

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Aktivitas Belajar**

###### **a. Pengertian Aktivitas Belajar**

Belajar adalah proses yang terus menerus, yang tidak pernah berhenti dan tidak terbatas pada dinding kelas. Belajar bukan kegiatan menghafal suatu konsep atau pengertian dari suatu materi pelajaran. Namun, Syaiful Bahri Djamarah (2006: 10) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Pada hakikatnya belajar tidak terlepas dari melakukan suatu tindakan ataupun aksi yang menyebabkan terjadinya perubahan bagi orang yang melakukannya.

Slameto (2010: 2) menyatakan belajar ialah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Jadi belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan seperti membaca, mendengarkan, bertanya, meniru, memperhatikan dan lain sebagainya. Hal ini senada dengan asumsi Harold Spears (Agus Suprijono, 2010: 2), "*learning is to observe, to read, to imitate, to try something, themselves, to listen, to follow*

*direction*". Dengan kata lain bahwa belajar adalah mengamati, membaca meniru, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arah tertentu.

Di dalam belajar diperlukan aktivitas. Terkait dengan hal tersebut, Sardiman (2010: 95) menyatakan bahwa prinsip dari belajar adalah berbuat, "*learning by doing*". Berbuat yang dimaksudkan di sini adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku atau melakukan suatu kegiatan. Dave Meier (Martinis Yamin, 2007: 74) mengemukakan bahwa belajar harus dilakukan dengan aktivitas, yaitu menggerakkan fisik ketika belajar dan memanfaatkan indera siswa sebanyak mungkin, dan membuat seluruh tubuh atau pikiran terlibat dalam proses belajar. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam proses belajar mengajar. Jadi selama proses belajar siswa dituntut aktivitasnya untuk mendengarkan, memperhatikan dan memahami pelajaran yang diberikan guru.

Aktivitas belajar itu sendiri menurut Oemar Hamalik (2009: 179) dapat didefinisikan sebagai berbagai aktivitas yang diberikan pada pembelajar dalam situasi belajar mengajar. Gagne (Agus Suprijono, 2010: 2) juga mengungkapkan bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik dan optimal. Oleh karena itu guru haruslah dapat mendorong aktivitas belajar siswa.

Dimiyati dan Mudjiono (2002: 45) mengemukakan bahwa keaktifan itu beraneka ragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik sampai pada kegiatan psikis. Hal ini sejalan dengan asumsi dari Wina Sanjaya (2010: 132) yang menyatakan bahwa aktivitas tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas. Kegiatan yang dimaksudkan adalah kegiatan yang berhubungan dengan aktivitas belajar.

Di sekolah seorang guru berperan sangat penting untuk dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Pembelajaran yang dilakukan seharusnya lebih berpusat pada siswa sehingga siswa aktif dalam proses pembelajaran. Terkait dengan hal tersebut, Sardiman (2010: 99) menyatakan bahwa belajar adalah berbuat dan sekaligus merupakan proses yang membuat anak didik harus aktif. Oleh sebab itu tugas guru adalah membimbing dan mengarahkan siswa agar dapat mengembangkan bakat dan potensi yang ia miliki. Dalam hal ini, siswalah yang beraktivitas, berbuat dan harus aktif sendiri.

Dari beberapa pengertian mengenai aktivitas dan belajar di atas, maka dapat ditarik kesimpulan pengertian aktivitas belajar yaitu serangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran baik bersifat fisik (jasmani) maupun psikis (mental) yang

dapat membawa perubahan dalam dirinya, itu terjadi karena disebabkan dari hasil pengalaman dan latihan.

#### **b. Indikator Aktivitas Belajar**

Sekolah adalah salah satu pusat kegiatan belajar. Sekolah merupakan arena untuk mengembangkan aktivitas. Aktivitas merupakan bagian yang sangat penting dalam proses belajar. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik dan optimal. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan siswa di sekolah. Aktivitas siswa ini tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis (mental).

Aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dapat ditunjukkan dengan siswa mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru, mencatat, sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan guru, mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, menanggapi atau berpendapat, dan bersemangat selama proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini senada dengan apa yang dikemukakan oleh Paul B. Diedrich (Sardiman, 2010: 101) yang membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

“ 1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan; 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi; 3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan uraian, mendengarkan percakapan, mendengarkan diskusi, musik, pidato; 4) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin; 5) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta,

diagram; 6) *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, bermain, berkebun, beternak; 7) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan; 8) *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.”

Klasifikasi kegiatan siswa di atas menunjukkan bahwa aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas cukup luas. Apabila kegiatan tersebut dapat diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar secara optimal, maka proses pembelajaran akan berjalan efektif, situasi yang kondusif, hangat, menyenangkan, menarik dan nyaman. Sehingga pembelajaran yang berlangsung tidak membosankan dan pada akhirnya akan menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal jika hal tersebut di atas dapat dilakukan.

M. Dalyono (2007: 218) juga mengemukakan beberapa contoh aktivitas dalam belajar yaitu: 1) Mendengarkan; 2) Memandang; 3) Meraba, membau, dan mencicipi; 4) Menulis atau mencatat; 5) Membaca; 6) Membuat ikhtisar atau mencatat; 7) Mengamati tabel; 8) Menyusun paper atau kertas kerja; 9) Mengingat; 10) Berpikir; dan 11) Latihan atau praktek.

Pendapat Nana Sudjana (2006: 61) juga mengungkapkan keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal turut serta dalam melaksanakan tugasnya, terlibat dalam pemecahan masalah, bertanya kepada siswa lain atau guru, mencari informasi sendiri, melaksanakan diskusi kelompok, melatih diri dalam memecahkan soal, menerapkan apa yang telah diperoleh dalam

menyelesaikan tugas. Oleh karena itu keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sangat penting agar proses transfer ilmu yang diberikan oleh guru dapat diterima dan dipahami siswa secara baik.

Hal ini senada dengan apa yang dikemukakan oleh M. Dalyono (2007: 196), dilihat dari sudut siswa, ada beberapa indikator yang menunjukkan siswa belajar secara aktif yaitu: 1) Keberanian menampilkan minat; 2) Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk berpartisipasi dalam proses belajar; 3) Keleluasaan melakukan hal tersebut di atas tanpa tekanan guru/pihak lainnya. Adanya kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran menjadikan situasi belajar yang aktif dan kondusif sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Jadi, indikator aktivitas belajar siswa yang digunakan yaitu: 1) Memperhatikan; 2) Bertanya dan menjawab; 3) Mengemukakan pendapat; 4) Mendengarkan; 5) Bermain. Dalam penelitian tindakan kelas ini yang dimaksud dengan bermain adalah bergerak mencari pasangan kartu yang berupa jawaban dan pertanyaan; 6) Memecahkan soal; dan 7) Bersemangat, berani dan antusias.

### **c. Upaya Untuk Menumbuhkan Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran**

Aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar merupakan salah satu prinsip utama terjadinya proses pembelajaran. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak akan berlangsung. Dengan proses pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa, pembelajaran akan menjadi lebih

bermakna dan menyenangkan sehingga dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa. Oleh karena itu, perlunya untuk menumbuhkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai.

Pembelajaran yang menuntut adanya aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran tentunya membutuhkan serangkaian kegiatan yang dapat menumbuhkan aktivitas belajar siswa. 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) Mengingat 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; dan 9) Menyimpulkan setiap materi yang disampaikan diakhir pembelajaran.

Hal di atas senada dengan apa yang dikemukakan Wina Sanjaya (2010: 139-140) bahwa kegiatan yang dapat dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan aktivitas belajar siswa terdapat enam cara. Masing-

masing diantaranya yaitu: 1) Mengemukakan berbagai alternatif tujuan pembelajaran yang harus dicapai sebelum kegiatan pembelajaran dimulai; 2) Menyusun tugas-tugas belajar bersama siswa; 3) Memberi informasi tentang kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan; 4) Memberikan bantuan dan pelayanan kepada siswa yang memerlukannya; 5) Memberikan motivasi, mendorong siswa untuk belajar, membimbing dan lain sebagainya melalui pengajuan pertanyaan-pertanyaan; dan 6) Membantu siswa dalam menarik suatu kesimpulan kegiatan pembelajaran.

Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad (2011: 33) juga mengemukakan bahwa terdapat berbagai upaya pembelajaran yang mampu melibatkan aktivitas siswa. Antara lain yaitu dengan cara: 1) Siswa aktif mencari atau memberikan informasi, bertanya bahkan dalam membuat kesimpulan; 2) Adanya interaksi aktif secara terstruktur dengan siswa; 3) Adanya kesempatan bagi siswa untuk menilai hasil karyanya sendiri; dan 4) Adanya pemanfaatan sumber belajar secara optimal.

Kesimpulan dari berbagai upaya-upaya untuk menumbuhkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran di atas adalah memberikan motivasi dan semangat kepada siswa sehingga mereka dapat berperan aktif dalam pembelajaran, menjelaskan tujuan instruksional kepada siswa, memberikan petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya, memunculkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran baik itu mencari atau memberikan informasi, bertanya dan memecahkan masalah,

memberikan umpan balik kepada siswa, melakukan tagihan-tagihan terhadap siswa berupa tes, guru harus mendorong siswa agar selalu mengajukan pendapatnya secara bebas dan membantu siswa dalam menarik suatu kesimpulan kegiatan pembelajaran.

#### **d. Manfaat Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran**

Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan banyak ditentukan oleh bagaimana proses pembelajaran dilaksanakan. Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Hal ini juga berlaku pada pembelajaran IPS di kelas.

Dalam Pembelajaran IPS sangat diperlukan aktivitas dan keterlibatan siswa secara langsung. Hal ini dikarenakan mata pelajaran IPS bukan mata pelajaran yang hanya sekedar menghafal pengertian dan konsep-konsep, namun lebih pada pemahaman konsep. Akan tetapi pembelajaran IPS yang terjadi selama ini hanya berpusat pada guru, sehingga peran siswa dalam pembelajaran menjadi pasif. Siswa hanya bertugas mencatat dan mendengarkan apa yang dijelaskan oleh guru, sehingga proses pembelajaran seperti ini tentu kurang maksimal.

Guru harus menyadari bahwa keaktifan membutuhkan keterlibatan langsung siswa dalam pembelajaran. Seorang filsuf Cina Confucius (Silberman, 2012: 23) mengungkapkan bahwa apa yang saya dengar, saya lupa; apa yang saya lihat, saya ingat; dan apa yang saya lakukan, saya paham. Dari kata-kata bijak ini dapat diketahui betapa pentingnya keterlibatan langsung dalam pembelajaran. Pemahaman siswa tentang

suatu materi pelajaran akan lebih baik jika disertai oleh keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Aktivitas belajar siswa merupakan salah satu komponen penting yang harus ada dalam proses pembelajaran. Sardiman (2010: 96) mengemukakan bahwa aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar. Hal ini senada dengan apa yang dikatakan Oemar Hamalik (2008: 175) bahwa penggunaan asas aktivitas besar nilainya bagi pengajaran para siswa. Dengan melakukan aktivitas dalam proses pembelajaran siswa dapat mencari pengalamannya sendiri, siswa dapat bekerja menurut minat dan bakat mereka masing-masing, siswa dapat mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis, memupuk kerjasama antar siswa, disiplin, suasana belajar menjadi demokratis, pengajaran di sekolah menjadi hidup sehingga kegiatan yang dilakukan selama pembelajaran menyenangkan bagi siswa.

Rousseau (Sardiman, 2010: 96) juga berasumsi bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik rohani maupun teknis. Ini menunjukkan setiap orang yang belajar harus aktif. Tanpa ada aktivitas, proses belajar tidak mungkin terjadi. Oleh karena itu proses pembelajaran yang berbasis aktivitas belajar siswa dapat menciptakan situasi belajar yang aktif dan dapat mengembangkan seluruh potensi siswa.

