semua siswa selesai berdiskusi mengerjakan tugas, guru meminta masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil diskusinya. Belum ada kelompok yang dengan sukarela mau membacakan hasil diskusi di

depan kelas. Guru harus menunjuk kelompok untuk membacakan hasil diskusi.

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan komentar kepada perwakilan kelompok yang maju ke depan kelas untuk melaporkan hasil diskusinya. Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang baru saja dipelajari apabila belum paham. Namun yang terjadi siswa justru diam saja saat guru meminta siswa untuk menanyakan tentang materi yang sudah dipelajari. Guru bersama siswa kemudian menyimpulkan materi. Saat menyimpulkan materi, siswa masih diam saja padahal guru sudah mendorong dengan kata-kata yang mudah dipahami.

Kegiatan selanjutnya guru memberikan soal evaluasi sebagai *post-test* untuk mengukur pemahaman materi siswa pada siklus I. Siswa terlihat masih kebingungan dan panik setelah mendapatkan soal. Bahkan beberapa siswa ada yang menengok dan bertanya kepada temannya saat mengerjakan soal evaluasi (lihat lampiran halaman 250 gambar 5). Selain kebingungan, beberapa siswa juga tidak semangat dalam mengerjakan soal evaluasi, mereka asal mencoret jawaban tanpa memikirkan apakah benar atau salah jawaban yang mereka pilih. Setelah selesai pekerjaan dikumpulkan di meja guru.

(3) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir pembelajaran diisi dengan mengerjakan soal tes evaluasi. Setelah selesai mengerjakan soal tes evaluasi, pembelajaran IPS ditutup oleh guru dengan memberikan pesan moral dan kata-kata motivasi

untuk selalu belajar. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa dan guru mengucap salam.

3) Pengamatan (observasi)

Dalam penelitian ini, deskripsi hasil penelitian adalah deskripsi hasil observasi. Kegiatan observasi dilaksanakan dengan berpedoman pada lembar observasi guru dan siswa dalam pembelajaran IPS. Hasil pengamatan selama proses pembelajaran adalah:

a. Hasil Observasi Terhadap Guru

Tabel 6. Hasil Observasi Proses Pembelajaran yang Dilakukan Guru Siklus I

No.	Butir Amatan	Siklus I			
		P1	P2	P3	P4
1.	Menyediakan kartu <i>index</i> (materi: peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha dan Kerajaan Islam) sesuai dengan jumlah siswa yang ada di dalam kelas.	3	3	3	3
2.	Mengacak kartu <i>index</i> (materi: peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha dan Kerajaan Islam) yang berupa soal dan jawaban menjadi satu.	2	3	3	3
3.	Membagi kartu <i>index</i> (materi: peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha dan Kerajaan Islam) yang berupa soal.	3	3	3	4
4.	Membagi kartu <i>index</i> (materi: peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha dan Kerajaan Islam) yang berupa jawaban.	3	3	3	4
5.	Mengamati kerja masing-masing kelompok.	3	3	3	3
6.	Meneliti hasil kartu <i>index</i> (materi: peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha dan Kerajaan Islam) yang dikumpulkan siswa.	3	3	3	3
7.	Memilih secara acak kelompok untuk melemparkan soal yang didapat ke kelompok lain.	2	3	3	3
8.	Mengevaluasi hasil <i>index card match</i> (materi: peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha dan Kerajaan Islam) yang ditemukan oleh siswa.	2	3	3	3
Jumlah		21	24	24	26
Persentase		66%	75%	75%	81%
Rata-rata Persentase		74%			

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$P1 = \frac{21}{4 \times 8} \times 100\% = 66\%$$

$$P2 = \frac{24}{4 \times 8} \times 100\% = 75\%$$

$$P3 = \frac{24}{4 \times 8} \times 100\% = 75\%$$

$$P4 = \frac{26}{4 \times 8} \times 100\% = 81\%$$

$$\text{Rata-rata Persentase} = \frac{66\% + 75\% + 75\% + 81\%}{4} = 74\%$$

Hasil observasi guru pada setiap pertemuan meningkat. Pada pertemuan 1 guru mengajar dengan kriteria tinggi. Bahkan pada pertemuan 2, 3, dan 4 guru sudah mampu mengajar dengan kriteria sangat tinggi. Namun pada rata-rata akhir, hasil observasi guru pada siklus I yaitu sebesar 74% atau dapat dikatakan guru mengajar dalam kriteria tinggi.

b. Hasil Observasi Terhadap Siswa

Tabel 7. Hasil Observasi Terhadap Siswa dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Pendekatan *Active Learning* Tipe *Index Card Match* Siklus I

No.	Inisial Subjek	Pengamatan Siklus I	
		Jumlah	Persentase
1.	YT	72	56%
2.	IA	69	54%
3.	PWH	75	59%
4.	AKK	97	76%
5.	AS	86	67%
6.	CMI	85	66%
7.	DAP	81	63%
8.	DEF	81	63%
9.	DHK	76	59%
10.	EAI	88	69%
11.	EJS	96	75%
12.	INM	96	75%
13.	ITM	82	64%
14.	LFR	99	77%
15.	MM	96	75%
16.	MP	86	67%
17.	MA	100	78%
18.	MNBP	87	68%
19.	MRAR	86	67%
20.	NP	83	65%
21.	NPP	97	76%
22.	NHA	81	63%
23.	RP	80	62%
24.	SS	78	61%
25.	SNN	83	65%
26.	WA	81	63%
27.	AD	96	75%

Data hasil observasi terhadap siswa siklus I terlampir pada lampiran halaman 243

Hasil observasi siswa pada siklus I yaitu sebesar 67% atau dapat dikatakan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* dapat dikatakan tinggi (data terlampir). Oleh karena itu masih perlu diadakan perbaikan di siklus II agar keaktifan siswa dapat meningkat.

Selain hasil pengamatan yang berupa aktivitas guru dan siswa di atas, peneliti juga akan memaparkan hasil skala keaktifan belajar siswa yang telah diperoleh dari siswa pada siklus I ini. Berikut ini akan dipaparkan hasil skala keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS siklus I.

Tabel 8. Hasil Skala Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Siklus I

No.	Indikator	Persentase	Kategori
1.	Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya (materi: peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha dan Kerajaan Islam).	68%	Tinggi
2.	Terlibat dalam pemecahan masalah (materi: peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha dan Kerajaan Islam).	76%	Sangat Tinggi
3.	Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya (materi: peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha dan Kerajaan Islam).	71%	Tinggi
4.	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah (materi: peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha dan Kerajaan Islam).	72%	Tinggi
5.	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru (materi: peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha dan Kerajaan Islam).	71%	Tinggi
6.	Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya (materi: peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha dan Kerajaan Islam).	73%	Tinggi
7.	Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis (materi: peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha dan Kerajaan Islam).	71%	Tinggi

8.	Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya (materi: peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha dan Kerajaan Islam).	77%	Sangat Tinggi
Rata-rata Keaktifan Belajar Siswa		72 %	Tinggi

Data hasil skala keaktifan terlampir pada lampiran halaman 233

Berdasarkan hasil skala keaktifan di atas, terlihat bahwa keaktifan belajar siswa baru mencapai 72%. Hal tersebut menunjukkan bahwa keaktifan siswa masih termasuk dalam kriteria tinggi dan masih belum mencapai indikator keberhasilan. Sementara itu, jumlah siswa yang telah mencapai indikator keberhasilan sebesar $\geq 75\%$ hanya 15 siswa saja. Berdasarkan data ini dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS masih perlu ditingkatkan.

4) Refleksi Siklus I

Pada akhir siklus diadakan refleksi yang didasarkan atas hasil observasi dan skala keaktifan. Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Refleksi pada siklus I dilakukan oleh peneliti dan guru kelas VA. Tujuan dari kegiatan refleksi ini adalah untuk membahas hal-hal apa saja yang menjadi hambatan pada pelaksanaan siklus I. Adapun kendala-kendala yang dihadapi pada pelaksanaan siklus I, antara lain:

- a) Kartu *index* yang digunakan pada siklus I terlihat biasa saja dan ukurannya terlalu besar yaitu 19 cm x 9,5 cm, yang menyebabkan kurang menarik perhatian siswa.

- b) Kartu *index* digunakan untuk mempelajari materi baru, sehingga masih membuat siswa kebingungan untuk menemukan pasangannya.
- c) Siswa masih terlihat kurang aktif pada saat proses pembelajaran, siswa kurang memperhatikan dan baru beberapa siswa yang menanggapi pendapat teman yang maju ke depan kelas menyampaikan hasil diskusinya.
- d) Masih terdapat beberapa siswa yang diam saja bahkan acuh saat mengerjakan tugas berkelompok dan berdiskusi.
- e) Guru masih belum mencapai indikator keberhasilan dalam mengajar yaitu masih sebesar 74%, sehingga perlu adanya perbaikan di siklus II.

Berdasarkan data hasil observasi aktivitas guru dan siswa yang diamati oleh peneliti selama pembelajaran pada siklus I berlangsung diperoleh persentase aktivitas guru pada siklus I sebesar 74%. Sedangkan untuk aktivitas siswa pada proses pembelajaran IPS siklus I persentasenya sebesar 67%. Persentase hasil aktivitas guru dan siswa ini masih jauh dari indikator keberhasilan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan selanjutnya untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran IPS agar bisa dikatakan berhasil.

Selain data dari observasi, instrumen lain yang digunakan peneliti adalah skala keaktifan. Berdasarkan skala keaktifan yang peneliti ambil pada siklus I, baru ada 15 siswa yang telah mencapai indikator keberhasilan, hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas VA yang sudah mencapai indikator keberhasilan sebanyak 56%. Melalui refleksi pada siklus ini diharapkan dapat

memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses dan hasil pembelajaran IPS pada siklus II.

Melalui refleksi di atas dapat ditarik hipotesis sebagai berikut, penggunaan pendekatan *active learning* tipe *index card match* belum dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VA SD Negeri 3 Sedayu. Keaktifan belajar siswa masih belum mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 75\%$. Oleh karena itu perlu diadakan tindakan berikutnya yaitu berupa perbaikan di siklus II dengan tujuan agar keaktifan belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Peneliti masih menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* pada pembelajaran IPS di siklus II ini.

b. Siklus II

1) Tahap Perencanaan

a) Menyiapkan Kartu *Index Card Match*

Berbeda dari siklus I yang menggunakan kartu *index* yang terkesan biasa dan kurang menarik, pada siklus II ini kartu *index* yang digunakan diberi gambar agar lebih menarik perhatian siswa. Selain diberi gambar, ukuran kartu *index* juga diperkecil menjadi 11,5 cm x 7,5 cm agar guru tidak kesulitan saat mengacaknya. Materi yang digunakan dalam pembuatan kartu *index* di siklus II ini antara lain: Kenampakan Alam di Indonesia, Kenampakan Buatan di Indonesia, serta Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia.

b) Menggunakan Kartu *Index Card Match* sebagai Konfirmasi

Pada siklus II ini, kartu *index* digunakan pada akhir kegiatan inti proses pembelajaran atau sebagai konfirmasi. Berbeda dari siklus I yang selalu menggunakan kartu *index* sebagai salah satu cara yang digunakan untuk menjelaskan materi baru sehingga masih membuat siswa kebingungan dalam menemukan pasangannya. Dengan menggunakan kartu *index* sebagai konfirmasi, diharapkan materi yang dibahas lebih melekat dalam pikiran siswa.

c) Pembagian Kelompok

Pembagian kelompok pada siklus II ini berbeda seperti yang dilakukan di siklus I. Jika pembagian kelompok yang dilakukan di siklus I selalu menggunakan cara berhitung 1-5 yang membuat siswa kurang tertarik, maka di siklus II ini dilakukan dengan cara yang berbeda-beda pada setiap pertemuannya. Sehingga terbentuklah kelompok yang heterogen secara kemampuan akademik maupun kemampuan sosialnya.

d) Meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar

Guru lebih memberikan motivasi kepada siswa agar tidak ragu-ragu untuk menyampaikan pendapat serta memberikan umpan balik sehingga mereka aktif dalam kegiatan pembelajaran. Interaksi guru dengan siswa juga lebih diperhatikan agar siswa yang kemampuannya kurang juga mampu meningkat keaktifan belajarnya.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif antara guru kelas VA dengan peneliti. Pada penelitian ini guru bertindak sebagai pelaksana pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun dan disepakati antara guru dan peneliti. Sedangkan peneliti bertindak sebagai pengamat setiap aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siklus II ini dilaksanakan dengan tiga kali pertemuan.

a) Siklus II pertemuan 1

Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 3 September 2013. Pembelajaran IPS dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (2x35 menit) yang dimulai pada pukul 10.10-11.35, dan diselangi istirahat 15 menit pada pukul 10.45-11.00. Materi yang dibahas adalah Kenampakan Alam di Indonesia. Berikut ini merupakan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* pada siklus II pertemuan 1.

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan mempresensi siswa. Guru membagikan nomor pada setiap siswa, kemudian dilanjutkan apersepsi berkaitan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu yang berjudul Naik-naik ke Puncak Gunung kemudian melakukan tanya jawab seputar wilayah Indonesia.

(2) Kegiatan Inti

Sebelum pelajaran dimulai, siswa diminta untuk mengganti tempat duduk menjadi berpola U. Hal ini dilakukan agar pembelajaran tidak membosankan dan perhatian siswa lebih tertuju kepada guru saat menjelaskan materi (lihat lampiran halaman 251 gambar 7). Pada kegiatan ini, siswa diminta untuk memperhatikan peta Indonesia yang sudah dipajang di depan kelas. Dengan menggunakan peta, guru menjelaskan materi pelajaran sambil sesekali melakukan tanya jawab dengan siswa. Siswa terlihat tenang memperhatikan saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan peta. Guru menunjuk secara acak siapa yang harus menjawab pertanyaannya, bahkan siswa yang tidak ditunjuk mengacungkan jari untuk menjawab pertanyaan. Kemudian guru memberi balikan atas jawaban dari siswa agar tidak terjadi miskonsepsi di kemudian hari.

Kegiatan selanjutnya yaitu setiap siswa mendapatkan satu buah kartu *index* dari guru. Siswa diberikan penjelasan bahwa kartu *index* yang berwarna merah muda merupakan kartu soal sedangkan kartu *index* yang berwarna kuning merupakan kartu jawaban. Kartu yang digunakan pada siklus II pertemuan pertama ini berbeda dengan kartu yang digunakan pada siklus I. Kartu yang digunakan diberi gambar dan ukurannya dibuat lebih kecil. Kartu yang digunakan diberi gambar dengan tujuan agar siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam

mencari pasangannya. Kartu yang digunakan lebih kecil agar memudahkan guru dalam mengacaknya.

Sebelum menggunakan kartu *index*, siswa diminta untuk menyimpan kartu yang sudah dibagikan agar tidak ditunjukkan terlebih dahulu kepada siswa yang lain. Pembagian kartu hanya digunakan untuk menentukan pembagian kelompok untuk mengerjakan LKS.

Kegiatan yang selanjutnya yaitu pembagian kelompok. Dalam kegiatan kali ini, siswa diminta untuk melihat di balik kartu yang sudah dipegang oleh masing-masing siswa. Di balik kartu akan tercantum angka 1-5 yang nantinya akan menjadi penentu dengan siapa siswa-siswa tersebut berkelompok (lihat lampiran halaman 251 gambar 12). Guru memandu siswa untuk membentuk kelompok. Guru meminta siswa untuk membalik kartu yang dipegang. Kemudian mulai memanggil siswa yang memegang kartu dengan angka 1 di sebaliknya. Setelah semua siswa yang memiliki angka 1 dipanggil, guru meminta mereka untuk berkumpul menjadi 1 dan menamai mereka sebagai kelompok 1. Begitu seterusnya sampai kelompok 2, 3, 4, dan 5 terbentuk.

Kemudian siswa segera bergabung dengan kelompoknya. Setiap kelompok diberi LKS tentang kenampakan alam di Indonesia. Siswa sudah mampu bekerjasama dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru (lihat lampiran halaman 252 gambar 16). Setiap kelompok berlomba-lomba untuk menjadi yang pertama selesai

mengerjakan LKS. Bahkan siswa yang tergolong kurang pandai di kelompoknya sudah mau menyampaikan pendapat kepada teman satu kelompoknya. Pada kegiatan ini guru juga terlihat membimbing siswa dan memberikan arahan saat berdiskusi (lihat lampiran halaman 253 gambar 19). Setelah semua siswa selesai mengerjakan tugas, guru menawarkan kepada kelompok yang ingin menyampaikan hasil diskusinya ke depan kelas. Keaktifan siswa terlihat pada kegiatan ini, banyak perwakilan kelompok yang mengacungkan jari untuk maju membacakan hasil diskusinya di depan kelas. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan atas hasil diskusi yang sudah dibacakan di depan kelas dan guru memberikan klarifikasi atas hasil diskusi yang sudah dibaca.

Kegiatan selanjutnya yaitu, mencari pasangan yang sesuai antara kartu *index* yang berupa soal dan jawaban (lihat lampiran halaman 252 gambar 15). Siswa terlihat lebih tertarik, karena ada gambar di kartu *index* nya. Bahkan ada yang berebut untuk mendapatkan kartu tersebut. Setelah semua siswa mendapatkan satu buah kartu, siswa diminta untuk berdiri dan bersiap-siap untuk mencari pasangannya. Siswa diberikan waktu untuk mencari pasangan antara soal dan jawabannya. Saat mencari pasangannya, siswa hanya diberi waktu 2 menit untuk menemukannya. Setelah menemukan pasangannya, siswa diminta untuk berdiri berdekatan, kemudian meminta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal

yang diperoleh pada pasangan yang lain. Guru memanggil siswa yang memegang kartu soal “Pegunungan Tertinggi di Indonesia” dan kartu jawaban “Pegunungan Jayawijaya” untuk membacakannya di depan kelas. Siswa lain diminta untuk menanggapi kartu soal dan jawaban yang sudah ditunjukkan oleh dua orang siswa yang ada di depan kelas. Begitu seterusnya sampai kartu soal dan jawaban semuanya cocok berpasangan.

Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang baru saja dipelajari apabila belum paham. Pada kegiatan ini keaktifan siswa dalam bertanya terlihat. Siswa yang belum paham akan materi yang tadi dijelaskan, meminta guru untuk mengulang kembali. Guru bersama siswa kemudian menyimpulkan materi.

(3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir siklus II pertemuan 1 ini guru memberikan penekanan pada hal-hal yang belum dimengerti oleh siswa serta memberikan pesan moral dan kata-kata motivasi untuk selalu belajar. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa dan guru mengucap salam.

b) Siklus II pertemuan 2

Pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 5 September 2013. Pembelajaran IPS dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (2x35 menit) yang dimulai pada pukul 08.10-09.35, dan diselangi istirahat 15

menit pada pukul 08.45-09.00. Materi yang dibahas adalah Kenampakan Buatan di Indonesia. Berikut ini merupakan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* pada siklus II pertemuan 2.

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan mempresensi siswa. Guru membagikan nomor pada setiap siswa, kemudian dilanjutkan apersepsi berkaitan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab seputar kenampakan buatan yang ada di Indonesia.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan kali ini, guru menjelaskan materi dengan menggunakan media video. Guru mempersiapkan video tentang kenampakan buatan yang ada di Indonesia. Pada saat guru mempersiapkan video, banyak siswa yang menawarkan bantuan untuk membantu guru dalam mempersiapkannya. Siswa dituntut untuk fokus memperhatikan video tentang kenampakan buatan yang diputar oleh guru. Siswa serius memperhatikan dan terlihat lebih tertarik saat memahami materi dengan menggunakan video (lihat lampiran halaman 251 gambar 8). Berbeda dengan siklus I yang hanya menggunakan buku paket dan gambar, media video ternyata lebih membuat siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Sebagai tindak lanjut pemutaran video, guru sambil melakukan tanya jawab kepada siswa tentang materi yang

sedang dijelaskan. Siswa terlihat aktif saat melihat video yang diputar oleh guru. Pada saat guru mengajukan pertanyaan pun, banyak siswa yang terlihat mengacungkan jari untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Kegiatan selanjutnya yaitu setiap siswa mendapatkan satu buah kartu *index* dari guru. Siswa diberikan penjelasan bahwa kartu *index* yang berwarna merah muda merupakan kartu soal sedangkan kartu *index* yang berwarna kuning merupakan kartu jawaban. Kartu yang digunakan pada siklus II pertemuan kedua ini berbeda dengan kartu yang digunakan pada siklus I. Kartu yang digunakan diberi gambar dan ukurannya dibuat lebih kecil. Kartu yang digunakan diberi gambar dengan tujuan agar siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam mencari pasangannya. Kartu yang digunakan lebih kecil agar memudahkan guru dalam mengacaknya.

Sebelum menggunakan kartu *index*, siswa diminta untuk menyimpan kartu yang sudah dibagikan agar tidak ditunjukkan terlebih dahulu kepada siswa yang lain. Pembagian kartu hanya digunakan untuk menentukan pembagian kelompok untuk mengerjakan LKS.

Kegiatan yang selanjutnya yaitu pembagian kelompok. Dalam kegiatan kali ini, siswa diminta untuk melihat di balik kartu yang sudah dipegang oleh masing-masing siswa. Di balik kartu akan tercantum angka 1-5 yang nantinya akan menjadi penentu dengan siapa siswa-siswa tersebut berkelompok. Guru memandu siswa untuk membentuk kelompok. Guru meminta siswa untuk membalik kartu yang dipegang. Kemudian mulai memanggil siswa yang memegang kartu dengan angka

1 di sebaliknya. Setelah semua siswa yang memiliki angka 1 dipanggil, guru meminta mereka untuk berkumpul menjadi 1 dan menamai mereka sebagai kelompok 1. Begitu seterusnya sampai kelompok 2, 3, 4, dan 5 terbentuk.