Proses pembelajaran berhasil apabila selama kegiatan belajar mengajar siswa menunjukkan aktivitas belajar yang tinggi dan terlihat aktif baik fisik maupun mental. Martinis Yamin (2007: 77) berasumsi bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya, berpikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan yang ia hadapi dalam kehidupannya. Di samping itu juga guru harus mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat mendorong aktivitas siswa. Dengan melibatkan siswa berperan dalam kegiatan pembelajaran, berarti kita mengembangkan kapasitas belajar dan potensi yang dimiliki siswa secara penuh.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yaitu: Melatih siswa berpikir kritis, mengembangkan potensi siswa, pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran menjadi lebih baik, memupuk kerjasama antar siswa, terciptanya suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

## **2. Metode Pembelajaran *Index Card Match***

### **a. Pengertian Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan oleh guru untuk mengaplikasikan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Metode pembelajaran yang digunakan seorang guru

sangat menentukan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini senada dengan asumsi Sugihartono (2007: 81) yang mengemukakan bahwa metode pembelajaran berarti cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal. Oleh karena itu dibutuhkan metode agar siswa lebih mudah memahami konsep yang disampaikan oleh guru sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

Wina Sanjaya (2010: 147) mengemukakan bahwa metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Hal ini juga dikemukakan oleh Hamzah B. Uno (2011: 7) bahwa metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan metode dalam pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi dan situasi kondisi siswa agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai secara optimal.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Slameto (2010: 82) bahwa metode belajar adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Hal ini senada dengan asumsi Benny A. Pribadi (2009: 42) bahwa metode pembelajaran merupakan proses atau prosedur yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan. Metode pembelajaran juga harus ditunjang dengan kreativitas dan keterampilan guru dalam mengembangkannya sehingga pemilihan metode yang tepat

dalam pembelajaran dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka yang dimaksud dengan metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk mengaplikasikan rencana yang telah disusun dengan memperhatikan situasi dan kondisi siswa sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai.

#### **b. Metode Pembelajaran *Index Card Match***

Dalam pembelajaran tentunya terdapat berbagai macam jenis metode pembelajaran. Masing-masing metode pembelajaran tersebut memiliki kelebihan serta kelemahan. Guru harus dapat memilih metode yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar dapat mendorong aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Salah satu metode yang dapat dipilih guru untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu metode pembelajaran *Index Card Match*.

Metode pembelajaran *Index Card Match* merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Di dalam metode *Index Card Match* ini siswa dituntut untuk aktif dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran ini lebih menarik karena siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Metode ini

membuat siswa terbiasa aktif mengikuti pembelajaran sehingga aktivitas siswa meningkat

Menurut Silberman (2012: 249), salah satu cara yang pasti untuk membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran adalah dengan mengalokasikan waktu untuk meninjau kembali apa yang telah dipelajari. Metode *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk membantu siswa mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan kegiatan mencari pasangan kartu yang terdiri dari kartu jawaban atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

Agus Suprijono (2010: 120) juga mengemukakan bahwa metode *Index Card Match* adalah metode mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Hal di atas senada dengan apa yang dikemukakan oleh Hisyam Zaini (2008: 67) bahwa metode *Index Card Match* (Mencari Pasangan) ini adalah metode yang menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan metode ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.

Dalam metode *Index Card Match* ini terdapat beberapa aktivitas belajar siswa seperti, bertanya, menjawab pertanyaan, memperhatikan, mendengarkan uraian, bergerak mencari pasangan kartu, memecahkan soal, dan bersemangat yang akan dilakukan oleh para siswa. Konsep bermain sambil belajar yang terdapat di dalam metode ini tentunya membuat pembelajaran tidak membosankan. Karena pembelajaran ini dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, maka diharapkan dapat meningkatkan semangat dan aktivitas siswa dalam belajar siswa dalam kegiatan belajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Index Card Match* adalah metode pembelajaran dengan cara mencari pasangan kartu *Index* berupa pertanyaan dan jawaban mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya.