Kemudian siswa segera bergabung dengan kelompoknya. Setiap kelompok diberi LKS tentang kenampakan buatan di Indonesia. Kegiatan siswa dalam diskusi kelompok mengalami peningkatan keaktifan yang sangat baik. Jarang terlihat siswa yang mengobrol di luar tugas yang sedang diberikan oleh guru. Setiap siswa pada masing-masing kelompok sudah paham akan tugasnya masing-masing, sehingga soal yang diberikan bisa selesai tepat waktu. Siswa bersemangat dalam mengerjakan LKS, karena selain diberi batasan waktu guru juga akan memberikan reward kepada kelompok yang selesai pertama mengerjakannya. Setelah semua siswa selesai mengerjakan tugas, guru menawarkan kepada kelompok yang ingin menyampaikan hasil diskusinya ke depan kelas. Guru memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan atas hasil diskusi yang sudah dibacakan di depan kelas dan guru memberikan klarifikasi atas hasil diskusi yang sudah dibaca.

Kegiatan selanjutnya yaitu, mencari pasangan yang sesuai antara kartu *index* yang berupa soal dan jawaban. Setelah semua siswa mendapatkan satu buah kartu, siswa diminta untuk berdiri dan bersiap-siap untuk mencari pasangannya. Siswa diberikan waktu untuk mencari

pasangan antara soal dan jawabannya. Saat mencari pasangannya, siswa hanya diberi waktu 2 menit untuk menemukannya. Setelah menemukan pasangannya, siswa diminta untuk berdiri berdekatan, kemudian meminta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh pada pasangan yang lain. Guru memanggil siswa yang memegang kartu soal “Jenis-jenis Pelabuhan” dan kartu jawaban “Pelabuhan laut dan Pelabuhan udara” untuk membacakannya di depan kelas. Siswa lain diminta untuk menanggapi kartu soal dan jawaban yang sudah ditunjukkan oleh dua orang siswa yang ada di depan kelas. Begitu seterusnya sampai kartu soal dan jawaban semuanya cocok berpasangan.

Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang baru saja dipelajari apabila belum paham. Guru bersama siswa kemudian menyimpulkan materi. Pada kegiatan ini, guru menunjuk salah satu siswa untuk menyimpulkan materi yang dipelajari, dan terbukti siswa tersebut bisa menyimpulkannya karena pembelajaran yang lebih aktif dan juga menyenangkan.

(3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir siklus II pertemuan 2 ini guru memberikan penekanan pada hal-hal yang belum dimengerti oleh siswa serta memberikan pesan moral dan kata-kata motivasi untuk selalu belajar. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa dan guru mengucap salam.

c) Siklus II pertemuan 3

Pertemuan ketiga siklus II dilaksanakan pada hari Selasa, 10 September 2013. Pembelajaran IPS dilaksanakan selama 2 jam pelajaran (2x35 menit) yang dimulai pada pukul 10.10-11.35, dan diselangi istirahat 15 menit pada pukul 10.45-11.00.

Materi yang dibahas adalah Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia. Berikut ini merupakan langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* pada siklus II pertemuan 3.

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan guru mengucapkan salam dan mempresensi siswa. Guru membagikan nomor pada setiap siswa, kemudian dilanjutkan apersepsi berkaitan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab seputar pembagian waktu yang ada di Indonesia. Sebelum kegiatan inti dimulai, guru menunjukkan kartu *index* yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

(2) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi tentang pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan globe dan peta Indonesia (lihat lampiran halaman 253 gambar 22). Siswa diminta untuk memperhatikan penjelasan dengan menggunakan globe yang sudah dibawa oleh guru, kemudian guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang hal-hal

yang berkaitan dengan pembagian wilayah waktu yang ada di Indonesia. Beberapa siswa diminta untuk maju menunjukkan mana garis lintang dan garis bujur yang ada di globe. Untuk memperjelas pemahaman siswa, selain menggunakan globe guru juga menunjukkan wilayah pembagian waktu yang ada di Indonesia dengan menggunakan peta Indonesia.

Kegiatan selanjutnya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Pembagian kelompok dilakukan secara acak oleh guru sehingga terbentuklah 5 kelompok, di mana 3 kelompok beranggotakan 5 siswa dan 2 kelompok beranggotakan 6 siswa. Kemudian siswa segera bergabung dengan kelompoknya. Setiap kelompok diberi LKS tentang pembagian wilayah waktu di Indonesia. Siswa sudah sangat baik bekerjasama dengan anggota kelompoknya, tidak ada lagi yang protes akan pembagian kelompok. Saat mengerjakan LKS, beberapa siswa dari masing-masing kelompok terlihat menggunakan peta yang dipajang di depan kelas untuk mencari jawaban pada soal LKS yang tadi diberikan oleh guru. Mereka aktif mencari sendiri inisiatif tersebut tanpa diperintah dulu oleh guru (lihat lampiran halaman 252 gambar 13).

Setelah semua siswa selesai berdiskusi mengerjakan tugas, guru menawarkan kepada kelompok yang ingin menyampaikan hasil diskusinya ke depan kelas. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan komentar kepada perwakilan kelompok yang maju ke depan kelas untuk melaporkan hasil diskusinya (lihat lampiran halaman 253 gambar 20). Pada kegiatan ini, beberapa siswa terlihat

mengacungkan jari untuk memberikan komentar pada kelompok yang maju. Mereka sudah berani untuk bertanya dan lebih bersemangat untuk menanyakan apabila ada hasil diskusi yang dirasa berbeda dengan hasil diskusi siswa yang mengacungkan jari tersebut.

Kegiatan selanjutnya yaitu setiap siswa mendapatkan satu buah kartu *index* dari guru. Siswa diberikan penjelasan bahwa kartu *index* yang berwarna merah muda merupakan kartu soal sedangkan kartu *index* yang berwarna kuning merupakan kartu jawaban. Setiap siswa mendapatkan satu buah kartu.

Setelah semua siswa mendapatkan satu buah kartu, siswa diberikan waktu untuk mencari pasangan antara soal dan jawabannya. Setelah menemukan pasangannya, siswa diminta untuk berdiri berdekatan, kemudian meminta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh pada pasangan yang lain (lihat lampiran halaman 251 gambar 10). Guru memanggil siswa yang memegang kartu soal “Letak Astronomis Indonesia” dan kartu jawaban “ 6° LU - 11° LS dan antara 95° BT - 141° BT” untuk membacakannya di depan kelas. Siswa lain diminta untuk menanggapi kartu soal dan jawaban yang sudah ditunjukkan oleh dua orang siswa yang ada di depan kelas. Begitu seterusnya sampai kartu soal dan jawaban semuanya cocok berpasangan. Guru kemudian mengevaluasi kartu *index* yang ditemukan oleh siswa apakah benar berpasangan (lihat lampiran halaman 253 gambar 21).

Selanjutnya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang baru saja dipelajari apabila belum paham. Pada kegiatan ini beberapa siswa terlihat lebih berani untuk bertanya dan mengemukakan pendapatnya (lihat lampiran halaman 252 gambar 17). Guru bersama siswa kemudian menyimpulkan materi. Tanpa ditunjuk oleh guru, ada siswa yang memberanikan diri untuk menyimpulkan materi pelajaran hari ini.

Kegiatan selanjutnya guru memberikan soal evaluasi sebagai *post-test* untuk mengukur pemahaman materi siswa pada siklus I. Saat guru membagikan soal, siswa terlihat antusias untuk mengerjakannya dan tidak terjadi keributan seperti yang terjadi di siklus I. Siswa mengerjakan soal dengan serius dan mandiri (lihat lampiran halaman 252 gambar 18). Tidak ada siswa yang saling bertanya jawaban saat mengerjakan soal, bahkan mereka menutupi dengan buku agar jawabannya tidak terlihat oleh teman sebangkunya. Berbeda dengan yang terjadi di siklus I, siswa lebih terlihat tenang dan tidak kebingungan saat mengerjakan soal evaluasi. Setelah selesai pekerjaan dikumpulkan di meja guru.

(3) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir pembelajaran diisi dengan mengerjakan soal tes evaluasi. Setelah selesai mengerjakan soal tes evaluasi, pembelajaran IPS ditutup oleh guru dengan memberikan pesan moral dan kata-kata motivasi untuk selalu belajar. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa dan guru mengucap salam.

3) Pengamatan (observasi)

Observasi pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan oleh peneliti dengan dibantu oleh satu observer yang bertugas mengamati aktivitas guru dan siswa pada proses pembelajaran IPS siklus II dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan.

Selain melakukan pengamatan, peneliti juga mendokumentasikan proses pembelajaran dalam bentuk foto-foto yang akan ditampilkan dalam lampiran. Data yang diperoleh peneliti adalah sebagai berikut:

a. Hasil Observasi Terhadap Guru

Tabel 9. Hasil Observasi Proses Pembelajaran yang Dilakukan Guru Siklus II

No.	Butir Amatan	Siklus II		
		P1	P2	P3
1.	Menyediakan kartu <i>index</i> (materi: kenampakan alam dan buatan di Indonesia, serta pembagian wilayah waktu di Indonesia) sesuai dengan jumlah siswa yang ada di dalam kelas.	4	4	4
2.	Mengacak kartu <i>index</i> (materi: kenampakan alam dan buatan di Indonesia, serta pembagian wilayah waktu di Indonesia) yang berupa soal dan jawaban menjadi satu.	3	4	4
3.	Membagi kartu <i>index</i> (materi: kenampakan alam dan buatan di Indonesia, serta pembagian wilayah waktu di Indonesia) yang berupa soal.	4	4	4
4.	Membagi kartu <i>index</i> (materi: kenampakan alam dan buatan di Indonesia, serta pembagian wilayah waktu di Indonesia) yang berupa jawaban.	4	4	4
5.	Mengamati kerja masing-masing kelompok.	3	4	4
6.	Meneliti hasil kartu <i>index</i> (materi: kenampakan alam dan buatan di Indonesia, serta pembagian wilayah waktu di Indonesia) yang dikumpulkan siswa.	3	4	4
7.	Memilih secara acak kelompok untuk melemparkan soal yang didapat ke kelompok lain.	3	3	4

8.	Mengevaluasi hasil <i>index card match</i> (materi: kenampakan alam dan buatan di Indonesia, serta pembagian wilayah waktu di Indonesia) yang ditemukan oleh siswa.	4	4	4
	Jumlah	28	31	32
	Persentase	88%	97%	100%
	Rata-rata Persentase			95%

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$P1 = \frac{28}{4 \times 8} \times 100\% = 88\%$$

$$P2 = \frac{31}{4 \times 8} \times 100\% = 97\%$$

$$P3 = \frac{32}{4 \times 8} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Rata-rata Persentase} = \frac{88\% + 97\% + 100\%}{3} = 95\%$$

Hasil observasi guru dalam siklus II yaitu sebesar 95% atau dapat dikatakan guru mengajar dalam kriteria sangat tinggi. Pada pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 3 siklus II guru sudah mampu mengajar dengan kriteria sangat tinggi.

b. Hasil Observasi Siswa

Tabel 10. Hasil Observasi Siswa dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Pendekatan *Active Learning* Tipe *Index Card Match* Siklus II

No.	Inisial Subjek	Pengamatan Siklus II	
		Jumlah	Persentase
1.	YT	111	87%
2.	IA	108	84%
3.	PWH	112	88%
4.	AKK	122	95%
5.	AS	107	84%
6.	CMI	105	82%
7.	DAP	102	80%
8.	DEF	101	80%
9.	DHK	103	80%
10.	EAI	99	77%
11.	EJS	103	80%
12.	INM	97	76%
13.	ITM	102	80%
14.	LFR	125	98%
15.	MM	99	77%
16.	MP	106	83%
17.	MA	117	91%
18.	MNBP	100	78%
19.	MRAR	99	77%
20.	NP	100	78%
21.	NPP	101	79%
22.	NHA	106	83%
23.	RP	99	77%
24.	SS	105	82%
25.	SNN	107	84%
26.	WA	105	82%
27.	AD	122	95%

Data hasil observasi terhadap siswa siklus II terlampir pada lampiran halaman 245

Hasil observasi siswa pada siklus II yaitu sebesar 83% atau dapat dikatakan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* dapat dikatakan sangat tinggi. Berdasarkan hasil observasi keaktifan di atas,

semua siswa sudah mencapai kategori sangat tinggi dan terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Berdasarkan data observasi aktivitas guru dan siswa yang diamati peneliti pada siklus II, maka hasil yang diperoleh aktivitas guru mencapai 95% dan hasil observasi aktivitas siswa mencapai 83%. Hasil yang dicapai ini jauh meningkat dibandingkan dengan siklus I. Hasil yang diperoleh ini juga sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya. Hasil ini diperoleh dengan adanya refleksi dan tindakan yang lebih diperbaiki daripada siklus sebelumnya.

Selain data hasil pengamatan yang berupa aktivitas guru dan siswa di atas, peneliti juga akan memaparkan hasil skala keaktifan belajar siswa yang telah diperoleh dari siswa pada siklus II ini. Berikut ini akan dipaparkan hasil skala keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS siklus II.

Tabel 11. Hasil Skala Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Siklus II

No.	Indikator	Percentase	Kategori
1.	Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya (materi: kenampakan alam dan buatan di Indonesia, serta pembagian wilayah waktu di Indonesia).	82%	Sangat Tinggi
2.	Terlibat dalam pemecahan masalah (materi: kenampakan alam dan buatan di Indonesia, serta pembagian wilayah waktu di Indonesia).	86%	Sangat Tinggi
3.	Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya (materi: kenampakan alam dan buatan di Indonesia, serta pembagian wilayah waktu di Indonesia).	83%	Sangat Tinggi

4.	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah (materi: kenampakan alam dan buatan di Indonesia, serta pembagian wilayah waktu di Indonesia).	84%	Sangat Tinggi
5.	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru (materi: kenampakan alam dan buatan di Indonesia, serta pembagian wilayah waktu di Indonesia).	85%	Sangat Tinggi
6.	Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya (materi: kenampakan alam dan buatan di Indonesia, serta pembagian wilayah waktu di Indonesia).	85%	Sangat Tinggi
7.	Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis (materi: kenampakan alam dan buatan di Indonesia, serta pembagian wilayah waktu di Indonesia).	84%	Sangat Tinggi
8.	Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya (materi: kenampakan alam dan buatan di Indonesia, serta pembagian wilayah waktu di Indonesia).	82%	Sangat Tinggi
Rata-rata Keaktifan Belajar Siswa		84%	Sangat Tinggi

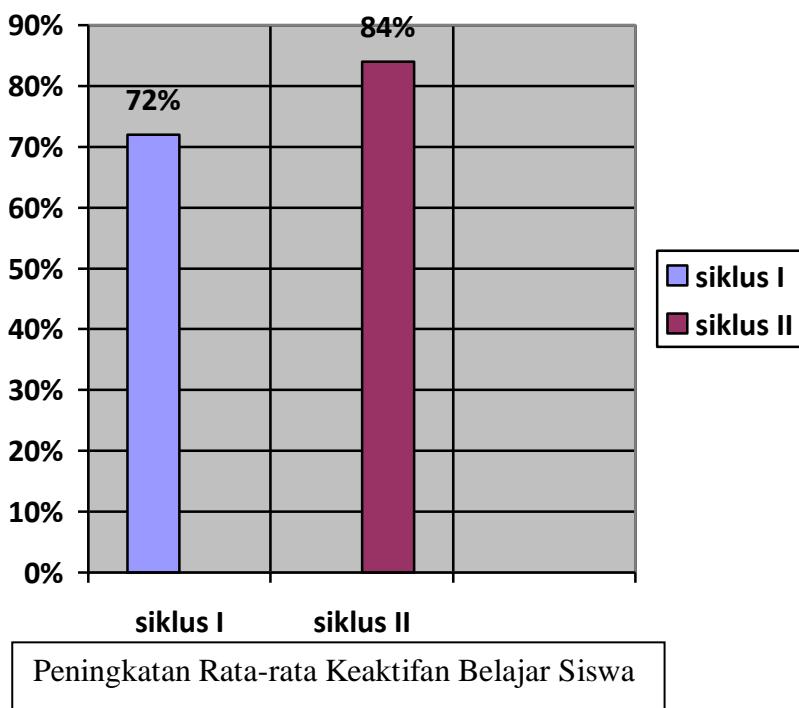
Data hasil skala keaktifan terlampir pada lampiran halaman 237

Berdasarkan hasil skala keaktifan di atas, terlihat bahwa keaktifan belajar siswa sudah mengalami peningkatan dari siklus I sampai pada siklus II yaitu dari 72% menjadi 83% dan sudah meningkat menjadi kategori sangat tinggi. Perbandingan keaktifan belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Perbandingan Hasil Analisis Skala Keaktifan Siklus I dan Siklus II

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1.	Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya	68%	82%	Meningkat
2.	Terlibat dalam pemecahan masalah	76%	86%	Meningkat
3.	Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya	71%	83%	Meningkat
4.	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah	72%	84%	Meningkat
5.	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru	71%	85%	Meningkat
6.	Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya	73%	85%	Meningkat
7.	Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis	71%	84%	Meningkat
8.	Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya	77%	82%	Meningkat
Rata-rata Keaktifan Belajar Siswa		72% (tinggi)	84% (sangat tinggi)	Meningkat

Berdasarkan tabel perbandingan di atas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 12% yaitu dari 72% menjadi 84% dan sudah mencapai kriteria sangat tinggi. Berdasarkan peningkatan skor rata-rata skala keaktifan belajar siswa di atas dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini.



Gambar 2. Grafik Rata-rata Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Siklus II

Peningkatan skor rata-rata keaktifan belajar siswa pada siklus II sesuai persentase dari kriteria ketuntasan nilai yang diperoleh siswa dapat dikategorikan seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 13. Kriteria Ketuntasan Skor Skala Keaktifan Belajar Siswa Siklus II

Prosentase	Kriteria
75% - 100 %	Sangat tinggi
50% - 74,99%	Tinggi
25% - 49,99 %	Sedang
0% - 24,99%	Rendah

Berdasarkan hasil rekapitulasi skor rata-rata skala keaktifan belajar siswa yang ditunjukkan oleh tabel maupun grafik, maka hasil yang diperoleh dalam pembelajaran IPS menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa sebesar 11% dari siklus I 72% meningkat pada siklus II menjadi 84%. Sementara itu, jumlah

siswa yang telah mencapai indikator keberhasilan sebesar $\geq 75\%$ meningkat sejumlah 12 siswa, dari siklus I jumlah siswa yang keaktifan belajarnya sangat tinggi 15 siswa pada siklus II meningkat menjadi 27 siswa atau seluruh siswa mencapai indikator keberhasilan.

4) Refleksi Siklus II

Refleksi pada siklus II ini dilakukan peneliti bersama guru untuk melakukan penilaian keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS melalui pendekatan *active learning* tipe *index card match*. Berdasarkan hasil diskusi peneliti dan guru kelas IV SD Negeri 3 Sedayu dapat dikatakan hampir semua langkah yang telah disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran IPS melalui pendekatan *active learning* tipe *index card match* sudah terlaksana dengan baik dan sudah mencapai indikator keberhasilan.

Setelah dilakukan tindakan pada siklus II dapat diketahui bahwa rata-rata persentase keaktifan belajar siswa menunjukkan peningkatan dari 72% pada siklus I meningkat menjadi 84% pada siklus II. Sedangkan banyaknya siswa yang keaktifan belajarnya mencapai indikator keberhasilan juga mengalami peningkatan, jika dalam siklus I hanya 15 siswa yang mencapai indikator keberhasilan atau sebanyak 56%, pada siklus II ini yang mencapai indikator keberhasilan adalah 27 siswa atau sebanyak 100%. Melihat pelaksanaan siklus II karena sudah memenuhi indikator keberhasilan sebesar $\geq 75\%$, maka penelitian tindakan kelas inipun dihentikan pada siklus II.

Pada awalnya keaktifan belajar siswa kelas VA SD Negeri 3 Sedayu masih belum optimal. Akan tetapi setelah dilakukan tindakan melalui pendekatan *active learning* tipe *index card match* pada siklus I dan siklus II keaktifan belajar siswa mampu mengalami peningkatan. Bukan hanya keaktifan belajar siswa saja yang mengalami peningkatan, akan tetapi aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran IPS juga mengalami peningkatan. Rekapitulasi aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa akan dijelaskan pada tabel berikut.

Tabel 14. Aktivitas Pembelajaran IPS Guru Kelas VA

No.	Butir Amatan	Siklus I				Siklus II		
		P1	P2	P3	P4	P1	P2	P3
1.	Menyediakan kartu <i>index</i> sesuai dengan jumlah siswa yang ada di dalam kelas.	3	3	3	3	4	4	4
2.	Mengacak kartu <i>index</i> (berupa soal dan jawaban) menjadi satu.	2	3	3	3	3	4	4
3.	Membagi kartu <i>index</i> yang berupa soal.	3	3	3	4	4	4	4
4.	Membagi kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.	3	3	3	4	4	4	4
5.	Mengamati kerja masing-masing kelompok.	3	3	3	3	3	4	4
6.	Meneliti hasil kartu <i>index</i> yang dikumpulkan siswa.	3	3	3	3	3	4	4
7.	Memilih secara acak kelompok untuk melemparkan soal yang didapat ke kelompok lain.	2	3	3	3	3	3	4

8.	Mengevaluasi hasil <i>index card match</i> yang ditemukan oleh siswa.	2	3	3	3	4	4	4
	Jumlah	21	24	24	26	28	31	32
	Persentase	66%	75%	75%	81%	88%	97%	100%
	Rata-rata Persentase Aktivitas Guru	74%						95%

Berdasarkan tabel aktivitas guru di atas, dapat diketahui bahwa pada siklus I pertemuan 1 persentase aktivitas pelaksanaan pembelajaran guru adalah 66% kemudian meningkat menjadi 75% pada pertemuan 2. Jadi persentase rata-rata peningkatan aktivitas guru pada siklus I adalah 74%.

Aktivitas pembelajaran tersebut juga mengalami peningkatan pada siklus II yaitu pada pertemuan 1 mencapai 88% meningkat menjadi 97% pada pertemuan 2. Sehingga persentase rata-rata peningkatan aktivitas guru pada siklus II adalah 95%. Berarti, ada peningkatan aktivitas pembelajaran guru dari 74% pada siklus I meningkat menjadi 95% pada siklus II.

Tabel 15. Aktivitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas VA.

No.	Butir Amatan	Siklus I	Siklus II
1.	Memperhatikan penjelasan guru.	69%	84%
2.	Menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru.	65%	75%
3.	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa soal.	69%	87%
4.	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.	69%	87%
5.	Mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban.	65%	86%
6.	Mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat.	67%	86%
7.	Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain.	68%	83%
8.	Mengajukan pertanyaan kepada guru.	65%	75%
	Rata-rata Persentase	67%	83%

Berdasarkan hasil observasi pada tabel di atas, terlihat bahwa aktivitas siswa kelas VA juga mengalami peningkatan. Hal ini dapat diketahui bahwa rata-rata persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS pada siklus I sebesar 67% menjadi 83% pada siklus II.

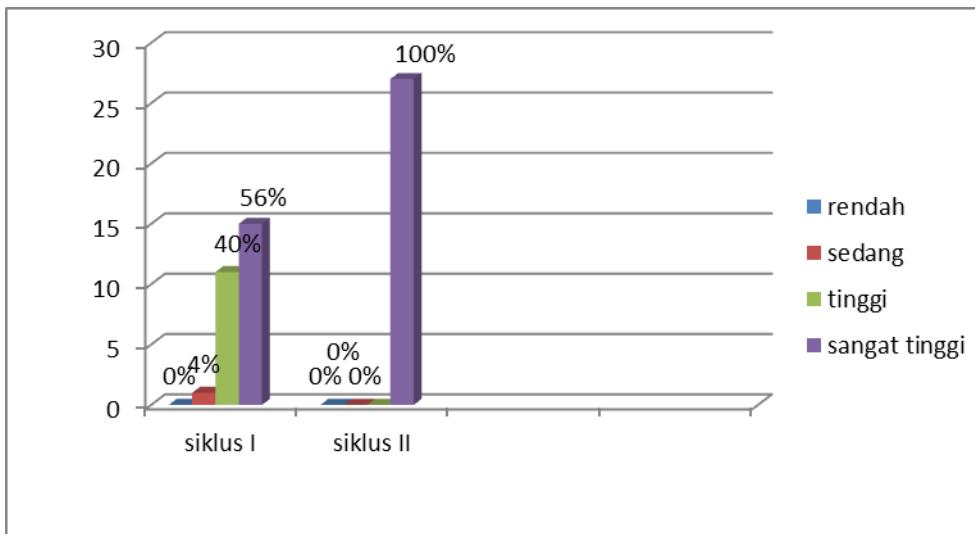
Selanjutnya untuk hasil rekapitulasi keaktifan belajar siswa kelas VA SD Negeri 3 Sedayu pada pembelajaran IPS yang diukur melalui skala keaktifan belajar siswa akan diperjelas melalui data dalam bentuk tabel dan grafik agar lebih mudah dipahami. Adapun data hasil skala keaktifan siklus I dan siklus II sebagai berikut.

Tabel 16. Rekapitulasi Data Keaktifan Belajar Siswa Kelas VA pada Siklus I dan Siklus II

No.	Kriteria	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Sangat Tinggi	15	56%	27	100%
2.	Tinggi	11	40%	0	0%
3.	Sedang	1	4%	0	0%
4.	Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah		27	100%	27	100%
Ketuntasan		15	56%	27	100%

Berdasarkan data pada tabel di atas, maka dapat dilihat peningkatan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS siswa kelas VA SD Negeri 3 Sedayu pada siklus I dan siklus II. Hasil skala keaktifan belajar siswa siklus I yang mencapai kriteria sangat tinggi 15 siswa, tinggi 11 siswa, sedang 1 siswa, dan rendah 0 siswa. Pada siklus II kriteria keaktifan belajar sangat tinggi 27 siswa, tinggi 0 siswa, sedang 0 siswa, dan rendah 0 siswa.

Berdasarkan data tabel persentase pencapaian keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS siklus I dan siklus II dapat diperjelas melalui grafik berikut ini.



Gambar 3. Grafik Peningkatan Persentase Keaktifan Belajar Siswa Kelas VA pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan grafik di atas, menunjukkan bahwa ada peningkatan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VA SD Negeri 3 Sedayu dari siklus I ke siklus II. Siswa yang telah mencapai indikator keberhasilan pada siklus I yaitu sebesar 56%, dan pada siklus II meningkat menjadi sangat tinggi 100%, sehingga jumlahnya mencapai 100%.

Berdasarkan hasil skala keaktifan belajar di atas, dapat dilihat bahwa 27 siswa mampu mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 75\%$. Berarti semua siswa dinyatakan sudah memiliki keaktifan belajar yang sangat tinggi.

Setelah melihat hasil data keaktifan belajar siswa di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran IPS melalui pendekatan *active learning* tipe *index card match* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VA SD

Negeri 3 Sedayu. Peningkatan tersebut dapat terlihat melalui hasil di setiap siklusnya. Melalui penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kegiatan belajar aktif siswa.

Melalui refleksi di atas dapat ditarik hipotesis sebagai berikut, penggunaan pendekatan *active learning* tipe *index card match* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VA SD Negeri 3 Sedayu. Keaktifan belajar siswa dapat meningkat karena diadakan perbaikan di siklus II, yaitu penggunaan kartu *index* yang diberi gambar serta menggunakannya sebagai konfirmasi sehingga membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS. Selain itu guru juga sudah mencapai indikator keberhasilan dalam mengajar dengan perolehan hasil pengamatan 95% yang berarti masuk ke dalam kriteria sangat tinggi.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, di mana siklus I terdiri dari 4 pertemuan dan siklus II terdiri dari 3 pertemuan. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap perencanaan, tindakan dan pengamatan, serta refleksi. Pada siklus II, tahap-tahap yang dilakukan merupakan perbaikan dari siklus I. Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari data tes yaitu hasil skala keaktifan dan data non tes yaitu hasil observasi. Hasil dari kedua data penelitian pada kedua siklus tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa kelas VA.

Pada siklus I, keaktifan belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran masih kurang. Beberapa siswa masih terlihat mengobrol dengan teman sebangkunya, dan tidak memperhatikan penjelasan guru, sehingga guru harus menegur siswa tersebut agar memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Siswa yang tergolong aktif di kelas saja yang sudah berani bertanya tentang materi yang disampaikan oleh guru. Siswa juga masih kurang antusias saat mencari pasangan kartu *index*, sehingga saat proses pembelajaran berlangsung memakan waktu yang cukup lama untuk menemukan pasangan kartu *index* nya. Hal ini terjadi karena kartu *index* yang digunakan di siklus I terkesan biasa saja dan terlalu besar ukurannya yaitu 19 cm x 9,5 cm. Pada saat penyampaian hasil diskusipun guru harus menunjuk kelompok yang bersedia maju membacakan hasil diskusi, siswa tidak mempunyai inisiatif untuk maju tanpa ditunjuk terlebih dahulu oleh guru. Hal ini tentu membuat guru agar perlu lebih mendekatkan diri pada siswa atau memberikan hubungan yang baik terhadap siswa sehingga siswa lebih merasa percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya.

Pada siklus II keaktifan siswa mulai terlihat. Siswa lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga lebih bersemangat ketika mencari kartu *index* antara soal dan jawabannya. Peningkatan ini terjadi karena kartu *index* yang digunakan pada siklus II ini diberi gambar pada kartunya sehingga lebih menarik perhatian siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Gagne dan Briggs (Martinis Yamin, 2007: 83-84) yang mengatakan bahwa untuk meningkatkan keaktifan salah satunya dengan memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, dan kegiatan untuk memunculkan keaktifan

dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan beberapa hal salah satunya yaitu dengan melihat gambar.

Selain diberi gambar, kartu yang digunakan juga diperkecil ukurannya yaitu menjadi 11,5 cm x 7,5 cm. Hal tersebut dilakukan agar memudahkan guru dalam mengacak kartu, sehingga waktu yang digunakan untuk mengacak kartu pun lebih efektif. Selain memperkecil ukuran, kartu *index* pada siklus II ini digunakan pada akhir kegiatan inti proses pembelajaran atau sebagai konfirmasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Hisyam Zaini, dkk (2008: 67) bahwa *index card match* merupakan cara yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Terbukti, upaya peneliti kali ini berhasil. Hal ini terlihat ketika siswa mencari pasangan antara kartu soal dan jawabannya sudah tidak terlihat kebingungan seperti yang terjadi di siklus I. Sama halnya dengan pendapat Melvin L. Silberman (2006: 249) yang mengemukakan bahwa salah satu cara yang pasti untuk membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran adalah dengan mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali apa yang telah dipelajari. Materi yang dibahas oleh siswa cenderung lima kali lebih melekat di dalam pikiran daripada materi yang tidak dibahas. Hal ini terlihat ketika siswa mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, mereka mampu mengerjakan dengan sungguh-sungguh dan mampu mencapai indikator keberhasilan.

Selain itu, penggantian posisi duduk juga dilakukan di siklus II ini. Posisi tempat duduk disusun dengan mengikuti pola berbentuk U. Siswa terlihat antusias saat guru mengubah posisi tempat duduk menjadi berpola U, karena hal ini belum pernah dilakukan sebelumnya. Penggantian pola tempat duduk ini sejalan dengan

pendapat Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad (2011, 75-76) yang menyatakan penataan lingkungan belajar memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Lingkungan belajar yang dimaksud yaitu mengubah posisi tempat duduk menjadi U sehingga semua siswa dapat fokus saat guru menjelaskan materi di tengah-tengah siswa.

Pada saat kegiatan berdiskusi, siswa mempunyai inisiatif sendiri untuk menggunakan peta dan globe yang dipajang di depan kelas. Mereka menggunakan peta dan globe tersebut untuk mencari jawaban dari soal LKS yang diberikan oleh guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad (2011: 34) yang menyatakan salah satu ciri siswa yang aktif yaitu siswa mahir/memanfaatkan sumber-sumber belajar yang ada. Siswa tidak hanya tertuju pada buku paket untuk mendapatkan informasi yang diperlukan, tetapi menggunakan sumber belajar lain yaitu yang berupa peta dan globe.

Dalam siklus II, guru juga sudah sangat baik saat berinteraksi dengan siswa. Guru selalu memberikan motivasi kepada siswa sehingga siswa dapat percaya diri dalam kegiatan pembelajaran. Interaksi guru dengan siswa pada siklus II ini juga terlihat lebih baik daripada siklus sebelumnya, hal ini karena guru dan siswa sudah terbiasa dalam menggunakan kartu *index card match* pada saat proses pembelajaran. Selain memberikan motivasi, cara guru dalam memperlakukan kartu *index* pun sudah baik. Pada dasarnya peningkatan keaktifan belajar siswa melalui pendekatan *active learning* tipe *index card match* juga tidak terlepas dari bagaimana peran guru menggunakannya. Kartu *index card match* yang didiamkan

saja tanpa diperlakukan oleh guru juga tidak akan mempengaruhi keaktifan belajar siswa.

Penggunaan pendekatan *active learning* tipe *index card match* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Keaktifan siswa dalam penelitian ini diketahui melalui hasil pengamatan (observasi) pada siklus I dan siklus II. Perolehan rata-rata hasil pengamatan setelah dilaksanakan pembelajaran IPS melalui pendekatan *active learning* tipe *index card match* mengalami peningkatan dilihat dari hasil lembar observasi keaktifan siswa pada siklus I dan siklus II yaitu dari 67 % (kriteria tinggi) pada siklus II menjadi 83 % (kriteria sangat tinggi).

Selain lembar observasi siswa dan guru, data dalam penelitian ini juga diperoleh dari hasil skala keaktifan belajar siswa. Data yang diperoleh dari siklus I dengan persentase 72% mengalami peningkatan menjadi 84%. Tingkat ketuntasan siswa dalam mencapai indikator keberhasilan keaktifan belajar juga mengalami peningkatan. Siswa yang sudah mencapai indikator keberhasilan pada siklus I sebanyak 15 siswa atau 56%, dan 27 siswa atau 100% pada siklus II. Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* sejalan dengan teori Melvin L. Silberman (2006: 44) yang mengatakan bahwa salah satu cara paling efektif dan efisien untuk meningkatkan kegiatan belajar aktif adalah dengan membagi kelas menjadi pasangan-pasangan dan membentuk kemitraan dalam belajar. Jika berpasangan, nyaris tidak mungkin bahwa salah satu siswa akan diabaikan. Sulit pula untuk

menyembunyikan diri atau tidak aktif dalam pasangan sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Pada siklus I hanya terdapat 15 siswa yang mencapai indikator keberhasilan keaktifan belajar atau 56%. Hal ini diharapkan dapat mengalami peningkatan sehingga mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 75\%$ dari semua siswa. Oleh karena itu, guru bersama peneliti melanjutkan tindakan ke siklus II. Hal ini dilaksanakan agar siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan keaktifan belajar dapat lebih diperkecil lagi jumlahnya. Pada pelaksanaan siklus II ini, siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan terus menurun. Pada siklus I terdapat 12 siswa yang belum mencapai indikator keberhasilan, maka pada siklus II ini menurun sebanyak 12 siswa atau 44%. Hal ini berarti bahwa dari siklus I ke siklus II sudah terjadi peningkatan keaktifan belajar siswa kelas VA.

Jadi dapat disimpulkan bahwa persentase keaktifan belajar siswa dari siklus I ke siklus II sudah mengalami peningkatan. Data keaktifan belajar siswa kelas VA SD Negeri 3 Sedayu adalah siklus I 15 siswa atau 56%, dan siklus II meningkat lagi menjadi 27 siswa atau 100%.

Selain data observasi dan data skala keaktifan, data pada penelitian ini juga diperkuat oleh hasil tes evaluasi yang dilakukan oleh peneliti pada setiap akhir siklus. Pada siklus I nilai rata-rata siswa yaitu 49 masih belum mencapai KKM yaitu ≥ 67 . Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata menjadi 75 yang berarti sudah mencapai KKM.

Berdasarkan hasil pembahasan hasil penelitian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran IPS pada siswa kelas VA SD Negeri 3 Sedayu.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan dan diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar IPS pada siswa kelas VA SD Negeri 3 Sedayu mengalami peningkatan melalui penggunaan pendekatan *active learning* tipe *index card match*. Peningkatan keaktifan belajar IPS siswa terjadi dari siklus I sampai dengan siklus II.

Peningkatan keaktifan belajar siswa tersebut dapat dilihat dari hasil skala keaktifan belajar siswa siklus I yaitu sebesar 72% (kriteria tinggi) meningkat menjadi 84% (kriteria sangat tinggi) di siklus II. Jumlah siswa yang mencapai indikator keaktifan belajar pun juga mengalami peningkatan, jika pada siklus I sebanyak 56% meningkat menjadi 100% pada siklus II. Selain keaktifan belajar, aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan. Jika pada siklus I aktivitas guru 74% pada siklus II meningkat menjadi 95%. Begitu juga dengan aktivitas siswa, pada siklus I 67% meningkat menjadi 83% pada siklus II.

B. Saran

Saran yang perlu disampaikan setelah melakukan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* dalam pembelajaran IPS ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru:

Guru dapat melaksanakan pembelajaran IPS menggunakan pendekatan *active learning* tipe *index card match* pada akhir kegiatan inti proses pembelajaran atau sebagai konfirmasi pada materi peninggalan dan tokoh sejarah pada masa Kerajaan Buddha dan Kerajaan Islam serta kenampakan alam dan buatan di Indonesia, pembagian wilayah waktu di Indonesia untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

2. Bagi siswa:

Siswa sebaiknya membaca terlebih dahulu materi yang nantinya akan diajarkan di sekolah, agar tidak kebingungan saat mencari pasangan kartu *index card match* sehingga waktu yang digunakan juga lebih efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Buchari Alma. (2010). *Pembelajaran Studi Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimyati dan Mudjiono. (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djojo Suradisastra, dkk. (1991). *Pendidikan IPS 3*. Jakarta: Depdikbud.
- _____. (1992). *Pendidikan IPS II*. Jakarta: Depdikbud.
- Donna Adair Breault & Rick Breault. (2005). *Experiencing Dewey: Insights for Today's Classroom*. Diakses dari http://books.google.co.id/books?id=9TvnQrZLLmcC&pg=PA1&dq=experiencing+dewey+by+donna+adair+breault&hl=en&sa=X&ei=3WEUobzAcqSkgWro4DoBA&redir_esc=y#v=onepage&q=experiencing%20dewey%20by%20donna%20adair%20breault&f=false pada tanggal 13 November 2013, Jam 20.30 WIB.
- Fakih Samlawi dan Bunyamin Maftuh. (1998). *Konsep Dasar IPS*. Jakarta: Depdikbud.
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad. (2011). *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayati. (2002). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY.
- Hisyam Zaini, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Hollingsworth, Pat dan Lewis, Gina. (2008). *Pembelajaran Aktif: Meningkatkan Keasyikan Kegiatan di Kelas*. (alih bahasa: Dwi Wulandari). Jakarta: Indeks.
- Isjoni, dkk. (2007). *Pembelajaran Visioner*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jamal Ma'mur Asmani. (2012). *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Yogyakarta: Diva Press.
- La Iru dan La Ode Safiun Arihi. (2012). *Pendekatan, Metode, Strategi, dan Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Martinis Yamin. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mel Silberman. (2001). *Active Learning*. Yogyakarta: Yappendis.
- _____. (2006). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia.
- Nana Sudjana. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasar. (2006). *Merancang Pembelajaran Aktif dan Kontekstual*. Jakarta: Grasindo.

- Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Noehi Nasution. (1992). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Oemar Hamalik. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rita Eka Izzaty. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sardiman. (2007). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardjiyo, Didih Sugandi & Ischak. (2011). *Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suharsimi Arikunto. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyanto. (2010). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Uyoh Sadulloh, dkk. (2010). *Pedagogik (Ilmu Mendidik)*. Bandung: Alfabeta.
- Warsono dan Hariyanto. (2012). *Pembelajaran Aktif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Wina Sanjaya. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- _____. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.

LAMPIRAN 1

Instrumen Penelitian

Kisi-kisi Skala Keaktifan Belajar Siswa

Variabel	Indikator	Butir Item		Jumlah Item
		Positif	Negatif	
Keaktifan Belajar	Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya	1, 3	2, 4	4
	Terlibat dalam pemecahan masalah	5, 7	6, 8	4
	Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya	9	10	2
	Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah	11, 13	12, 14	4
	Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru	15, 17, 18, 20	16, 19, 21	7
	Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya	22, 24	23, 25	4
	Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis	26, 28	27, 29	4
	Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya	30	31	2
Jumlah		16	15	31

Skor Keaktifan Belajar Siswa

No.	Tipe Angket	Keterangan Skor
1.	Positif	1 = tidak pernah 2 = jarang 3 = sering 4 = selalu
2.	Negatif	1 = selalu 2 = sering 3 = jarang 4 = tidak pernah

Skala Keaktifan Belajar IPS Siswa Menggunakan Pendekatan *Active Learning* tipe *Index Card Match*

Nama : _____

No. Absen : _____

Siklus ke : _____

Hari/tanggal : _____

Petunjuk Menjawab:

Berilah tanda pada jawaban yang sesuai dengan apa yang kamu lakukan saat belajar IPS menggunakan pendekatan *Active Learning* tipe *Index Card Match*.

Jangan khawatir jawaban kalian tidak akan mempengaruhi nilai!

Keterangan:

SL : Selalu

SR : Sering

J : Jarang

T : Tidak Pernah

No.	Pernyataan	SL	SR	J	TP
1.	Saya mendengarkan dan memperhatikan guru saat menjelaskan materi IPS.				
2.	Saya merasa bosan saat guru menjelaskan materi IPS.				
3.	Saya mencatat materi IPS yang diberikan oleh guru.				
4.	Saya hanya mencatat materi IPS yang saya anggap penting saja.				
5.	Saya berusaha bertanya pada guru atau membaca buku saat tidak bisa mengerjakan soal IPS.				
6.	Saya hanya diam saja saat tidak bisa mengerjakan soal IPS.				
7.	Saya mengerjakan sendiri soal-soal IPS yang diberikan oleh guru.				

8.	Saya meminta bantuan kepada teman ketika mengerjakan soal IPS.			
9.	Saya memberikan informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran kepada teman jika ada teman yang belum paham tentang materi tersebut.			
10.	Saya tidak akan bertanya kepada guru walaupun tidak paham dengan materi yang disampaikan.			
11.	Saya mencari informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran jika ada materi yang tidak saya paham.			
12.	Saya tidak berani menyampaikan pendapat ketika diminta guru untuk menyampaikan pendapat saya.			
13.	Saya memanfaatkan sumber belajar (misanya: buku, lingkungan sekitar, dll) yang ada untuk lebih memahami materi.			
14.	Saya hanya memakai buku paket yang sudah disediakan oleh sekolah untuk belajar.			
15.	Saya ikut serta dalam diskusi kelompok.			
16.	Saya merasa rugi apabila ikut serta dalam diskusi kelompok.			
17.	Saya ikut mempresentasikan hasil kerja kelompok.			
18.	Saya bekerjasama dengan teman sekelompok dalam belajar kelompok.			
19.	Saya takut menyampaikan pendapat ketika ditanya oleh teman sekelompok saya.			
20.	Saya bertanya pada teman sekelompok jika tidak/belum paham dengan materi yang dipelajari.			
21.	Saya diam saja saat ada teman lain yang menyampaikan pendapat saat berdiskusi kelompok.			
22.	Saya ingin mengerjakan setiap soal IPS yang diberikan guru dengan benar.			

23.	Saya sudah merasa puas walaupun tidak bisa mengerjakan semua soal IPS dengan benar.			
24.	Saya ingin nilai IPS saya selalu bagus.			
25.	Saya sudah merasa puas dengan nilai IPS yang selama ini saya peroleh walaupun jelek.			
26.	Saya mengerjakan soal yang diberikan oleh guru sesuai dengan kemampuan saya.			
27.	Saya tidak akan mengerjakan soal yang sulit dikerjakan.			
28.	Saya ingin mengerjakan setiap soal IPS yang diberikan guru dengan benar.			
29.	Saya hanya mengerjakan sebagian soal IPS yang saya anggap mudah.			
30.	Saya ikut membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari.			
31.	Saya merasa tidak perlu berusaha mempelajari materi karena sudah menjadi tugas guru untuk memberikan materi kepada siswa.			

Kisi-kisi Lembar Observasi Proses Pembelajaran yang Dilakukan Guru

Variabel	Aspek yang diamati	Sub Aspek	Deskripsi	Nomor item
Penggunaan pendekatan <i>Active Learning</i> Tipe <i>Index Card Match</i> oleh guru	Proses pembelajaran IPS melalui <i>Active Learning</i> Tipe <i>Index Card Match</i> oleh guru	Menyediakan kartu <i>index</i> sesuai dengan jumlah siswa yang ada di dalam kelas.	Guru dapat menyediakan kartu <i>index</i> sesuai dengan jumlah siswa yang ada di dalam kelas.	1
		Mengacak kartu <i>index</i> (berupa soal dan jawaban) menjadi satu.	Guru dapat mengacak kartu <i>index</i> (berupa soal dan jawaban) menjadi satu.	2
		Membagi kartu <i>index</i> yang berupa soal.	Guru dapat membagi kartu <i>index</i> yang berupa soal.	3
		Membagi kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.	Guru dapat membagi kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.	4
		Mengamati kerja masing-masing kelompok.	Guru dapat mengamati kerja masing-masing kelompok.	5
		Meneliti hasil kartu <i>index</i> yang dikumpulkan siswa.	Guru dapat meneliti hasil kartu <i>index</i> yang dikumpulkan siswa.	6
		Memilih secara acak kelompok untuk melemparkan soal yang didapat ke kelompok lain.	Guru dapat memilih secara acak kelompok untuk melemparkan soal yang didapat ke kelompok lain.	7
		Mengevaluasi hasil <i>index card match</i> yang ditemukan oleh siswa.	Guru dapat mengevaluasi hasil <i>index card match</i> yang ditemukan oleh siswa.	8

Rubrik Penilaian Observasi Proses Pembelajaran yang dilakukan Guru

No	Aspek yang diamati	Kriteria	Deskripsi	Skor	Keterangan
1.	Menyediakan kartu <i>index</i> sesuai dengan jumlah siswa yang ada di dalam kelas.	Sangat baik	Jika guru dapat menyediakan kartu <i>index</i> sesuai dengan jumlah siswa yang ada di dalam kelas.	4	Guru dapat menyediakan kartu <i>index</i> sesuai dengan jumlah siswa yang ada di dalam kelas.
		Baik	Jika guru dapat menyediakan kartu <i>index</i> dengan jumlah lebih dari separuh jumlah siswa yang ada di dalam kelas.	3	Guru dapat menyediakan kartu <i>index</i> dengan jumlah lebih dari separuh jumlah siswa yang ada di dalam kelas.
		Kurang	Jika guru dapat menyediakan kartu <i>index</i> dengan jumlah separuh dari jumlah siswa yang ada di dalam kelas.	2	Guru dapat menyediakan kartu <i>index</i> dengan jumlah separuh dari jumlah siswa yang ada di dalam kelas.
		Sangat kurang	Jika guru tidak dapat menyediakan kartu <i>index</i> sesuai dengan jumlah siswa yang ada di dalam kelas.	1	Guru tidak dapat menyediakan kartu <i>index</i> sesuai dengan jumlah siswa yang ada di dalam kelas.
2.	Mengacak kartu <i>index</i> (berupa soal dan jawaban) menjadi satu.	Sangat baik	Jika guru dapat mengacak seluruh kartu <i>index</i> (berupa soal dan jawaban) menjadi satu.	4	Guru dapat mengacak seluruh kartu <i>index</i> (berupa soal dan jawaban) menjadi satu.
		Baik	Jika guru dapat mengacak sebagian besar kartu <i>index</i> (berupa soal dan jawaban) menjadi satu.	3	Guru dapat mengacak sebagian besar kartu <i>index</i> (berupa soal dan jawaban) menjadi satu.
		Kurang	Jika guru dapat mengacak separuh kartu <i>index</i> (berupa soal dan jawaban) menjadi satu.	2	Guru dapat mengacak separuh kartu <i>index</i> (berupa soal dan jawaban) menjadi satu.
		Sangat kurang	Jika guru dapat mengacak sebagian kecil kartu <i>index</i> (berupa soal dan jawaban) menjadi	1	Guru dapat mengacak sebagian kecil kartu <i>index</i> (berupa soal dan jawaban) menjadi satu.

			satu.		
3.	Membagi kartu <i>index</i> yang berupa soal.	Sangat baik	Jika guru mampu membagi kartu <i>index</i> yang berupa soal dalam waktu 5 menit.	4	Guru mampu membagi kartu <i>index</i> yang berupa soal dalam waktu 5 menit.
		Baik	Jika guru mampu membagi kartu <i>index</i> yang berupa soal dalam waktu 10 menit.	3	Guru mampu membagi kartu <i>index</i> yang berupa soal dalam waktu 10 menit.
		Kurang	Jika guru mampu membagi kartu <i>index</i> yang berupa soal dalam waktu 15 menit.	2	Guru mampu membagi kartu <i>index</i> yang berupa soal dalam waktu 15 menit.
		Sangat kurang	Jika guru mampu membagi kartu <i>index</i> yang berupa soal dalam waktu 20 menit.	1	Guru mampu membagi kartu <i>index</i> yang berupa soal dalam waktu 20 menit.
4.	Membagi kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.	Sangat baik	Jika guru mampu membagi kartu <i>index</i> yang berupa jawaban dalam waktu 5 menit.	4	Guru mampu membagi kartu <i>index</i> yang berupa jawaban dalam waktu 5 menit.
		Baik	Jika guru mampu membagi kartu <i>index</i> yang berupa jawaban dalam waktu 10 menit.	3	Guru mampu membagi kartu <i>index</i> yang berupa jawaban dalam waktu 10 menit.
		Kurang	Jika guru mampu membagi kartu <i>index</i> yang berupa jawaban dalam waktu 15 menit.	2	Guru mampu membagi kartu <i>index</i> yang berupa jawaban dalam waktu 15 menit.
		Sangat Kurang	Jika guru mampu membagi kartu <i>index</i> yang berupa jawaban dalam waktu 20 menit.	1	Guru mampu membagi kartu <i>index</i> yang berupa jawaban dalam waktu 20 menit.
5.	Mengamati kerja masing-masing kelompok.	Sangat baik	Jika guru dapat mengamati kerja semua kelompok.	4	Guru dapat mengamati kerja semua kelompok.
		Baik	Jika guru dapat mengamati kerja sebagian besar kelompok.	3	Guru dapat mengamati kerja sebagian besar kelompok.

		Kurang	Jika guru hanya dapat mengamati kerja separuh kelompok.	2	Guru hanya dapat mengamati kerja separuh kelompok.
		Sangat Kurang	Jika guru hanya dapat mengamati kerja sebagian kecil kelompok.	1	Guru hanya dapat mengamati kerja sebagian kecil kelompok.
6.	Meneliti hasil kartu <i>index</i> yang dikumpulkan siswa.	Sangat baik	Jika guru dapat meneliti semua hasil kartu <i>index</i> yang dikumpulkan siswa dengan benar.	4	Guru dapat meneliti semua hasil kartu <i>index</i> yang dikumpulkan siswa dengan benar.
		Baik	Jika guru dapat meneliti sebagian besar hasil kartu <i>index</i> yang dikumpulkan siswa dengan benar.	3	Guru dapat meneliti sebagian besar hasil kartu <i>index</i> yang dikumpulkan siswa dengan benar.
		Kurang	Jika guru hanya dapat meneliti separuh dari hasil kartu <i>index</i> yang dikumpulkan siswa dengan benar.	2	Guru hanya dapat meneliti separuh dari hasil kartu <i>index</i> yang dikumpulkan siswa dengan benar.
		Sangat Kurang	Jika guru hanya dapat meneliti sebagian kecil dari hasil kartu <i>index</i> yang dikumpulkan siswa dengan benar.	1	Guru hanya dapat meneliti sebagian kecil dari hasil kartu <i>index</i> yang dikumpulkan siswa dengan benar.
7.	Memilih secara acak kelompok untuk melemparkan soal yang didapat ke kelompok lain.	Sangat baik	Jika guru dapat memilih secara acak dari semua kelompok untuk melemparkan soal yang didapat ke kelompok lain.	4	Guru dapat memilih secara acak dari semua kelompok untuk melemparkan soal yang didapat ke kelompok lain.
		Baik	Jika guru dapat memilih secara acak dari sebagian besar kelompok untuk melemparkan soal yang didapat ke kelompok lain.	3	Guru dapat memilih secara acak dari sebagian besar kelompok untuk melemparkan soal yang didapat ke kelompok lain.
		Kurang	Jika guru hanya dapat memilih secara acak dari separuh kelompok untuk	2	Guru hanya dapat memilih secara acak dari separuh kelompok untuk melemparkan soal yang

			melemparkan soal yang didapat ke kelompok lain.		didapat ke kelompok lain.
		Sangat Kurang	Jika guru hanya dapat memilih secara acak dari sebagian kecil kelompok untuk melemparkan soal yang didapat ke kelompok lain.	1	Guru hanya dapat memilih secara acak dari sebagian kecil kelompok untuk melemparkan soal yang didapat ke kelompok lain.
8.	Mengevaluasi hasil <i>index card match</i> yang ditemukan oleh siswa.	Sangat baik	Jika guru dapat mengevaluasi hasil <i>index card match</i> yang ditemukan oleh siswa sesuai dengan kartu yang seharusnya berpasangan.	4	Guru dapat mengevaluasi hasil <i>index card match</i> yang ditemukan oleh siswa sesuai dengan kartu yang seharusnya berpasangan.
		Baik	Jika guru dapat mengevaluasi lebih dari separuh hasil <i>index card match</i> yang ditemukan oleh siswa sesuai dengan kartu yang seharusnya berpasangan.	3	Guru dapat mengevaluasi lebih dari separuh hasil <i>index card match</i> yang ditemukan oleh siswa sesuai dengan kartu yang seharusnya berpasangan.
		Kurang	Jika guru hanya dapat mengevaluasi separuh hasil <i>index card match</i> yang ditemukan oleh siswa sesuai dengan kartu yang seharusnya berpasangan.	2	Guru hanya dapat mengevaluasi separuh hasil <i>index card match</i> yang ditemukan oleh siswa sesuai dengan kartu yang seharusnya berpasangan.
		Sangat kurang	Jika guru tidak dapat mengevaluasi hasil <i>index card match</i> yang ditemukan oleh siswa sesuai dengan kartu yang seharusnya berpasangan.	1	Guru tidak dapat mengevaluasi hasil <i>index card match</i> yang ditemukan oleh siswa sesuai dengan kartu yang seharusnya berpasangan.

**Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa dalam Pembelajaran IPS
Melalui Pendekatan *Active Learning Tipe Index Card Match***

Variabel	Aspek yang diamati	Sub Aspek	Deskripsi	Nomor item
Penggunaan pendekatan <i>Active Learning</i> Tipe <i>Index Card Match</i> oleh siswa	Proses pembelajaran IPS melalui <i>Active Learning</i> Tipe <i>Index Card Match</i> oleh siswa	Memperhatikan penjelasan guru.	Siswa dapat memperhatikan penjelasan guru.	1
		Menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru.	Siswa dapat menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru.	2
		Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa soal.	Siswa bisa mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa soal.	3
		Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.	Siswa bisa mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.	4
		Mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban.	Siswa dapat mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban.	5
		Mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat.	Siswa dapat mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat bersama pasangannya.	6
		Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain.	Siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain.	7
		Mengajukan pertanyaan kepada guru.	Siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru.	8

Rubrik Penilaian Observasi Siswa dalam Pembelajaran IPS

Melalui Pendekatan *Active Learning Tipe Index Card Match*

No	Aspek yang diamati	Kriteria	Deskripsi	Skor	Keterangan
1.	Memperhatikan penjelasan guru.	Sangat baik	Jika semua siswa memperhatikan semua penjelasan guru pada saat proses pembelajaran.	4	Semua siswa memperhatikan semua penjelasan guru pada saat proses pembelajaran.
		Baik	Jika sebagian besar siswa memperhatikan semua penjelasan guru pada saat proses pembelajaran.	3	Sebagian besar siswa memperhatikan semua penjelasan guru pada saat proses pembelajaran.
		Kurang	Jika separuh siswa memperhatikan semua penjelasan guru pada saat proses pembelajaran.	2	Separuh siswa memperhatikan semua penjelasan guru pada saat proses pembelajaran.
		Sangat kurang	Jika sebagian kecil siswa memperhatikan semua penjelasan guru pada saat proses pembelajaran.	1	Sebagian kecil siswa memperhatikan semua penjelasan guru pada saat proses pembelajaran.
2.	Menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru.	Sangat baik	Jika semua siswa dapat menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru dengan tepat.	4	Semua siswa dapat menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru dengan tepat.
		Baik	Jika sebagian besar siswa dapat menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru dengan tepat.	3	Sebagian besar siswa dapat menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru dengan tepat.
		Kurang	Jika hanya sebagian siswa yang dapat menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru dengan tepat.	2	Sebagian siswa dapat menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru dengan tepat.
		Sangat kurang	Jika hanya sebagian kecil siswa yang dapat menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru	1	Sebagian kecil siswa yang dapat menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru

			oleh guru dengan tepat.		dengan tepat.
3.	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa soal.	Sangat baik	Jika 14 siswa bisa mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa soal.	4	14 siswa bisa mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa soal.
		Baik	Jika 10 siswa bisa mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa soal.	3	10 siswa bisa mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa soal.
		Kurang	Jika hanya 5 siswa yang mendapatkan satu kartu <i>index</i> berupa soal.	2	5 siswa yang mendapatkan satu kartu <i>index</i> berupa soal.
		Sangat kurang	Jika hanya 1 siswa yang mendapatkan satu kartu <i>index</i> berupa soal.	1	1 siswa yang mendapatkan satu kartu <i>index</i> berupa soal.
4.	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.	Sangat baik	Jika 14 siswa bisa mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.	4	14 siswa bisa mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.
		Baik	Jika 10 siswa bisa mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.	3	10 siswa bisa mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.
		Kurang	Jika hanya 5 siswa yang mendapatkan satu kartu <i>index</i> berupa jawaban.	2	5 siswa yang mendapatkan satu kartu <i>index</i> berupa jawaban.
		Sangat kurang	Jika hanya 1 siswa yang mendapatkan satu kartu <i>index</i> berupa jawaban.	1	1 siswa yang mendapatkan satu kartu <i>index</i> berupa jawaban.
5.	Mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban.	Sangat baik	Jika siswa dapat mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban dalam waktu 2 menit.	4	Siswa dapat mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban dalam waktu 2 menit.
		Baik	Jika siswa dapat mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban dalam waktu 4 menit.	3	Siswa dapat mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban dalam waktu 4 menit.

		Kurang	Jika siswa dapat mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban dalam waktu 6 menit.	2	Siswa dapat mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban dalam waktu 6 menit.
		Sangat kurang	Jika siswa dapat mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban dalam waktu 8 menit.	1	Siswa dapat mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban dalam waktu 8 menit.
6. Mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat.		Sangat baik	Jika semua anggota berpendapat dalam mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat.	4	Semua anggota berpendapat dalam mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat.
		Baik	Jika sebagian besar anggota berpendapat dalam mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat.	3	Sebagian besar anggota berpendapat dalam mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat.
		Kurang	Jika hanya sebagian kecil anggota yang berpendapat dalam mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat.	2	Sebagian kecil anggota yang berpendapat dalam mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat.
		Sangat kurang	Jika hanya satu orang yang dominan berpendapat dalam mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat.	1	Satu orang yang dominan berpendapat dalam mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat.
7. Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain.		Sangat baik	Jika semua siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain dengan benar.	4	Semua siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain dengan benar.
		Baik	Jika sebagian besar siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain dengan benar.	3	Sebagian besar siswa dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain dengan benar.

		Kurang	Jika hanya separuh siswa yang dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain dengan benar.	2	Separuh siswa yang dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain dengan benar.
		Sangat kurang	Jika hanya sebagian kecil siswa yang dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain dengan benar.	1	Sebagian kecil siswa yang dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain dengan benar.
8. Mengajukan pertanyaan kepada guru.		Sangat baik	Jika siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru serta sesuai dengan materi yang sedang diajarkan.	4	Siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru serta sesuai dengan materi yang sedang diajarkan.
		Baik	Jika siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru yang cukup sesuai dengan materi yang sedang diajarkan.	3	Siswa dapat mengajukan pertanyaan kepada guru yang cukup sesuai dengan materi yang sedang diajarkan.
		Kurang	Jika siswa hanya dapat mengajukan pertanyaan kepada guru tetapi kurang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan.	2	Siswa hanya dapat mengajukan pertanyaan kepada guru tetapi kurang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan.
		Sangat kurang	Jika siswa mengajukan pertanyaan yang tidak berhubungan dengan materi kepada guru.	1	Siswa mengajukan pertanyaan yang tidak berhubungan dengan materi kepada guru.

LEMBAR OBSERVASI TERHADAP PELAKSANAAN TINDAKAN

Siklus : 1

Pertemuan ke : 1

Petunjuk : Berikan tanda (✓) pada kolom pilihan jawaban yang sesuai dan berikan deskripsinya

Tabel 1. Lembar Observasi Terhadap Proses Pembelajaran Oleh Guru

No.	Butir Amatan	Penilaian		
		Baik	Cukup	Kurang
1.	Menyediakan kartu <i>index</i> sesuai dengan jumlah siswa yang ada di dalam kelas.			
2.	Mengacak kartu <i>index</i> (berupa soal dan jawaban) menjadi satu.			
3.	Membagi kartu <i>index</i> yang berupa soal.			
4.	Membagi kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.			
5.	Mengamati kerja masing-masing kelompok.			
6.	Meneliti hasil kartu <i>index</i> yang dikumpulkan siswa.			
7.	Memilih secara acak kelompok untuk melemparkan soal yang didapat ke kelompok lain.			
8.	Mengevaluasi hasil <i>index card match</i> yang ditemukan oleh siswa.			

Tabel 2.

Lembar Observasi Siswa dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Pendekatan *Active Learning Tipe Index Card Match*

No.	Butir Amatan	No. Absen												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1.	Memperhatikan penjelasan guru.													
2.	Menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru.													
3.	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa soal.													
4.	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.													
5.	Mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban.													
6.	Mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat.													
7.	Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain.													
8.	Mengajukan pertanyaan kepada guru.													

Tambahkan catatan jika ada butir amatan yang belum termasuk dalam tabel observasi:

.....

.....

Lembar Observasi Siswa dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Pendekatan *Active Learning Tipe Index Card Match*

No.	Butir Amatan	No. Absen												
		15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
1.	Memperhatikan penjelasan guru.													
2.	Menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru.													
3.	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa soal.													
4.	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.													
5.	Mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban.													
6.	Mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat.													
7.	Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain.													
8.	Mengajukan pertanyaan kepada guru.													

Tambahan catatan jika ada butir amatan yang belum termasuk dalam tabel observasi:

.....

.....

Yogyakarta, 2013

Pengamat

LAMPIRAN 2

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS 1

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Sedayu

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / Semester : V (lima) / 1 (satu)

Pertemuan ke : 1 (satu)

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

Hari/Tanggal : Selasa, 20 Agustus 2013

A. Standar Kompetensi

- 1 Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Buddha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia.

C. Indikator

1. Mengenal peninggalan sejarah bercorak Buddha.
2. Mengidentifikasi bukti-bukti peninggalan sejarah Buddha di Indonesia.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, siswa dapat menjelaskan peninggalan sejarah yang bercorak Buddha dengan benar.

2. Melalui kegiatan menggunakan *index card match*, siswa dapat mengidentifikasi bukti-bukti peninggalan sejarah Buddha di Indonesia dengan benar.

E. Materi Pokok

Peninggalan dan Tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Buddha

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Pembelajaran : Pendekatan *Active Learning* Tipe *Index Card Match*.
2. Metode Pembelajaran : Ceramah Bervariasi, Tanya Jawab, Diskusi.

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru mengucapkan salam lalu berdoa.
- b. Guru menanyakan kabar siswa.
- c. Guru mempresensi siswa.
- d. Guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan gambar Candi Borobudur yang ditempelkan di depan kelas kemudian bertanya kepada siswanya “Siapa yang pernah ke Candi Borobudur? Apa yang kalian lihat di sana? Candi Borobudur itu digunakan untuk apa? Berarti Candi Borobudur itu merupakan simbol agama apa anak-anak?”.
e. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

- f. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- a. Guru menjelaskan materi tentang peninggalan sejarah bercorak Buddha.
- b. Guru menjelaskan kegiatan pembelajaran menggunakan media gambar Candi Borobudur dan Prasasti Telaga Batu.
- c. Setiap siswa dibagikan satu buah kartu, kemudian mendapatkan satu kartu *index* dari guru (bisa berupa kartu soal atau jawaban).
- d. Siswa diberi kesempatan untuk mencari pasangan soal dan jawabannya.
- e. Siswa yang sudah menemukan pasangannya diminta untuk berdiri berdekatan, kemudian meminta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh pada pasangan yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.
- f. Siswa lain diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan dan guru memberikan klarifikasi atas jawaban yang sudah diberikan oleh pasangan lain.
- g. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok.
- h. Siswa diberikan tugas untuk diskusi dengan anggota kelompoknya mengenai peninggalan sejarah bercorak Buddha.
- i. Guru meminta salah satu kelompok untuk membacakan hasil diskusi di depan kelas.

- j. Siswa diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan atas kelompok yang maju membacakan hasil diskusi.
- k. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi atau hal-hal yang belum dipahami.
- l. Siswa bersama guru menyimpulkan materi.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a. Guru memberikan penekanan tentang hal-hal yang belum dimengerti oleh siswa.
- b. Siswa diberi pesan moral dan motivasi untuk selalu belajar.
- c. Guru menutup pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam.

H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran

- a. Silabus Kelas V.
- b. Tim Bina IPS. 2010. *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD*. Jakarta: Yudhistira.

2. Media Pembelajaran

- a. Gambar Candi Borobudur, Gambar Prasasti
- b. Kartu *Index*

I. Penilaian

1. Penilaian Afektif

- a. Teknik Penilaian : Non Tes (pengamatan)
- b. Rubrik Penilaian :

No.	Butir Amatan	Penilaian			
		SB	B	K	SK
1.	Memperhatikan penjelasan guru.				
2.	Menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru.				
3.	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa soal.				
4.	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.				
5.	Mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban.				
6.	Mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat.				
7.	Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain.				
8.	Mengajukan pertanyaan kepada guru.				

2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila 75% siswa mendapat nilai \geq 67.

J. Lampiran

1. Ringkasan Materi
2. Lembar Kerja Siswa Siklus 1
3. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa Siklus 1

Yogyakarta, 20 Agustus 2013

Mengetahui,
Guru Kelas V A,

Endah Resmiyati, S. Pd.
NIP 19850929 201001 2 030

Peneliti,

Novitasari
NIM 09108241015

LAMPIRAN

1. Ringkasan Materi

Peninggalan dan Tokoh Sejarah Pada Masa Kerajaan Buddha

a. Candi

Peninggalan sejarah berupa candi yang bercorak agama Buddha di antaranya sebagai berikut:

- 1) Candi Borobudur, Candi Pawon, dan Candi Mendut di Magelang, Jawa Tengah, merupakan peninggalan sejarah Kerajaan Mataram Kuno.
- 2) Candi Kalasan di Desa Kalasan, DI Yogyakarta, merupakan peninggalan sejarah Kerajaan Mataram Kuno.
- 3) Candi Gedongsongo di Semarang, Jawa Tengah.
- 4) Candi Muara Takus di Bangkinang, Riau.
- 5) Candi Biaro Bahal di Padang Sidempuan, Sumatra Utara.
- 6) Candi Tinggi di Batanghari, Jambi.

b. Prasasti

Prasasti peninggalan sejarah yang bercorak agama Buddha antara lain sebagai berikut:

- 1) Prasasti Kedukan Bukit di Palembang, Sumatra Selatan.
- 2) Prasasti Talang Tuwo dan Telaga Batu di Palembang, Sumatra Selatan.
- 3) Prasasti Karang Berahi di Jambi Hulu, Jambi.

c. Karya Sastra

Peninggalan sejarah yang bercorak agama Buddha berupa karya sastra di antaranya sebagai berikut:

- 1) Sang Hyang Kamahayanikan ditulis oleh Mpu Sendok.
- 2) Buddhacarita ditulis oleh Aswasaga.
- 3) Jatakamala ditulis oleh Aryasura.

d. Tradisi

Peninggalan sejarah berupa tradisi atau kebiasaan yang bercorak agama Buddha di antaranya sebagai berikut:

- 1) Ulambana, yaitu hari untuk menghormati leluhur atau seorang yang telah meninggal dunia.
- 2) Asadha, yaitu hari untuk memperingati pembabaran Dharma yang pertama kali.
- 3) Penyalaan api dari Mrapen, Grobogan, Jawa Tengah. Penyalaan api dilakukan oleh masyarakat bersama para biksu. Biksu adalah pendeta pria Buddha.

2. Lembar Kerja Siswa Siklus 1

LEMBAR KERJA SISWA SIKLUS 1

PERTEMUAN 1

Nama Kelompok : 1.

2.

Kerjakanlah dengan teman 1 kelompokmu!

1. Sebutkan candi-candi yang merupakan peninggalan sejarah yang bercorak agama Buddha!
2. Sebutkan prasasti-prasasti yang merupakan peninggalan sejarah yang bercorak agama Buddha!

3. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa Siklus 1

1. Candi Borobudur, Candi Pawon, Candi Mendut, Candi Kalasan, Candi Gedongsongo, Candi Muara Takus, Candi Biaro Bahal, dan candi Tinggi.
2. Prasasti Kedukan Bukit, Prasasti Talangtuwo, Prasasti Telaga Batu, Prasasti Karang Berahi.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS 1

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Sedayu

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / Semester : V (lima) / 1 (satu)

Pertemuan ke : 2 (dua)

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

Hari/Tanggal : Kamis, 22 Agustus 2013

A. Standar Kompetensi

- 1 Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Buddha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia.

C. Indikator

1. Menyebutkan beberapa cara penyiaran agama Islam.
2. Menyebutkan peninggalan sejarah yang bercorak Islam.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan beberapa cara penyiaran agama Islam dengan benar.

2. Melalui metode diskusi, siswa dapat menyebutkan peninggalan sejarah yang bercorak Islam dengan benar.

E. Materi Pokok

Peninggalan Sejarah pada Masa Kerajaan Islam

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Pembelajaran : Pendekatan *Active Learning* Tipe *Index Card Match*.
2. Metode Pembelajaran : Ceramah Bervariasi, Tanya Jawab, Diskusi.

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru mengucapkan salam lalu berdoa.
- b. Guru menanyakan kabar siswa.
- c. Guru mempresensi siswa.
- d. Guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan gambar Candi Borobudur yang ditempelkan di depan kelas kemudian bertanya kepada siswanya “Apakah kalian tahu bagaimana asal mula agama Islam masuk ke Indonesia?”.
- e. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- f. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- a. Guru menjelaskan materi tentang peninggalan sejarah pada masa Kerajaan Islam.
- b. Guru menunjukkan gambar tentang cara-cara masuknya agama Islam ke Indonesia (perdagangan, perkawinan, kunjungan, pesantren).
- c. Setiap siswa dibagikan satu buah kartu, kemudian mendapatkan satu kartu *index* dari guru (bisa berupa kartu soal atau jawaban).
- d. Siswa diberi kesempatan untuk mencari pasangan soal dan jawabannya.
- e. Siswa yang sudah menemukan pasangannya diminta untuk berdiri berdekatan, kemudian meminta setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh pada pasangan yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.
- f. Siswa lain diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan dan guru memberikan klarifikasi atas jawaban yang sudah diberikan oleh pasangan lain.
- g. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok.
- h. Siswa diberikan tugas untuk diskusi dengan anggota kelompoknya mengenai peninggalan sejarah bercorak Islam.
- i. Setelah selesai berdiskusi, semua kelompok diminta untuk menyampaikan hasil diskusi ke depan kelas.
- j. Siswa diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan atas kelompok yang maju membacakan hasil diskusi.

k. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi atau hal-hal yang belum dipahami.

l. Siswa bersama guru menyimpulkan materi.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

a. Guru memberikan penekanan tentang hal-hal yang belum dimengerti oleh siswa.

b. Siswa diberi pesan moral dan motivasi untuk selalu belajar.

c. Guru menutup pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam.

H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran

a. Silabus Kelas V.

b. Tim Bina IPS. 2010. *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD*. Jakarta: Yudhistira.

2. Media Pembelajaran

a. Gambar perdagangan, pernikahan, kunjungan, pesantren.

b. Kartu *Index*

I. Penilaian

1. Penilaian Afektif

a. Teknik Penilaian : Non Tes (pengamatan)

b. Rubrik Penilaian :

No.	Butir Amatan	Penilaian			
		SB	B	K	SK
1.	Memperhatikan penjelasan guru.				
2.	Menjawab pertanyaan lisan yang				

	diberikan oleh guru.			
3.	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa soal.			
4.	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.			
5.	Mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban.			
6.	Mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat.			
7.	Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain.			
8.	Mengajukan pertanyaan kepada guru.			

2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila 75% siswa mendapat nilai \geq 67.

J. Lampiran

1. Ringkasan Materi
2. Lembar Kerja Siswa Siklus 1
3. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa Siklus 1

Yogyakarta, 22 Agustus 2013

Mengetahui,
Guru Kelas V A,

Endah Resmiyati, S. Pd.
NIP 19850929 201001 2 030

Peneliti,

Novitasari
NIM 09108241015

LAMPIRAN

4. Ringkasan Materi

A. Masuknya Agama Islam di Indonesia

Agama Islam masuk ke Indonesia pada awalnya melalui kegiatan perdagangan. Dalam waktu singkat, agama Islam dapat menyebar ke seluruh Nusantara. Para pedagang itu berasal dari Persia, Gujarat, Arab, dan Mesir. Berbagai cara penyiaran Islam adalah sebagai berikut:

1. Perdagangan



2. Perkawinan



3. Kunjungan

Guru-guru agama datang ke desa-desa sambil menyebarluaskan agama Islam yang disesuaikan dengan tradisi setempat sehingga tidak mengalami kesulitan.

4. Mendirikan lembaga-lembaga pendidikan, seperti pesantren



B. Peninggalan Sejarah Bercorak Islam

1. Bangunan Masjid

Masjid merupakan bangunan atau tempat yang digunakan umat muslim untuk melaksanakan salat. Masjid kuno yang merupakan peninggalan sejarah saat ini masih banyak yang berdiri tegar dan tetap kokoh. Masjid kuno tersebut menjadi aset berharga sebagai warisan budaya. Beberapa bangunan masjid kuno yang masih ada, antara lain sebagai berikut:

- Masjid Agung Demak di Jawa Tengah
- Masjid Raya Banten

2. Pondok Pesantren

Pendidikan di pondok pesantren terdiri atas dua macam, yaitu:

- a. Pondok pesantren yang hanya mendalami bidang agama.
- b. Pondok pesantren yang mendalami bidang agama dan umum.

3. Karya Sastra

Peninggalan karya sastra bercorak Islam sangat beragam dan dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- a. Syair
- b. Hikayat
- c. Babad

4. Tradisi

Tradisi atau kebiasaan peninggalan masa kerajaan Islam di antaranya sebagai berikut:

- a. Upacara Sekaten
- b. Pesta Tabuik di Pariaman
- c. Upacara Grebek Besar di Demak

5. Lembar Kerja Siswa Siklus 1

LEMBAR KERJA SISWA SIKLUS 1

PERTEMUAN 2

Nama Kelompok : 1.

2.

3.

4.

5.

Kerjakanlah dengan teman 1 kelompokmu!

1. Sebutkan cara-cara yang digunakan untuk penyiaran agama Islam di Indonesia!
2. Sebutkan beberapa tradisi atau kebiasaan yang digunakan pada masa kerajaan Islam!

6. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa Siklus 1

1. a. Perdagangan.
b. Perkawinan.
c. Kunjungan.
d. Mendirikan lembaga pendidikan, seperti pesantren.
2. a. Upacara Sekaten
b. Pesta Tabuik di Pariaman
c. Upacara Grebek Besar di Demak

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS 1

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Sedayu

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / Semester : V (lima) / 1 (satu)

Pertemuan ke : 3 (tiga)

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

Hari/Tanggal : Selasa, 27 Agustus 2013

A. Standar Kompetensi

- 1 Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Buddha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia.

C. Indikator

1. Menyebutkan tokoh Kerajaan Samudra Pasai pada masa Kerajaan Islam.
2. Menyebutkan tokoh Kerajaan Aceh pada masa Kerajaan Islam.
3. Menyebutkan tokoh Kerajaan Demak pada masa Kerajaan Islam.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan tokoh Kerajaan Samudra Pasai pada masa Kerajaan Islam dengan benar.
2. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan tokoh Kerajaan Aceh pada masa Kerajaan Islam dengan benar.
3. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan tokoh Kerajaan Demak pada masa Kerajaan Islam dengan benar.

E. Materi Pokok

Tokoh Kerajaan Samudra Pasai, Kerajaan Aceh, dan Kerajaan Demak.

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Pembelajaran : Pendekatan *Active Learning* Tipe *Index Card Match*.
2. Metode Pembelajaran : Ceramah Bervariasi, Tanya Jawab, Diskusi.

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru mengucapkan salam lalu berdoa.
- b. Guru menanyakan kabar siswa.
- c. Guru mempresensi siswa.
- d. Guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan gambar Candi Borobudur yang ditempelkan di depan kelas kemudian bertanya kepada siswanya “Apakah kalian tahu kerajaan Islam pertama di Indonesia? Terletak di daerah manakah itu?”.

- e. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- f. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- a. Siswa menempelkan gambar peta letak kerajaan-kerajaan Islam (Kerajaan Samudra Pasai, Kerajaan Aceh, dan Kerajaan Demak) yang dibawa oleh guru.
- b. Siswa memperhatikan peta yang ada di papan tulis.
- c. Guru bertanya kepada siswa “Apakah kalian tahu ini peta daerah kekuasaan kerajaan mana? Apakah kalian tahu raja-raja yang berkuasa pada masa tersebut?”.
- d. Siswa secara bergantian menjawab pertanyaan guru, sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki.
- e. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan gambar peta letak kerajaan-kerajaan Islam (Kerajaan Samudra Pasai, Kerajaan Aceh, dan Kerajaan Demak).
- f. Setiap siswa dibagikan satu buah kartu, kemudian mendapatkan satu kartu *index* dari guru (bisa berupa kartu soal atau jawaban).
- g. Siswa diberi kesempatan untuk mencari pasangan soal dan jawabannya.
- h. Siswa yang sudah menemukan pasangannya diminta untuk berdiri berdekatan, kemudian meminta setiap pasangan secara bergantian

untuk membacakan soal yang diperoleh pada pasangan yang lain.

Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.

- i. Siswa lain diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan dan guru memberikan klarifikasi atas jawaban yang sudah diberikan oleh pasangan lain.
- j. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok.
- k. Siswa diberikan tugas untuk diskusi dengan anggota kelompoknya mengenai Tokoh Kerajaan Samudra Pasai, Kerajaan Aceh, dan Kerajaan Demak.
- l. Setelah selesai berdiskusi, masing-masing kelompok diminta untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.
- m. Siswa diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan atas kelompok yang maju membacakan hasil diskusi.
- n. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi atau hal-hal yang belum dipahami.
- o. Siswa bersama guru menyimpulkan materi.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a. Guru memberikan penekanan tentang hal-hal yang belum dimengerti oleh siswa.
- b. Siswa diberi pesan moral dan motivasi untuk selalu belajar.
- c. Guru menutup pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam.

H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran

- a. Silabus Kelas V.
- b. Tim Bina IPS. 2010. *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD*. Jakarta: Yudhistira.

2. Media Pembelajaran

- a. Peta letak kerajaan-kerajaan Islam (Kerajaan Samudra Pasai, Kerajaan Aceh, dan Kerajaan Demak).
- b. Kartu *Index*.

I. Penilaian

1. Penilaian Afektif

- a. Teknik Penilaian : Non Tes (pengamatan)
- b. Rubrik Penilaian :

No.	Butir Amatan	Penilaian			
		SB	B	K	SK
1.	Memperhatikan penjelasan guru.				
2.	Menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru.				
3.	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa soal.				
4.	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.				
5.	Mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban.				
6.	Mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat.				
7.	Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain.				
8.	Mengajukan pertanyaan kepada guru.				

2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila 75% siswa mendapat nilai \geq 67.

J. Lampiran

1. Ringkasan Materi
2. Lembar Kerja Siswa Siklus I
3. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa Siklus I

Yogyakarta, 27 Agustus 2013

Mengetahui,
Guru Kelas V A,



Endah Resmiyati, S. Pd.
NIP 19850929 201001 2 030

Peneliti,



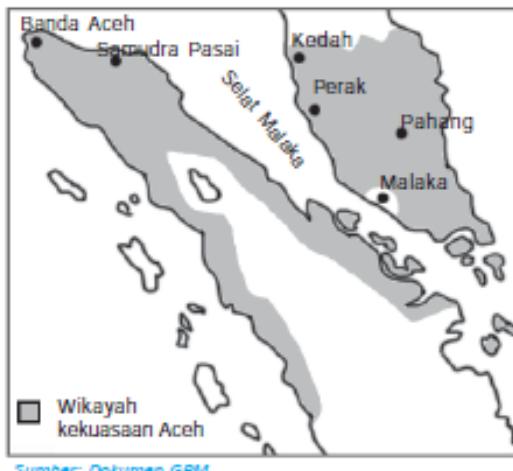
Novitasari
NIM 09108241015

LAMPIRAN

1. Ringkasan Materi

Tokoh Sejarah pada Masa Kerajaan Islam

a. Kerajaan Samudra Pasai



Kerajaan Samudra Pasai merupakan kerajaan Islam pertama di Nusantara.

Kerajaan ini terletak di Lhokseumawe, tepatnya di Sungai Pasai (Kabupaten Aceh Utara).

Raja-raja yang berkuasa pada masa Kerajaan Samudra Pasai adalah sebagai berikut:

1. Sultan Malik Al-Saleh,
2. Sultan Malik At-Tahir I,
3. Sultan Malik At-Tahir II,
4. Sultan Zainal Abidin.

Tokoh sejarah yang terkenal pada masa kerajaan Samudra Pasai adalah Sultan Sultan Malik At-Tahir II.

b. Kerajaan Aceh



Sumber: *Atlas Sejarah Indonesia dan Dunia*

Kerajaan Aceh terletak di tepi Selat Malaka yang beribu kota di Kutaraja (sekarang Banda Aceh), Kabupaten Pidie. Kerajaan Aceh berdiri pada abad ke-16 M.

Beberapa raja yang berkuasa semasa Kerajaan Aceh adalah sebagai berikut:

1. Sultan Ali Mughayat Syah,
2. Salahudin,
3. Alaudin Riayat Syah Al-Kahar,
4. Sultan Iskandar Muda,
5. Sultan Iskandar Thani.

Tokoh sejarah yang terkenal pada masa kerajaan Aceh adalah Sultan Iskandar Muda.

c. Kerajaan Demak



Kerajaan Demak merupakan kerajaan Islam pertama di Pulau Jawa. Kerajaan ini terletak di pantai utara Pulau Jawa, tepatnya di daerah Bintoro dekat muara sungai Demak.

Beberapa raja yang berkuasa semasa Kerajaan Demak adalah sebagai berikut:

1. Raden Patah.
2. Pati Unus.
3. Pangeran Trenggono.

2. Lembar Kerja Siswa Siklus 1

LEMBAR KERJA SISWA SIKLUS 1

PERTEMUAN 3

Nama Kelompok : 1.

2.

3.

4.

5.

Kerjakanlah dengan teman 1 kelompokmu!

1. Sebutkan raja-raja yang pernah berkuasa pada masa Kerajaan Samudra Pasai!
2. Pada saat menyebarluaskan agama Islam, Raden Patah dibantu oleh Wali Sanga. Sebutkan siapa saja Wali Sanga tersebut!

3. Kunci Lembar Kerja Siswa Siklus 1

1. Sultan Malik Al-Saleh, Sultan Malik At-Tahir I , Sultan Malik At-Tahir II, Sultan Zainal Abidin.
2. Sunan Ampel, Sunan Bonang, Sunan Giri, Sunan Drajat, Sunan Gunung Jati, Sunan Muria, Sunan Kudus, Sunan Kalijaga, dan Sunan Gresik.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS 1

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Sedayu

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / Semester : V (lima) / 1 (satu)

Pertemuan ke : 4 (empat)

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

Hari/Tanggal : Kamis, 29 Agustus 2013

A. Standar Kompetensi

- 1 Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Buddha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- 1.2 Menceritakan tokoh-tokoh sejarah pada masa Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia.

C. Indikator

1. Menyebutkan tokoh Kerajaan Banten pada masa Kerajaan Islam.
2. Menyebutkan tokoh Kerajaan Ternate-Tidore pada masa Kerajaan Islam.
3. Menyebutkan tokoh Kerajaan Gowa-Tallo pada masa Kerajaan Islam.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan tokoh Kerajaan Banten pada masa Kerajaan Islam dengan benar.
2. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan tokoh Kerajaan Ternate-Tidore pada masa Kerajaan Islam dengan benar.
3. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan tokoh Kerajaan Gowatallo pada masa Kerajaan Islam dengan benar.

E. Materi Pokok

Tokoh Kerajaan Banten, Kerajaan Ternate-Tidore, dan Kerajaan Gowatallo.

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Pembelajaran : Pendekatan *Active Learning* Tipe *Index Card Match*.
2. Metode Pembelajaran : Ceramah Bervariasi, Tanya Jawab, Diskusi.

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru mengucapkan salam lalu berdoa.
- b. Guru menanyakan kabar siswa.
- c. Guru mempresensi siswa.
- d. Guru melakukan apersepsi dengan menunjukkan gambar peta letak Kerajaan Banten yang ditempelkan di depan kelas kemudian bertanya kepada siswanya “Apakah kalian tahu bahwa di Banten ada tokoh kerajaan yang berjasa membawa Islam masuk ke Indonesia?”.

- e. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- f. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- a. Siswa memperhatikan gambar peta letak kerajaan-kerajaan Islam (Kerajaan Banten, Kerajaan Ternate-Tidore, dan Kerajaan Gowa-Tallo) yang dibawa oleh guru.
- b. Guru bertanya kepada siswa “Apakah kalian tahu ini peta daerah kekuasaan kerajaan mana? Apakah kalian tahu raja-raja yang berkuasa pada masa tersebut?”.
- c. Siswa secara bergantian menjawab pertanyaan guru, sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki.
- d. Guru menjelaskan materi dengan menggunakan gambar peta letak kerajaan-kerajaan Islam (Kerajaan Banten, Kerajaan Ternate-Tidore, dan Kerajaan Gowa-Tallo).
- e. Setiap siswa dibagikan satu buah kartu, kemudian mendapatkan satu kartu *index* dari guru (bisa berupa kartu soal atau jawaban).
- f. Siswa diberi kesempatan untuk mencari pasangan soal dan jawabannya.
- g. Siswa yang sudah menemukan pasangannya diminta untuk berdiri berdekatan, kemudian meminta setiap pasangan secara bergantian

untuk membacakan soal yang diperoleh pada pasangan yang lain.

Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.

- h. Siswa lain diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan dan guru memberikan klarifikasi atas jawaban yang sudah diberikan oleh pasangan lain.
- i. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok.
- j. Siswa diberikan tugas untuk diskusi dengan anggota kelompoknya mengenai Tokoh Kerajaan Banten, Kerajaan Ternate-Tidore, dan Kerajaan Gowa-Tallo
- k. Setelah selesai berdiskusi, masing-masing kelompok diminta untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas.
- l. Siswa diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan atas kelompok yang maju membacakan hasil diskusi.
- m. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang berkaitan dengan materi yang sudah diajarkan.
- n. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi atau hal-hal yang belum dipahami.
- o. Siswa bersama guru menyimpulkan materi.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a. Guru melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.
- b. Siswa diberi pesan moral dan motivasi untuk selalu belajar.

- c. Guru menutup pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam.

H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran

- a. Silabus Kelas V.
- b. Tim Bina IPS. 2010. *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD*. Jakarta: Yudhistira.

2. Media Pembelajaran

- a. Peta letak Kerajaan Banten, Kerajaan Ternate-Tidore, dan Kerajaan Gowa Tallo.
- b. Kartu *Index*.

I. Penilaian

1. Penilaian Afektif

- a. Teknik Penilaian : Non Tes (pengamatan)
- b. Rubrik Penilaian :

No.	Butir Amatan	Penilaian			
		SB	B	K	SK
1.	Memperhatikan penjelasan guru.				
2.	Menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru.				
3.	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa soal.				
4.	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.				
5.	Mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban.				
6.	Mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat.				
7.	Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain.				

8.	Mengajukan pertanyaan kepada guru.					
----	------------------------------------	--	--	--	--	--

2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila 75% siswa mendapat nilai \geq 67.

J. Lampiran

1. Ringkasan Materi
2. Lembar Kerja Siswa Siklus I
3. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa Siklus I
4. Soal Evaluasi Siklus I
5. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I

Yogyakarta, 29 Agustus 2013

Mengetahui,
Guru Kelas V A,



Endah Resmiyati, S. Pd.
NIP 19850929 201001 2 030

Peneliti,



Novitasari
NIM 09108241015

LAMPIRAN

1. Ringkasan Materi

Tokoh Sejarah pada Masa Kerajaan Islam

a. Kerajaan Banten

Kerajaan Banten terletak di Provinsi Banten, yang berada di ujung barat Pulau Jawa. Beberapa raja yang pernah berkuasa pada masa kerajaan Banten adalah sebagai berikut:

1. Fatahillah
2. Sultan Hasanudin
3. Syeh Maulana Yusuf
4. Maulana Muhammad
5. Abdulmufakhir
6. Sultan Ageng Tirtayasa
7. Sultan Abdulnasar Abdul-kahar

Tokoh sejarah yang terkenal pada masa Kerajaan Banten adalah Fatahillah dan Panembahan Yusuf.

b. Kerajaan Ternate-Tidore

Kerajaan Ternate dan Tidore terletak di Kepulauan Maluku Utara. Beberapa raja atau sultan yang pernah berkuasa pada masa Kerajaan Ternate dan Tidore adalah sebagai berikut:

1. Sultan Zainal Abidin
2. Sultan Nuku
3. Sultan Bayansirullah

4. Sultan Hairun
5. Sultan Baabullah

Tokoh sejarah yang terkenal pada masa Kerajaan Ternate-Tidore adalah Sultan Baabullah dan Sultan Nuku.

c. Kerajaan Gowa-Tallo

Kerajaan Gowa-Tallo merupakan kerajaan kembar yang terletak di Provinsi Sulawesi Selatan. Kedua kerajaan ini letaknya berdekatan. Beberapa raja/sultan yang pernah berkuasa pada masa Kerajaan Gowa-Tallo adalah sebagai berikut:

1. Karaeng Matoaya
2. Sultan Alaudin
3. Sultan Muhammad Said
4. Sultan Hasanudin
5. I Mappasomba

Tokoh sejarah yang terkenal pada masa Kerajaan Gowa-Tallo adalah Sultan Hasanudin.

2. Lembar Kerja Siswa Siklus I

LEMBAR KERJA SISWA SIKLUS 1

PERTEMUAN 4

Nama Kelompok : 1.

2.

3.

4.

5.

Kerjakanlah dengan teman 1 kelompokmu!

1. Sebutkan raja-raja yang pernah berkuasa pada masa Kerajaan Ternate-Tidore!
2. Sebutkan raja-raja yang pernah berkuasa pada masa Kerajaan Gowa-Tallo!

3. Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa Siklus I

1. Sultan Zainal Abidin, Sultan Nuku, Sultan Bayansirullah, Sultan Hairun, Sultan Baabullah.
2. Karaeng Matoaya, Sultan Alaudin, Sultan Muhammad Said, Sultan Hasanudin, I Mappasomba.

4. Soal Evaluasi Siklus I

SOAL EVALUASI SIKLUS 1

Pertemuan 4

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang kalian anggap benar!

1. Candi-candi berikut yang bukan merupakan peninggalan sejarah yang bercorak agama Buddha adalah
 - a. Candi Borobudur
 - b. Candi Pawon
 - c. Candi Prambanan
 - d. Candi Muara Takus
2. Salah satu peninggalan sejarah berupa karya sastra yang bercorak agama Buddha adalah
 - a. Arjunawiwaha
 - b. Sutasoma
 - c. Negarakertagama
 - d. Jatakamala
3. Kerajaan Sriwijaya mencapai puncak kejayaannya ketika diperintah oleh Raja
 - a. Fatahillah
 - b. Syakyakirti
 - c. Balaputradewa
 - d. Dharmapala

4. Beberapa penyebab kemajuan Kerajaan Sriwijaya adalah sebagai berikut, kecuali
 - a. mempunyai angkatan darat yang kuat
 - b. letak kerajaan yang strategis
 - c. mempunyai angkatan laut yang kuat
 - d. kaya akan barang-barang dagangan
5. Berikut ini yang bukan merupakan cara-cara yang digunakan untuk menyiarkan agama Islam adalah
 - a. perdagangan
 - b. perkawinan
 - c. pendidikan
 - d. kunjungan
6. Raja yang tidak berkuasa pada masa Kerajaan Samudra Pasai adalah
 - a. Sultan Hasanudin
 - b. Sultan Malik Al-Saleh
 - c. Sultan Muhammad
 - d. Sultan Zainal Abidin
7. Kerajaan Islam pertama di Jawa adalah
 - a. Demak
 - b. Ternate
 - c. Makassar
 - d. Samudra Pasai

8. Masjid Raya Banten didirikan pada tahun
 - a. 1478 Masehi
 - b. 1652 Masehi
 - c. 1874 Masehi
 - d. 1981 Masehi
9. Sultan Ali Mughayat Syah adalah pendiri kerajaan
 - a. Samudra Pasai
 - b. Demak
 - c. Aceh
 - d. Banten
10. Fatahillah dan Panembahan Yusuf merupakan tokoh sejarah yang terkenal pada masa kerajaan
 - a. Demak
 - b. Samudra Pasai
 - c. Ternate-Tidore
 - d. Banten
11. Kerajaan Islam pertama di Nusantara adalah
 - a. Aceh
 - b. Demak
 - c. Pajang
 - d. Samudra Pasai
12. Sultan Hasanudin dikenal dengan sebutan
 - a. Ayam Jantan dari Banten

- b. Ayam Jantan dari Timur
 - c. Ayam Jantan dari Barat
 - d. Ayam Jantan dari Makassar
13. Kerajaan Ternate mencapai masa kejayaan saat diperintah
- a. Sultan Hairun
 - b. Sultan Baabullah
 - c. Abu Hayat
 - d. Sultan Hasanudin
14. Pendiri Kerajaan Tidore adalah
- a. Sultan Zaenal Abidin
 - b. Sultan Ageng Tirtayasa
 - c. Sultan Nuku
 - d. Sultan Agung
15. Hari untuk menghormati leluhur atau seorang yang telah meninggal dunia disebut
- a. Ullambana
 - b. Asadha
 - c. Melasti
 - d. Sipeng
16. Prasasti Kedukan Bukit terdapat di
- a. Magelang
 - b. Jambi
 - c. Palembang

- d. Bangkinang
17. Pembangunan Masjid Agung Demak dipimpin oleh
- a. Raden Wijaya
 - b. Raden Patah
 - c. Syeh Maulana Yusuf
 - d. Sultan Ageng Tirtayasa
18. Keistimewaan Masjid Agung Demak terletak pada
- a. bangunannya
 - b. arsitekturnya
 - c. tiang utamanya
 - d. kubahnya
19. Sultan Baabullah dan Sultan Nuku adalah tokoh sejarah yang terkenal pada masa kerajaan
- a. Demak
 - b. Banten
 - c. Gowa-Tallo
 - d. Ternate-Tidore
20. Pesta Tabuik merupakan tradisi peninggalan sejarah bercorak Islam. Tradisi ini berasal dari
- a. Yogyakarta
 - b. Sumatra Barat
 - c. Nanggroe Aceh Darussalam
 - d. Ternate

5. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus I

- | | | | |
|------|-------|-------|-------|
| 1. C | 6. A | 11. D | 16. C |
| 2. D | 7. A | 12. B | 17. B |
| 3. C | 8. B | 13. B | 18. C |
| 4. A | 9. C | 14. C | 19. D |
| 5. C | 10. D | 15. A | 20. B |

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS 2

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Sedayu

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / Semester : V (lima) / 1 (satu)

Pertemuan ke : 1 (satu)

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

Hari/Tanggal : Selasa, 3 September 2013

A. Standar Kompetensi

- 1 Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Buddha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- 1.3 Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe, dan media lainnya.

C. Indikator

1. Mengidentifikasi kenampakan alam di Indonesia.
2. Menunjukkan kenampakan alam pada peta.
3. Menyebutkan kenampakan alam serta keragaman flora dan fauna.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab, siswa dapat mengidentifikasi kenampakan alam di Indonesia dengan benar.
2. Melalui penjelasan dari guru, siswa dapat menunjukkan kenampakan alam pada peta dengan benar.
3. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan kenampakan alam serta keragaman flora dan fauna dengan benar.

E. Materi Pokok

Kenampakan Alam di Indonesia

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Pembelajaran : Pendekatan *Active Learning* Tipe *Index Card Match*.
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi.

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru mengucapkan salam lalu berdoa.
- b. Guru menanyakan kabar siswa.
- c. Guru mempresensi siswa.
- d. Guru melakukan apersepsi dengan menyanyikan lagu “Naik-naik ke Puncak Gunung” bersama siswa serta melakukan tanya jawab dengan siswa “Apakah kalian tahu wilayah Indonesia itu terdiri dari apa saja?”

- e. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- f. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- a. Siswa diminta untuk mengganti posisi tempat duduk menjadi berpola U.
- b. Siswa diminta untuk memperhatikan peta Indonesia yang sudah dipajang di depan kelas.
- c. Siswa bersama guru melakukan tanya jawab seputar wilayah perairan dan daratan di Indonesia.
- d. Siswa memahami materi yang dijelaskan oleh guru.
- e. Setiap siswa dibagikan satu buah kartu *index* (bisa berupa kartu soal atau jawaban), tetapi diminta untuk tidak menunjukkan terlebih dahulu kepada siswa yang lain. Pembagian kartu *index* ini dilakukan untuk penentuan kelompok pada saat mengerjakan LKS nanti.
- f. Kegiatan selanjutnya yaitu pembagian kelompok. Siswa diminta untuk melihat di balik kartu *index*, di sana akan tertera angka-angka yang nantinya akan dibentuk menjadi kelompok.
- g. Siswa yang mendapatkan angka 1 diminta untuk berkumpul dengan temannya yang juga mendapatkan angka 1, begitu seterusnya sampai semua kelompok terbentuk.
- h. Siswa segera berkumpul dengan kelompoknya.

- i. Siswa diberikan tugas untuk diskusi dengan anggota kelompoknya mengenai kenampakan alam di Indonesia.
- j. Perwakilan kelompok diminta untuk membacakan hasil diskusinya di depan kelas, kemudian kelompok lain diminta untuk memberikan tanggapan.
- k. Kegiatan selanjutnya yaitu mencari pasangan kartu *index* antara soal dan jawabannya.
- l. Siswa diminta berdiri untuk bersiap-siap mencari pasangannya.
- m. Siswa diberikan kesempatan untuk mencari pasangan soal dan jawabannya sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan (2 menit).
- n. Siswa yang sudah menemukan pasangannya diminta untuk berdiri berdekatan.
- o. Setiap pasangan secara bergantian membacakan soal yang diperoleh pada pasangan yang lain.
- p. Pasangan yang lain menjawab pertanyaan yang sudah diberikan oleh pasangan yang membacakan pertanyaan.
- q. Siswa lain diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan, dan guru memberikan klarifikasi atas jawaban yang sudah diberikan oleh pasangan lain, begitu seterusnya sampai selesai.
- r. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi atau hal-hal yang belum dipahami.
- s. Siswa bersama guru menyimpulkan materi.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a. Guru memberikan penekanan tentang hal-hal yang belum dimengerti oleh siswa.
- b. Siswa diberi pesan moral dan motivasi untuk selalu belajar.
- c. Guru menutup pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam.

H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran

- a. Silabus Kelas V.
- b. Tim Bina IPS. 2010. *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD*. Jakarta: Yudhistira.

2. Media Pembelajaran

- a. Peta Indonesia.
- b. Kartu *Index*.

I. Penilaian

1. Penilaian Afektif

- a. Teknik Penilaian : Non Tes (pengamatan)
- b. Rubrik Penilaian :

No.	Butir Amatan	Penilaian			
		SB	B	K	SK
1.	Memperhatikan penjelasan guru.				
2.	Menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru.				
3.	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa soal.				
4.	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.				

5.	Mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban.				
6.	Mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat.				
7.	Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain.				
8.	Mengajukan pertanyaan kepada guru.				

2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila 75% siswa mendapat nilai \geq 67.

J. Lampiran

1. Ringkasan Materi
2. Lembar Kerja Siswa (LKS)
3. Kunci Lembar Kerja Siswa

Yogyakarta, 3 September 2013

Mengetahui,
Guru Kelas V A,



Endah Resmiyati, S. Pd.
NIP 19850929 201001 2 030

Peneliti,



Novitasari
NIM 09108241015

LAMPIRAN

Ringkasan Materi

1. Berbagai Bentuk Kenampakan Alam

Kenampakan alam di muka bumi ini dibagi menjadi kenampakan alam wilayah daratan dan kenampakan alam wilayah perairan.

a. Wilayah Daratan

Daratan adalah bagian dari permukaan bumi yang tidak digenangi oleh air dan berbentuk padat. Luas wilayah daratan Kepulauan Indonesia 1/3 dari seluruh luas wilayah Indonesia. 2/3 wilayah Indonesia lainnya berupa lautan. Wilayah daratan tidaklah rata, ada pegunungan, dataran tinggi, dataran rendah, lembah, gunung, dan pantai.

1) Pegunungan

Pegunungan merupakan rangkaian gunung yang sambung-menyambung satu sama lain serta mempunyai ketinggian lebih dari 600 meter di atas permukaan air laut.

Pegunungan tertinggi di Indonesia adalah Pegunungan Jayawijaya dengan ketinggian 4.862 meter di atas permukaan air laut.

2) Dataran Tinggi

Daratan yang terletak pada ketinggian > 600 meter di atas permukaan air laut termasuk dataran tinggi.

Contoh dataran tinggi adalah Dataran Tinggi Dieng di Jawa Tengah, Dataran Tinggi Priangan di Jawa Barat, Dataran Tinggi

Brastagi di Sumatra Utara, dan Dataran Tinggi Kerinci di Sumatra Barat.

3) Dataran Rendah

Daerah yang ketinggiannya sampai 500 m di atas permukaan air laut biasa disebut dataran rendah.

4) Pantai

Pantai adalah wilayah perbatasan antara daratan dan perairan.

b. Wilayah Perairan

Perairan merupakan bagian dari permukaan bumi yang menempati wilayah yang luas dan digenangi oleh air. Wilayah perairan terdiri atas laut, samudra, sungai, danau, rawa, selat, dan teluk.

1) Sungai

Sungai adalah aliran air yang besar yang berada di wilayah daratan. Sungai terpanjang di Indonesia adalah Sungai Kapuas Besar di Kalimantan Barat yang panjangnya 1.010 km. Sungai yang cukup panjang lainnya adalah Sungai Memberamo (670 km) di Pulau Papua dan Sungai Batanghari (673 km) di Jambi.

2) Danau

Danau merupakan genangan air yang sangat luas yang dikelilingi oleh daratan. Danau terdiri atas danau alam dan danau buatan. Danau alam adalah danau yang terjadi secara alamiah. Contohnya adalah Danau Toba di Sumatra Utara yang merupakan danau terluas di Indonesia. Luasnya $\pm 1.773 \text{ km}^2$. Danau buatan disebut juga waduk.

Contohnya Waduk Karangkates (Jawa Timur), Waduk Jatiluhur (Jawa Barat), dan Waduk Asahan (Sumatra Utara).

3) Laut

Laut adalah kumpulan air asin yang menggenangi sebagian besar permukaan bumi dan memisahkan daratan menjadi beberapa pulau dan benua. Di Indonesia banyak terdapat laut yang memisahkan pulau besar dan kecil. Contohnya Laut Jawa, Laut Arafura, dan Laut Banda.

4) Teluk

Teluk adalah bagian laut yang menjorok ke daratan. Teluk merupakan laut yang pantainya melengkung hampir mengitari perairan laut. Beberapa teluk di Indonesia adalah Teluk Lampung yang ramai oleh kapal laut yang akan berlabuh, Teluk Balikpapan, Teluk Bone, Teluk Cenderawasih, dan Teluk Tomini.

2. Kenampakan Alam pada Peta

Kenampakan alam wilayah Indonesia selain dapat diamati secara langsung juga dapat diamati pada peta. Pada peta, kenampakan alam digambarkan dalam bentuk simbol.

- a. Gunung (▲)
- b. Pegunungan (Peg.)
- c. Sungai (↙)
- d. Danau (○)
- e. Teluk (Tel.)
- f. Tanjung (Tg.)

3. Kenampakan Alam serta Keragaman Flora dan Fauna

a. Flora di Indonesia

Berdasarkan letak ketinggian, jenis flora atau tanaman yang ada di Indonesia dapat dibedakan sebagai berikut:

1) Tanaman yang tumbuh di bawah ketinggian 700 meter di atas permukaan air laut.

Contoh: padi, jagung, dan berbagai jenis tanaman palawija.

2) Tanaman yang tumbuh pada ketinggian 700-1.500 meter di atas permukaan air laut.

Contoh: teh, kopi, kina, dan sayur-sayuran.

3) Tanaman yang tumbuh pada ketinggian 1.500-2.500 meter di atas permukaan air laut.

Contoh: cemara dan mahoni.

4) Tanaman yang tumbuh di atas ketinggian 2.500 meter di atas permukaan air laut.

Contoh: semak dan lumut.

Berdasarkan jenisnya, flora di Indonesia dapat dibedakan menjadi hutan bakau, hutan rawa, hutan musim, hutan hujan tropis, dan sabana.

b. Fauna di Indonesia

Persebaran fauna di Indonesia terdiri atas tiga wilayah tipe fauna, yaitu fauna tipe Asia, fauna tipe peralihan, dan fauna tipe Australia.

1) Fauna Tipe Asia

Fauna tipe Asia berada di wilayah bagian barat Indonesia.

Wilayah bagian barat Indonesia meliputi Sumatra, Jawa, Bali, Madura, dan Kalimantan.

Contoh hewan yang terdapat di wilayah ini adalah gajah, badak jawa, badak sumatra, banteng, beruang, kancil, kukang, pesut, orang utan, macan tutul, dan burung beo.

2) Fauna Tipe Peralihan

Fauna tipe peralihan berada di bagian tengah Indonesia. Wilayah bagian tengah Indonesia meliputi Sulawesi, NTB, NTT, Maluku Tengah, dan Maluku Tenggara.

Contoh hewan di wilayah ini adalah anoa, komodo, kerbau liar, kuda liar, burung nuri, biawak, dan burung maleo.

3) Fauna Tipe Australia

Fauna tipe Australia berada di wilayah bagian timur Indonesia. Wilayah bagian timur Indonesia meliputi Maluku Utara dan Papua.

Contoh hewan di wilayah ini adalah kuskus, rusa, buaya, kanguru, cenderawasih, burung kakatua, dan ikan peyang.

Lembar Kerja Siswa

Kerjakan bersama teman 1 kelompokmu! Carilah letak kenampakan alam berikut ini dan tuliskan simbol dari masing-masing kenampakan alam tersebut!

No.	Kenampakan Alam	Letak	Simbol
1.	Pegunungan Jayawijaya		
2.	Pegunungan Bukit Barisan		
3.	Teluk Bayur		
4.	Sungai Memberamo		
5.	Danau Toba		
6.	Teluk Buka		
7.	Sungai Oyo		
8.	Gunung Salak		
9.	Gunung Agung		
10.	Gunung Merapi		

Kunci Lembar Kerja Siswa

No.	Kenampakan Alam	Letak	Simbol
1.	Pegunungan Jayawijaya	Papua	Peg.
2.	Pegunungan Bukit Barisan	Sumatra	Peg.
3.	Teluk Bayur	Sumatra Barat	Tel.
4.	Sungai Memberamo	Papua	
5.	Danau Toba	Sumatra Utara	
6.	Teluk Buka	Gorontalo	Tel.
7.	Sungai Oyo	Yogyakarta	
8.	Gunung Salak	Jawa Barat	
9.	Gunung Agung	Bali	
10.	Gunung Merapi	Yogyakarta	

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS 2

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Sedayu

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / Semester : V (lima) / 1 (satu)

Pertemuan ke : 2 (dua)

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

Hari/Tanggal : Kamis, 5 September 2013

A. Standar Kompetensi

- 1 Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Buddha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

- 1.3 Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe, dan media lainnya.

C. Indikator

1. Mengidentifikasi kenampakan buatan di Indonesia.
2. Menyebutkan keuntungan dan kerugian pembangunan kenampakan buatan.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah melihat video, siswa dapat mengidentifikasi kenampakan buatan di Indonesia dengan benar.
2. Setelah berdiskusi, siswa dapat menyebutkan keuntungan dan kerugian pembangunan kenampakan buatan.

E. Materi Pokok

Kenampakan Buatan di Indonesia

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Pembelajaran : Pendekatan *Active Learning* Tipe *Index Card Match*.
2. Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi.

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru mengucapkan salam lalu berdoa.
- b. Guru menanyakan kabar siswa.
- c. Guru mempresensi siswa.
- d. Guru melakukan apersepsi dengan melakukan tanya jawab dengan siswa “Siapa di antara kalian yang sudah pernah berwisata ke waduk? Apakah kalian tahu waduk itu sudah terjadi dengan sendirinya atau dibuat oleh manusia?”.
- e. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

- f. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- a. Siswa memperhatikan video tentang kenampakan buatan yang berupa waduk, pelabuhan, perkebunan, jalan, dan kawasan industri.
- b. Guru bertanya kepada siswa “Apakah kalian tahu fungsi dari masing-masing kenampakan buatan tersebut?” Apa kalian tahu keuntungan dan kerugian yang terjadi akibat pembangunan kenampakan buatan?”.
- c. Siswa secara bergantian menjawab pertanyaan guru, sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki.
- d. Siswa diberi balikan atas jawabannya.
- e. Setiap siswa dibagikan satu buah kartu *index* (bisa berupa kartu soal atau jawaban), tetapi diminta untuk tidak menunjukkan terlebih dahulu kepada siswa yang lain. Pembagian kartu *index* ini dilakukan untuk penentuan kelompok pada saat mengerjakan LKS nanti.
- f. Kegiatan selanjutnya yaitu pembagian kelompok. Siswa diminta untuk melihat di balik kartu *index*, di sana akan tertera angka-angka yang nantinya akan dibentuk menjadi kelompok.
- g. Siswa yang mendapatkan angka 1 diminta untuk berkumpul dengan temannya yang juga mendapatkan angka 1, begitu seterusnya sampai semua kelompok terbentuk.
- h. Siswa segera berkumpul dengan kelompoknya.

- i. Siswa diberikan tugas untuk diskusi dengan anggota kelompoknya mengenai kenampakan buatan di Indonesia.
- j. Perwakilan kelompok diminta untuk membacakan hasil diskusinya di depan kelas, kemudian kelompok lain diminta untuk memberikan tanggapan.
- k. Kegiatan selanjutnya yaitu mencari pasangan kartu *index* antara soal dan jawabannya.
- l. Siswa diminta berdiri untuk bersiap-siap mencari pasangannya.
- m. Siswa diberikan kesempatan untuk mencari pasangan soal dan jawabannya sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan (2 menit).
- n. Siswa yang sudah menemukan pasangannya diminta untuk berdiri berdekatan.
- o. Setiap pasangan secara bergantian membacakan soal yang diperoleh pada pasangan yang lain.
- p. Pasangan yang lain menjawab pertanyaan yang sudah diberikan oleh pasangan yang membacakan pertanyaan.
- q. Siswa lain diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan, dan guru memberikan klarifikasi atas jawaban yang sudah diberikan oleh pasangan lain, begitu seterusnya sampai selesai.
- r. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi atau hal-hal yang belum dipahami.
- s. Siswa bersama guru menyimpulkan materi.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a. Guru memberikan penekanan tentang hal-hal yang belum dimengerti oleh siswa.
- b. Siswa diberi pesan moral dan motivasi untuk selalu belajar.
- c. Guru menutup pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam.

H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran

- a. Silabus Kelas V.
- b. Tim Bina IPS. 2010. *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD*. Jakarta: Yudhistira.

2. Media Pembelajaran

- a. Video kenampakan buatan.
- b. Layar
- c. LCD
- d. Laptop
- e. Kartu *Index*.

I. Penilaian

1. Penilaian Afektif

- a. Teknik Penilaian : Non Tes (pengamatan)
- b. Rubrik Penilaian :

No.	Butir Amatan	Penilaian			
		SB	B	K	SK
1.	Memperhatikan penjelasan guru.				

2.	Menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru.				
3.	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa soal.				
4.	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.				
5.	Mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban.				
6.	Mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat.				
7.	Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain.				
8.	Mengajukan pertanyaan kepada guru.				

2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila 75% siswa mendapat nilai ≥ 67 .

J. Lampiran

1. Ringkasan Materi
2. Lembar Kerja Siswa (LKS)
3. Kunci Lembar Kerja Siswa

Yogyakarta, 5 September 2013

Mengetahui,
Guru Kelas V A,

Endah Resmiyati, S. Pd.
NIP 19850929 201001 2 030

Peneliti,

Novitasari
NIM 09108241015

LAMPIRAN

Ringkasan Materi

1. Berbagai Bentuk Kenampakan Buatan

Beberapa kenampakan buatan di Indonesia di antaranya waduk, pelabuhan, perkebunan, jalan, dan kawasan industri.

a. Waduk

Waduk adalah kolam besar tempat menyimpan air untuk berbagai kebutuhan. Waduk digunakan untuk mengatur pembagian air. Contoh waduk di Indonesia adalah Waduk Asahan (Sumatra Utara), Waduk Saguling (Jawa Barat), dan Waduk Sadang (Sulawesi).

b. Pelabuhan

Pelabuhan terdiri atas pelabuhan laut dan pelabuhan udara. Pelabuhan laut adalah pelabuhan tempat berlabuhnya kapal-kapal laut. Contohnya adalah pelabuhan laut Merak (Banten), Bakauheni (Lampung), Gilimanuk (Bali), dan Batam (Kepulauan Riau). Pelabuhan udara adalah tempat di daratan yang dipersiapkan untuk penempatan, pendaratan, dan pemberangkatan pesawat terbang. Contohnya, pelabuhan udara Polonia (Medan), Hasanudin (Sulawesi Selatan), dan Sentani (Papua).

c. Perkebunan

Perkebunan merupakan tanah yang cukup luas yang ditanami jenis tumbuhan yang menguntungkan manusia. Perkebunan biasanya hanya ditanami satu jenis tumbuhan. Contoh perkebunan adalah perkebunan kopi, karet, kelapa, kelapa sawit, teh, dan cokelat.

d. Jalan

Jalan merupakan tanah umum yang digunakan untuk transportasi kendaraan. Jalan dibangun oleh manusia untuk memperlancar perhubungan. Berbagai jenis jalan yang ada di Indonesia di antaranya jalan kampung, jalan kabupaten/kota, jalan provinsi, dan jalan negara.

e. Kawasan Industri

Kawasan industri dibangun untuk kegiatan di bidang industri. Kawasan industri merupakan tempat yang dikhususkan untuk memproduksi barang. Kawasan industri biasanya terdiri atas satu macam pabrik atau lebih. Letak kawasan industri pada umumnya berada di luar kota atau di pinggir kota, jauh dari permukiman. Pembangunan kawasan industri harus memperhatikan kelestarian lingkungan agar tidak mengganggu penduduk sekitar. Contoh kawasan industri yaitu kawasan industri Pulogadung (Jakarta), Tugu Wijaya (Semarang), Jababeka (Bekasi), dan Gresik.

2. Keuntungan dan Kerugian Pembangunan Kenampakan Buatan

a. Keuntungan Pembangunan Kenampakan Buatan

- 1) Membuka lapangan kerja
- 2) Memperoleh manfaat langsung
- 3) Meningkatkan pendapatan masyarakat

b. Kerugian Pembangunan Kenampakan Buatan

1. Menganggu keseimbangan alam
2. Utang luar negeri bertambah
3. Persebaran penduduk tidak merata

Lembar Kerja Siswa Siklus 2

LEMBAR KERJA SISWA SIKLUS 2

PERTEMUAN 2

Nama Kelompok:

1.
2.
3.
4.
5.

Kerjakanlah dengan teman 1 kelompokmu!

No.	Kenampakan Buatan	Fungsi
1.		
2.		
3.		

		
4.		
5.		

Kunci Lembar Kerja Siswa

No.	Kenampakan Buatan	Fungsi
1.		Untuk mengatur pembagian air.
2.		Untuk tempat berlabuhnya kapal-kapal laut.
3.		Untuk memenuhi kebutuhan manusia dalam hal pangan.

4.		<p>Untuk memperlancar perhubungan.</p>
5.		<p>Untuk memproduksi barang.</p>

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

SIKLUS 2

Nama Sekolah : SD Negeri 3 Sedayu

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / Semester : V (lima) / 1 (satu)

Pertemuan ke : 3 (tiga)

Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)

Hari/Tanggal : Selasa, 10 September 2013

A. Standar Kompetensi

1 Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindu-Buddha dan Islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di Indonesia.

B. Kompetensi Dasar

1.3 Mengenal keragaman kenampakan alam dan buatan serta pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan menggunakan peta/atlas/globe, dan media lainnya.

C. Indikator

Menjelaskan pembagian wilayah waktu di Indonesia

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui tanya jawab dan permainan kartu *index*, siswa dapat menjelaskan pembagian wilayah waktu di Indonesia dengan benar.

E. Materi Pokok

Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia

F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Pembelajaran : Pendekatan *Active Learning* Tipe *Index Card Match*.

2. Metode Pembelajaran : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi.

G. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 menit)

- a. Guru mengucapkan salam lalu berdoa.
- b. Guru menanyakan kabar siswa.
- c. Guru mempresensi siswa.
- d. Guru melakukan apersepsi dengan dengan melakukan tanya jawab dengan siswa “Apakah yang dimaksud garis bujur? Di manakah letak astronomis wilayah Indonesia?”.
- e. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- f. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa.

2. Kegiatan Inti (50 menit)

- a. Siswa memperhatikan globe yang sudah dipajang di depan kelas.
- b. Guru bertanya kepada siswa “Apakah kalian tahu di mana letak garis bujur dan garis lintang anak-anak?”dst.

- c. Siswa secara bergantian menjawab pertanyaan guru, sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki.
- d. Siswa diberi balikan atas jawabannya.
- e. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok kecil secara acak, kemudian kelompok tersebut diberi nama kelompok 1, 2, 3, 4, dan 5.
- f. Siswa diminta untuk berkumpul bersama teman anggota satu kelompoknya.
- g. Masing-masing kelompok diberi Lembar Kerja Siswa untuk mendiskusikan pembagian wilayah waktu di Indonesia.
- h. Guru menawarkan kepada kelompok yang bersedia maju untuk membacakan hasil diskusinya ke depan kelas.
- i. Siswa diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan terhadap perwakilan kelompok yang maju.
- j. Setiap siswa dibagikan satu buah kartu, kemudian mendapatkan satu kartu *index* dari guru (bisa berupa kartu soal atau jawaban).
- k. Setelah semua siswa mendapatkan kartu, siswa diminta untuk berdiri untuk bersiap-siap mencari pasangannya.
- l. Siswa diberikan kesempatan untuk mencari pasangan soal dan jawabannya sesuai dengan waktu yang sudah ditentukan (2 menit).
- m. Siswa yang sudah menemukan pasangannya diminta untuk berdiri berdekatan.
- n. Setiap pasangan secara bergantian membacakan soal yang diperoleh pada pasangan yang lain.

- o. Pasangan yang lain menjawab pertanyaan yang sudah diberikan oleh pasangan yang membacakan pertanyaan.
- p. Siswa lain diberi kesempatan untuk memberikan tanggapan, dan guru memberikan klarifikasi atas jawaban yang sudah diberikan oleh pasangan lain, begitu seterusnya sampai selesai.
- q. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.
- r. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi atau hal-hal yang belum dipahami.
- s. Siswa bersama guru menyimpulkan materi.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a. Guru memberikan penekanan tentang hal-hal yang belum dimengerti oleh siswa.
- b. Siswa diberi pesan moral dan motivasi untuk selalu belajar.
- c. Guru menutup pelajaran dengan doa bersama dan mengucapkan salam.

H. Sumber dan Media Pembelajaran

1. Sumber Pembelajaran

- a. Silabus Kelas V.
- b. Tim Bina IPS. 2010. *Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V SD*. Jakarta: Yudhistira.

2. Media Pembelajaran

- a. Globe, Peta Indonesia.

b. Kartu *Index*.

I. Penilaian

1. Penilaian Afektif

a. Teknik Penilaian : Non Tes (pengamatan)

b. Rubrik Penilaian :

No.	Butir Amatan	Penilaian			
		SB	B	K	SK
1.	Memperhatikan penjelasan guru.				
2.	Menjawab pertanyaan lisan yang diberikan oleh guru.				
3.	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa soal.				
4.	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.				
5.	Mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban.				
6.	Mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat.				
7.	Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain.				
8.	Mengajukan pertanyaan kepada guru.				

2. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila 75% siswa mendapat nilai \geq 67.

J. Lampiran

1. Ringkasan Materi
2. Lembar Kerja Siswa (LKS)
3. Kunci Lembar Kerja Siswa

4. Soal Evaluasi Siklus II
5. Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II

Yogyakarta, 10 September 2013

Mengetahui,
Guru Kelas V A,



Endah Resmiyati, S. Pd.
NIP 19850929 201001 2 030

Peneliti,



Novitasari
NIM 09108241015

LAMPIRAN

Ringkasan Materi

Pembagian Wilayah Waktu

Secara astronomis, bumi terdiri atas garis bujur dan garis lintang. Garis bujur adalah garis khayal yang menghubungkan kutub utara dan kutub selatan bumi. Garis lintang adalah garis khayal yang melintang mengelilingi bumi dari barat ke timur. Garis bujur digunakan sebagai pedoman untuk pembagian wilayah waktu. Garis lintang digunakan sebagai pedoman untuk pembagian wilayah iklim.

Garis bujur bumi terdiri atas 0° bujur barat (BB) sampai 180° bujur barat (BB) dan 0° bujur timur (BT) sampai 180° bujur timur (BT). Garis 0° BB dan 0° BT berimpit melalui kota Greenwich dekat kota London di Inggris. Garis bujur 0° yang berimpit disebut garis “meridian pangkal”. Garis “meridian pangkal” dipakai sebagai pedoman waktu internasional yang disebut Greenwich Mean Time (GMT). Garis bujur 180° BT dan 180° BB berimpit melalui Samudra Pasifik. Garis bujur 0° BB- 180° BB berada di bagian barat kota Greenwich. Garis bujur 0° BT- 180° BT berada di bagian timur kota Greenwich.

Bumi berotasi satu kali putaran penuh membentuk lingkaran 360° selama 24 jam. Untuk berputar 1° , bumi membutuhkan waktu 4 menit. Bila berputar 15° maka bumi membutuhkan waktu 1 jam. Jadi, setiap tempat di muka bumi yang mempunyai selisih garis bujur 15° akan mempunyai perbedaan waktu 1 jam.

Wilayah Indonesia terletak pada garis bujur 95° BT- 141° BT. Rentang garis bujur dari ujung barat sampai ujung timur adalah $141^\circ - 95^\circ = 46^\circ$. Setiap wilayah waktu mempunyai selisih waktu 1 jam. Pembagian wilayah waktu di

Indonesia terdiri atas Waktu Indonesia Barat (WIB), Waktu Indonesia Tengah (WITA), dan Waktu Indonesia Timur (WIT).

Waktu Indonesia Barat (WIB) terletak antara garis bujur 95° BT- 110° BT. Waktu Indonesia Tengah (WITA) terletak antara garis bujur 110° BT- 125° BT. Waktu Indonesia Timur (WIT) terletak antara garis bujur 125° BT- 141° BT. Pembagian wilayah waktu di Indonesia secara resmi ditetapkan sejak tanggal 1 Januari 1988.

1. Waktu Indonesia Barat (WIB)

Waktu Indonesia Barat mempunyai acuan waktu pada garis bujur 105° BT. Wilayah yang termasuk Waktu Indonesia Barat meliputi Pulau Sumatra, Kalimantan Barat, Kalimantan Tengah, Pulau Jawa, Pulau Madura, dan pulau-pulau kecil di sekitarnya. WIB mempunyai selisih waktu 7 jam lebih awal dari GMT. Jadi, bila di Jakarta pukul 07.00 WIB pagi hari, maka di Greenwich pukul 00.00 GMT dini hari.

2. Waktu Indonesia Tengah (WITA)

Waktu Indonesia Tengah mempunyai acuan waktu pada garis bujur 120° BT. Wilayah yang termasuk Waktu Indonesia Tengah meliputi Pulau Sulawesi, Kalimantan Selatan, Kalimantan Timur, Bali, Nusa Tenggara Barat, Nusa Tenggara Timur, dan pulau-pulau kecil di sekitarnya. WITA mempunyai selisih waktu 8 jam lebih awal dari GMT. Jadi, bila di Mataram pukul 08.00 WITA pagi hari, maka di Greenwich pukul 00.00 GMT dini hari.

3. Waktu Indonesia Timur (WIT)

Waktu Indonesia Timur mempunyai acuan waktu pada garis bujur 135° BT. Wilayah yang termasuk Waktu Indonesia Timur meliputi Pulau Papua, Kepulauan Maluku, dan pulau-pulau di sekitarnya. WIT mempunyai selisih waktu 9 jam lebih awal dari GMT. Jadi, bila di Ambon pukul 09.00 WIT pagi hari, maka di Greenwich pukul 00.00 GMT dini hari.

Lembar Kerja Siswa

Nama Kelompok:

1.
2.
3.
4.
5.

Kerjakanlah dengan teman 1 kelompokmu!

No.	Bali	NTB	Bandung
1.	Pukul 06.00 WITA
2.	Pukul 19.20 WIB
3.	...	Pukul 01.00 WIT	...
4.	Pukul 11.00 WIB
5.	Pukul 17.45 WITA

Kunci Lembar Kerja Siswa

No.	Bali	NTB	Bandung
1.	Pukul 06.00 WITA	Pukul 07.00 WIT	Pukul 05.00 WIB
2.	Pukul 20.20 WITA	Pukul 21.20 WIT	Pukul 19.20 WIB
3.	Pukul 00.00 WITA	Pukul 01.00 WIT	Pukul 23.00 WIB
4.	Pukul 12.00 WITA	Pukul 13.00 WIT	Pukul 11.00 WIB
5.	Pukul 17.45 WITA	Pukul 18.45 WIT	Pukul 16.45 WIB

SOAL EVALUASI SIKLUS 2

Pertemuan 3

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang kalian anggap benar!

1. Kenampakan yang sengaja dibuat oleh manusia untuk kepentingan tertentu disebut
 - a. kenampakan tiruan
 - b. kenampakan alami
 - c. kenampakan buatan
 - d. kenampakan alam
2. Kenampakan alam Indonesia meliputi wilayah ... dan perairan.
 - a. daratan
 - b. pegunungan
 - c. hutan
 - d. dataran
3. Contoh wilayah daratan adalah, kecuali
 - a. pegunungan
 - b. teluk
 - c. pantai
 - d. dataran rendah
4. Salah satu keuntungan dari adanya kawasan industri adalah
 - a. meningkatkan pengangguran

- b. meningkatkan pendapatan
 - c. menambah penduduk
 - d. menambah utang negara
5. Salah satu danau buatan di Indonesia adalah
- a. Danau Tempe
 - b. Danau Limboto
 - c. Danau Asahan
 - d. Danau Toba
6. Dampak negatif dari adanya kenampakan buatan adalah
- a. membuka lapangan kerja baru
 - b. adanya kemajuan teknologi
 - c. meningkatkan pendapatan penduduk
 - d. terganggunya keseimbangan alam
7. Hutan bakau disebut juga
- a. hutan mangrove
 - b. hutan rawa
 - c. hutan hujan tropis
 - d. hutan musim
8. Contoh fauna tipe Australia adalah
- a. anoa
 - b. komodo
 - c. kanguru
 - d. orang utan

9. Waktu Indonesia Barat berpedoman pada garis bujur
 - a. 115° BT
 - b. 110° BT
 - c. 105° BT
 - d. 100° BT
10. Pedoman waktu internasional mengacu pada waktu di
 - a. Greenwich
 - b. London
 - c. Jakarta
 - d. Bandung
11. Provinsi Nusa Tenggara Timur termasuk dalam wilayah
 - a. Waktu Indonesia Barat
 - b. Waktu Indonesia Tengah
 - c. Waktu Indonesia Timur
 - d. Waktu Indonesia Tengah dan Timur
12. Jika di Aceh waktu menunjukkan pukul 09.30 WIB, maka di Banjarmasin waktu menunjukkan pukul
 - a. 09.30 WIB
 - b. 10.30 WITA
 - c. 10.30 WIT
 - d. 11.30 WITA
13. Dataran rendah pada peta digambar dengan warna
 - a. hitam

- b. biru
 - c. hijau
 - d. cokelat
14. Simbol  di peta menunjukkan
- a. sungai
 - b. teluk
 - c. danau
 - d. gunung
15. Kawasan Berikat Nusantara termasuk kawasan industri yang terdapat di wilayah
- a. Batam
 - b. Surabaya
 - c. Bekasi
 - d. Jakarta

Kunci Jawaban Soal Evaluasi Siklus II

- | | | |
|------|-------|-------|
| 1. C | 6. D | 11. B |
| 2. A | 7. A | 12. B |
| 3. B | 8. C | 13. C |
| 4. B | 9. C | 14. A |
| 5. C | 10. A | 15. A |

LAMPIRAN 3
**Hasil Skala Keaktifan Belajar,
Observasi, dan Post Test**

Hasil Skala Keaktifan Belajar Siklus I

No	Nama	No Soal													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1.	YT	2	1	3	1	4	1	2	2	3	1	1	4	1	2
2.	IA	3	3	4	1	2	2	2	4	2	2	3	3	1	3
3.	PWH	3	2	2	1	3	2	1	4	3	2	2	4	1	2
4.	AKK	3	4	2	1	3	3	3	4	1	3	3	3	2	1
5.	AS	2	3	4	2	2	4	3	4	2	3	4	3	4	3
6.	CMI	4	1	4	2	2	4	2	4	3	4	3	3	2	4
7.	DAP	3	3	2	4	3	4	4	2	4	4	2	1	3	4
8.	DEF	4	3	4	2	4	4	3	3	2	3	3	4	3	3
9.	DHK	4	4	4	1	4	4	3	1	4	4	4	2	2	4
10.	EAI	4	3	4	1	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4
11.	EJS	3	3	4	4	4	3	2	3	2	2	4	4	3	2
12.	INM	3	2	3	1	3	4	4	2	3	4	3	2	2	3
13.	ITM	2	3	4	1	3	4	4	3	2	3	4	3	4	4
14.	LFR	3	3	2	3	3	3	4	3	2	4	4	3	4	1
15.	MM	3	4	3	1	3	3	3	2	4	3	4	4	4	1
16.	MP	4	4	4	2	2	4	4	3	4	3	4	1	4	1
17.	MA	3	4	3	1	4	4	2	3	2	4	4	4	4	4
18.	MNBP	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3
19.	MRAR	4	2	4	3	2	4	4	4	4	2	1	4	4	4
20.	NP	3	2	2	2	2	3	4	3	4	3	4	4	3	4

21.	NPP	4	3	2	4	4	2	4	4	2	3	3	1	3	1
22.	NHA	2	4	4	1	3	1	3	3	4	3	4	1	2	3
23.	RP	1	3	1	2	2	3	2	2	1	3	2	1	1	4
24.	SS	2	1	4	2	4	3	2	3	1	2	3	4	3	1
25.	SNN	3	3	1	2	2	3	3	3	2	3	3	4	3	3
26.	WA	3	2	2	4	3	2	2	2	3	4	2	2	4	1
27.	AD	1	4	3	1	3	3	4	3	2	4	3	3	4	1
Jumlah		80	77	83	53	81	84	81	81	71	82	84	80	78	71
Persentase Tiap Item		74%	71%	76%	49%	75%	77%	75%	75%	65%	76%	77%	74%	72%	65%
Persentase Tiap Indikator		68%				76%				71%			72%		

Hasil Skala Keaktifan Belajar Siklus I

No Soal																	Jumlah	Percentase
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
1	1	3	2	1	2	2	3	1	2	4	2	2	2	1	2	2	61	49%
2	2	4	1	2	2	1	2	3	2	1	2	3	2	3	2	1	70	56%
3	3	2	3	4	2	1	3	3	2	3	4	2	2	2	1	3	75	60%
2	3	2	3	3	2	2	2	1	2	1	3	3	3	3	1	3	75	60%
3	2	2	4	3	3	2	3	1	3	4	3	4	2	3	4	4	93	75%
3	2	3	4	4	2	2	2	4	3	1	4	4	1	2	3	4	90	73%
4	3	4	2	4	3	3	2	2	4	4	3	3	3	2	2	4	95	77%
2	4	3	3	3	3	1	3	4	1	3	2	4	2	3	3	4	93	75%
4	4	2	2	2	4	2	4	4	2	4	3	4	3	2	4	1	96	77%
4	4	3	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	1	4	3	4	110	89%
4	2	4	3	4	2	3	3	4	3	3	2	3	1	3	3	4	94	76%
2	1	3	2	3	2	2	3	2	4	4	3	3	4	4	3	3	87	70%
3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	104	84%
3	4	2	2	3	4	2	3	1	2	3	2	1	2	4	2	4	86	69%
4	4	4	2	1	3	4	4	4	4	4	2	3	2	4	4	4	99	80%
3	4	1	4	2	2	4	2	3	3	3	3	2	4	2	4	4	94	76%
4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	2	3	4	3	4	4	106	85%
2	3	3	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	90	73%
4	1	4	3	1	2	3	4	1	4	1	3	3	4	2	4	3	93	75%
2	4	2	4	4	4	3	4	4	2	2	2	3	4	3	2	2	94	76%

4	2	3	4	4	3	3	2	3	4	3	4	1	3	4	4	2	93	75%
3	2	4	4	4	4	1	1	4	4	4	2	3	3	2	4	4	91	73%
2	4	4	2	2	4	2	3	2	2	2	1	1	4	2	4	1	70	56%
3	1	1	2	4	1	3	3	1	2	4	2	3	3	4	2	3	77	62%
4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	101	81%
2	4	4	2	2	3	1	3	3	3	2	2	3	4	2	3	3	82	66%
1	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	93	75%
78	76	81	79	80	79	67	79	77	76	82	74	79	76	78	80	85		
72%	70%	75%	73%	74%	73%	62%	73%	71%	70%	76%	69%	73%	70%	72%	74%	79%		
71%						73%				71%				77%				

Hasil Skala Keaktifan Belajar Siklus II

No	Nama	No Soal													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1.	YT	4	3	2	1	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3
2.	IA	4	3	4	2	2	4	4	4	2	4	3	4	4	4
3.	PWH	2	3	2	2	4	4	3	4	2	3	4	4	3	3
4.	AKK	4	4	2	4	2	3	2	3	4	3	2	3	2	4
5.	AS	2	3	4	2	2	4	3	4	4	3	4	3	4	3
6.	CMI	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	3	3	2	4
7.	DAP	3	2	2	3	3	4	4	3	2	4	4	3	2	3
8.	DEF	3	3	4	3	4	4	2	3	4	4	3	4	3	4
9.	DHK	4	4	4	2	4	4	4	1	3	4	4	2	4	4
10.	EAI	4	4	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4
11.	EJS	4	4	4	3	4	3	2	3	3	3	4	3	4	3
12.	INM	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3
13.	ITM	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4
14.	LFR	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4
15.	MM	3	4	3	3	4	4	4	2	3	4	3	3	4	3
16.	MP	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4
17.	MA	4	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4
18.	MNBP	3	3	3	4	3	3	4	1	3	4	3	3	3	3
19.	MRAR	4	3	4	3	4	4	4	4	2	3	4	3	4	3
20.	NP	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	2

21.	NPP	3	3	3	3	3	2	4	2	4	3	4	2	3	1
22.	NHA	2	4	3	4	4	4	3	3	2	4	3	4	4	3
23.	RP	2	3	4	3	2	4	3	4	4	3	4	3	4	3
24.	SS	2	3	4	3	2	4	3	4	4	3	4	3	4	3
25.	SNN	4	4	2	4	2	4	4	3	3	4	2	3	4	2
26.	WA	4	3	4	4	3	4	3	3	2	4	3	4	4	2
27.	AD	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1
Jumlah		92	92	90	81	91	102	94	85	82	97	93	92	95	84
Persentase Tiap Item		85%	85%	83%	75%	84%	94%	87%	79%	76%	90%	86%	85%	88%	78%
Persentase Tiap Indikator		82%				86%				83%			84%		

Hasil Skala Keaktifan Belajar Siklus II

No Soal																	Jumlah	Percentase
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
4	4	3	2	1	3	4	3	3	4	3	2	3	2	4	3	2	95	77%
4	4	2	4	4	2	4	4	2	4	1	4	3	4	3	2	2	101	81%
2	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	2	2	4	3	97	78%
3	4	2	4	4	2	2	3	1	4	3	4	3	4	3	2	3	93	75%
3	2	2	4	3	3	2	3	1	3	4	3	4	2	3	4	4	95	77%
3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	109	88%
4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	104	84%
4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	2	4	4	4	3	3	3	108	87%
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	110	89%
4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	3	3	4	2	2	4	111	90%
4	4	4	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	107	86%
3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	106	85%
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	118	95%
4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	110	89%
4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	108	87%
4	4	1	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	2	4	113	91%
3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	2	4	4	4	4	113	91%
3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	94	76%
4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	1	4	4	4	3	4	3	110	89%
4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	106	85%

3	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2	4	3	3	3	4	3	94	76%
4	1	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	107	86%
3	2	2	4	3	3	2	3	4	3	4	3	4	2	3	4	4	99	80%
3	2	2	4	3	3	2	3	4	3	4	3	4	2	3	4	4	99	80%
4	4	3	3	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	105	85%
4	1	4	4	2	4	3	4	2	3	2	2	3	4	3	2	1	95	77%
4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	118	95%
97	95	84	101	92	85	91	100	81	103	84	91	90	95	88	89	89		
90%	88%	78%	94%	85%	79%	84%	93%	75%	95%	78%	84%	83%	88%	81%	82%	82%		
85%						85%				84%				82%				

**Hasil Observasi Proses Pembelajaran yang Dilakukan Guru
Siklus I**

No.	Butir Amatan	Siklus I			
		P1	P2	P3	P4
1	Menyediakan kartu <i>index</i> sesuai dengan jumlah siswa yang ada di dalam kelas.	3	3	3	3
2	Mengacak kartu <i>index</i> (berupa soal dan jawaban) menjadi satu.	2	3	3	3
3	Membagi kartu <i>index</i> yang berupa soal.	3	3	3	4
4	Membagi kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.	3	3	3	4
5	Mengamati kerja masing-masing kelompok.	3	3	3	3
6	Meneliti hasil kartu <i>index</i> yang dikumpulkan siswa.	3	3	3	3
7	Memilih secara acak kelompok untuk melemparkan soal yang didapat ke kelompok lain.	2	3	3	3
8	Mengevaluasi hasil <i>index card match</i> yang ditemukan oleh siswa.	2	3	3	3
Jumlah		21	24	24	26
Persentase		66%	75%	75%	81%
Rata-rata Persentase		74%			

**Hasil Observasi Proses Pembelajaran yang Dilakukan Guru
Siklus II**

No.	Butir Amatan	Siklus II		
		P1	P2	P3
1.	Menyediakan kartu <i>index</i> sesuai dengan jumlah siswa yang ada di dalam kelas.	4	4	4
2.	Mengacak kartu <i>index</i> (berupa soal dan jawaban) menjadi satu.	3	4	4
3.	Membagi kartu <i>index</i> yang berupa soal.	4	4	4
4.	Membagi kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.	4	4	4
5.	Mengamati kerja masing-masing kelompok.	3	4	4
6.	Meneliti hasil kartu <i>index</i> yang dikumpulkan siswa.	3	4	4
7.	Memilih secara acak kelompok untuk melemparkan soal yang didapat ke kelompok lain.	3	3	4
8.	Mengevaluasi hasil <i>index card match</i> yang ditemukan oleh siswa.	4	4	4
Jumlah		28	31	32
Persentase		88%	97%	100%
Rata-rata Persentase		95%		

Hasil Observasi Siswa dalam Pembelajaran IPS
Menggunakan Pendekatan *Active Learning* Tipe *Index Card Match*
Siklus I

No.	Nama	Aspek yang Diamati								Jumlah	Percentase
		Memperhatikan penjelasan guru	Menjawab pertanyaan lisan	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa soal.	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa jawaban.	Mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban	Mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat	Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain	Mengajukan pertanyaan kepada guru		
1.	YT	9	8	10	10	9	9	9	8	72	56%
2.	IA	8	8	10	10	8	9	8	8	69	54%
3.	PWH	10	9	10	10	8	10	9	9	75	59%
4.	AKK	13	12	12	12	12	12	12	12	97	76%
5.	AS	10	11	11	11	10	10	12	11	86	67%
6.	CMI	11	10	12	12	10	9	11	10	85	66%
7.	DAP	10	9	11	11	11	10	10	9	81	63%
8.	DEF	10	9	12	12	9	11	9	9	81	63%
9.	DHK	11	9	10	10	9	10	8	9	76	59%
10.	EAI	13	12	12	12	10	9	12	8	88	69%
11.	EJS	13	12	13	12	12	12	11	11	96	75%
12.	INM	13	12	12	13	12	11	11	12	96	75%
13.	ITM	10	11	11	11	10	10	10	9	82	64%
14.	LFR	12	12	12	12	12	13	13	13	99	77%

15.	MM	13	12	12	12	11	12	12	96	75%
16.	MP	12	11	10	10	10	11	12	86	67%
17.	MA	13	12	12	12	13	13	13	100	78%
18.	MNBP	11	10	11	11	10	12	11	87	68%
19.	MRAR	11	12	10	10	11	11	11	86	67%
20.	NP	11	11	11	11	9	9	10	83	65%
21.	NPP	12	12	12	12	13	12	13	97	76%
22.	NHA	8	9	10	10	11	12	10	81	63%
23.	RP	9	9	10	10	10	12	9	80	62%
24.	SS	9	9	10	10	10	11	9	78	61%
25.	SNN	10	9	10	10	11	12	10	83	65%
26.	WA	11	10	10	10	10	10	10	81	63%
27.	AD	13	12	12	12	11	11	12	96	75%
Jumlah		296	282	298	298	282	288	293	280	
Persentase		69%	65%	69%	69%	65%	67%	68%	65%	
Rata-rata		67%								

Hasil Observasi Siswa dalam Pembelajaran IPS Menggunakan Pendekatan *Active Learning* Tipe *Index Card Match* Siklus II

No.	Nama	Aspek yang Diamati								Jumlah	Percentase
		Memperhatikan penjelasan guru	Menjawab pertanyaan lisan	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa soal	Mendapatkan satu kartu <i>index</i> yang berupa jawaban	Mencari pasangan kartu <i>index</i> yang cocok antara soal dan jawaban	Mendiskusikan kartu soal dan jawaban yang didapat	Menjawab pertanyaan yang diberikan oleh kelompok lain	Mengajukan pertanyaan kepada guru		
1.	YT	14	13	15	15	15	14	13	12	111	87%
2.	IA	14	13	15	15	14	14	12	11	108	84%
3.	PWH	12	14	15	15	15	15	13	13	112	88%
4.	AKK	16	14	16	16	14	16	16	14	122	95%
5.	AS	14	11	15	15	15	14	12	11	107	84%
6.	CMI	11	10	15	15	15	14	13	12	105	82%
7.	DAP	13	12	14	14	11	15	12	11	102	80%
8.	DEF	14	12	12	12	13	14	14	11	102	80%
9.	DHK	11	12	14	14	14	13	13	12	103	80%
10.	EAI	13	12	12	12	12	15	12	11	99	77%
11.	EJS	14	12	14	14	12	13	12	12	103	80%
12.	INM	13	12	12	12	12	12	13	11	97	76%
13.	ITM	12	11	15	15	11	13	14	11	102	80%
14.	LFR	16	15	16	16	16	16	16	14	125	98%

15.	MM	13	12	12	12	13	12	13	99	77%
16.	MP	12	12	15	15	13	13	12	106	83%
17.	MA	16	13	12	12	16	16	16	117	91%
18.	MNBP	13	11	12	12	14	14	13	100	78%
19.	MRAR	13	12	12	12	13	14	12	99	77%
20.	NP	13	11	12	12	14	14	13	100	78%
21.	NPP	12	12	12	12	15	13	12	101	79%
22.	NHA	14	11	14	14	14	13	14	12	106
23.	RP	13	11	14	14	13	11	12	99	77%
24.	SS	14	12	15	15	15	11	13	105	82%
25.	SNN	15	12	15	15	13	13	13	107	84%
26.	WA	14	10	15	15	14	12	14	11	105
27.	AD	16	14	16	16	14	16	16	14	122
Jumlah		365	326	376	376	370	371	358	322	
Persentase		84%	75%	87%	87%	86%	86%	83%	75%	
Rata-rata		83%								

Hasil Tes Evaluasi Siklus I

No.	Nama	Nilai
1.	YT	25
2.	IA	65
3.	PWH	30
4.	AKK	65
5.	AS	25
6.	CMI	30
7.	DAP	60
8.	DEF	50
9.	DHK	70
10.	EAI	50
11.	EJS	40
12.	INM	60
13.	ITM	50
14.	LFR	90
15.	MM	25
16.	MP	50
17.	MA	55
18.	MNBP	55
19.	MRAR	55
20.	NP	20
21.	NPP	35
22.	NHA	55
23.	RP	25
24.	SS	45
25.	SNN	45
26.	WA	55
27.	AD	80
Jumlah		1310
Rata-rata		49

Hasil Tes Evaluasi Siklus II

No.	Nama	Nilai
1.	YT	70
2.	IA	65
3.	PWH	70
4.	AKK	80
5.	AS	65
6.	CMI	75
7.	DAP	70
8.	DEF	75
9.	DHK	80
10.	EAI	70
11.	EJS	85
12.	INM	80
13.	ITM	70
14.	LFR	95
15.	MM	70
16.	MP	70
17.	MA	90
18.	MNBP	80
19.	MRAR	70
20.	NP	65
21.	NPP	65
22.	NHA	65
23.	RP	75
24.	SS	80
25.	SNN	75
26.	WA	80
27.	AD	85
Jumlah		2020
Rata-rata		75

LAMPIRAN 4
Foto Kegiatan Pembelajaran



Gambar 1.
Siswa memperhatikan penjelasan guru



Gambar 2.
Siswa dibagikan kartu *index*



Gambar 3.
Siswa sedang mengerjakan diskusi kelompok



Gambar 4.
Siswa menjawab pertanyaan dari guru



Gambar 5.
Siswa mengerjakan soal evaluasi



Gambar 6.
Guru mengevaluasi *index card match* siswa



Gambar 7.

Siswa diminta mengubah posisi tempat duduk menjadi berpolai U



Gambar 8.

Siswa memperhatikan video yang sedang diputar



Gambar 9.

Siswa mencari pasangan kartu *index* nya



Gambar 10.

Siswa yang berpasangan saling berdiri berdekatan



Gambar 11.

Siswa menunjukkan kartu *index* yang didapat



Gambar 12.

Siswa dibagi kelompok



Gambar 13.
Siswa berinisiatif sendiri mencari jawaban di peta



Gambar 14.
Guru mengacak kartu *index*



Gambar 15.
Siswa berlomba mencari kartu *index*



Gambar 16.
Siswa sedang berdiskusi mengerjakan LKS



Gambar 17.
Siswa aktif bertanya dan mengemukakan pendapat



Gambar 18.
Siswa mengerjakan soal evaluasi



Gambar 19.

Guru membimbing siswa dalam diskusi kelompok



Gambar 20.

Siswa mempresentasikan hasil diskusi



Gambar 21.

Guru mengevaluasi *index card match* siswa



Gambar 22.

Guru menjelaskan materi menggunakan globe dan peta

LAMPIRAN 5

**Lembar Validasi Instrumen,
Perijinan Penelitian, dan Pernyataan
Melakukan Penelitian**

PERNYATAAN VALIDATOR INSTRUMENT

Dengan ini saya,

Nama : Agung Hastomo, M.Pd.
NIP : 19800811 200604 1 002
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

Sebagai validator instrument berupa lembar observasi dan skala keaktifan yang disusun oleh:

Nama : Novitasari
NIM : 09108241015
Program Studi : PGSD
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa instrument penelitian berupa lembar observasi dan skala keaktifan yang disusun oleh mahasiswa tersebut di atas, sudah dikonsultasikan dan layak digunakan untuk penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS Melalui Pendekatan Active Learning Tipe Index Card Match pada Siswa Kelas VA SD Negeri 3 Sedayu”**.

Dengan pernyataan ini saya buat sesuai dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 31 Juli 2013

Mengetahui,
Validator
Agung Hastomo, M.Pd.

NIP 19800811 200604 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281

Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094

Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)

E-mail: humas_fip@uny.ac.id Home Page: <http://fip.uny.ac.id>



No. : 4706 /UN34.11/PL/2013

1 Agustus 2013

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth.: Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DI. Yogyakarta
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

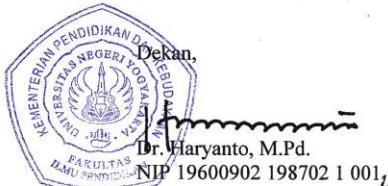
Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Novitasari
NIM : 09108241015
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/PPSD
Alamat : Perum Sedaya Permai D.47 Bantul, DI Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami meminta izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD N 3 Sedaya
Subyek : Siswa kelas VA SD N Sedaya
Obyek : Keaktifan belajar siswa
Waktu : Agustus - Oktober 2013
Judul : Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS melalui Pendekatan *Active Learning* Tipe *Index Card Match* (Mencari Pasangan) Pada Siswa Kelas VA SD Negeri 3 Sedaya.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapan terima kasih.



Tembusan Yth:

1. Rektor
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN
070/6287/V/8/2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY Nomor : 4706/UN34.11/PL/2013
Tanggal : 01 Agustus 2013 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DILINJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : NOVITASARI NIP/NIM : 09108241015
Alamat : KARANGMALANG YOGYAKARTA 55281
Judul : PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPS
MELALUI PENDEKATAN ACTIVE LEARNING TIPE INDEX CARD MATCH (MENCARI PASANGAN) PADA SISWA KELAS VA SD NEGERI 3 SEDAYU
Lokasi : BANTUL Kota/Kab. BANTUL
Waktu : 02 Agustus 2013 s/d 02 November 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuh cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib memtaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal 02 Agustus 2013
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Bantul, cq Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
5. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
BANDAR PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(B A P P E D A)

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

Nomor : 070 / 2019

Menunjuk Surat

Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/6287/V/8/2013
Tanggal : 02 Agustus 2013 Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat

- a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;
- b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
- c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

Diizinkan kepada

Nama : NOVITASARI
P. T / Alamat : Fak Ilmu Pendidikan UNY, KARANGMALANG YK
NIP/NIM/No. KTP : 09108241015
Tema/Judul : PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN IPS MELALUI PENDEKATAN ACTIVE LEARNING TIPE INDEX CARD MATCH (MENCARI PASANGAN) PADA SISWA KELAS VA SD NEGERI 3 SEDAYU
Kegiatan :
Lokasi : SD NEGERI 3 SEDAYU
Waktu : 02 Agustus sd 02 November 2013
Personil : 1 orang

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundungan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : Bantul
Pada tanggal : 02 Agustus 2013



Tembusan disampaikan kepada Yth.

- 1 Bupati Bantul (sebagai laporan)
- 2 Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Bantul
- 3 Ka. Dinas Pendidikan Dasar
- 4 Ka. UPT PPD Kec. Sedayu
- 5 Ka. SD N 3 Sedayu
- 6 Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH DASAR 3 SEDAYU

Akreditasi A

Alamat : Ngentak, Argorejo, Sedayu, Bantul, D.I Yogyakarta Telp. (0274) 7460167

SURAT KETERANGAN
No: 09/ SD3/ Sdy/ IX/ 2013

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : MUJI WIDADA, S.Pd
NIP : 19601110 198201 1 007
Pangkat/ Gol : Pembina/ IV a
Jabatan : Kepala Sekolah SD 3 Sedayu

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa :

Nama : NOVITASARI
NIM : 09108241015
Fakultas : Ilmu Pendidikan UNY Karangmalang Yogyakarta

Nama tersebut di atas telah mengadakan penelitian di SD 3 Sedayu dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran IPS Melalui Pendekatan Active Learning Tipe Index Card Match (Mencari Pasangan) pada Siswa Kelas VA SD Negeri 3 Sedayu " pada tanggal 20 Agustus s/d 10 September 2013.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan benar, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sedayu, 14 September 2013

Kepala Sekolah