### **c. Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Index Card Match***

Hisyam Zaini (2008: 67-68) mengungkapkan bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan *Index Card Match* yaitu: 1) Guru membuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada di kelas; 2) Guru membagi jumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama; 3) Guru menulis pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada satu bagian kertas yang telah disiapkan (setiap kertas berisi satu pertanyaan/soal); 4) Guru menulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat tersebut pada bagian

kertas yang lain; 5) Mengocok semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban; 6) Memberi satu kertas pada setiap siswa. Guru juga harus menjelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan secara berpasangan. Setengah siswa dikelas akan mendapatkan pertanyaan dan setengah yang lainnya mendapatkan jawaban; 7) Guru meminta siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Guru juga menjelaskan agar mereka tidak memberi tahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain; 8) Setelah semua siswa menemukan pasangan, minta setiap pasangan untuk membacakan soal yang diperoleh secara bergantian kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain; dan 9) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, maka kesimpulan mengenai langkah-langkah pembelajaran aktif *Index Card Match* yaitu: 1) Guru menyiapkan potongan-potongan kertas (kartu *Index*) sejumlah siswa yang telah di tulis pertanyaan dan jawaban; 2) Guru mengocok semua kartu *Index* sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban; 3) Memberi satu kartu *Index* pada setiap siswa; 4) Meminta siswa untuk menemukan pasangan kartu *Index* mereka dan minta mereka untuk duduk berdekatan tanpa memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada pasangan lain; 5) Memberikan kesempatan kepada pasangan siswa untuk membacakan pertanyaan yang mereka dapatkan yang

kemudian akan dijawab oleh pasangan lain; dan 6) Membuat klarifikasi dan kesimpulan.

### **3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

#### **a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

Belajar tidak akan pernah lepas dari kehidupan manusia karena pada hakikatnya belajar dilakukan manusia sepanjang hidupnya, dimana belajar dilakukan terus menerus dan tidak terbatas hanya di sekolah. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2010: 110), belajar adalah proses yang terus menerus, yang tidak pernah berhenti dan tidak terbatas pada dinding kelas. Dalam proses mencapai tujuan tersebut tentunya manusia akan dihadapkan pada berbagai rintangan. Melalui kemampuan cara belajar itu siswa akan dapat memecahkan berbagai masalah yang akan dihadapi sepanjang hidupnya.

Setiap manusia dimana saja berada tentu melakukan kegiatan belajar. Belajar bertujuan untuk mengadakan perubahan yang ada dalam diri baik perubahan positif maupun negatif. Terkait dengan hal tersebut, Wina sanjaya (2010: 113) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku. Pendapat di atas juga didukung oleh asumsi dari Slameto (2010: 2) bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar

dianggap sebagai proses perubahan perilaku akibat dari adanya pengalaman dan latihan yang dilakukan manusia sepanjang hidupnya.

Cronbach (Agus Suprijono, 2010: 2-3) juga mengungkapkan bahwa *learning is shown by change in behavior as a result of experience*. Hal tersebut menerangkan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman. Perubahan tingkah laku yang dimaksudkan adalah tingkah laku positif yang diperoleh dari pengalaman. Pengalaman yang diperoleh dari proses perubahan perilaku ini biasanya akan melekat pada siswa.

Dari beberapa pengertian mengenai belajar di atas, maka dapat ditarik kesimpulan pengertian belajar yaitu suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan seseorang yang dapat menyebabkan perubahan perilaku yang bersifat tetap sebagai hasil dari pengalaman atau latihan.

Berhasil atau tidaknya suatu proses pendidikan juga sangat dipengaruhi oleh pembelajaran yang berlangsung. Sistem pendidikan nasional No. 20 tahun 2003 mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sugihartono (2007: 81) juga berasumsi bahwa pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh guru yang dapat menyebabkan siswa melakukan kegiatan belajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Dimiyati dan Mudjiono (2002: 157) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Proses pembelajaran seharusnya diarahkan untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa itu. Untuk itu harus dipahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya.

Wina Sanjaya (2010: 102-103) berpendapat bahwa kata “pembelajaran” adalah terjemahan dari “*instruction*”, yang banyak dipakai dalam dunia pendidikan di Amerika Serikat. Istilah ini menempatkan siswa sebagai sumber dari kegiatan, siswa diposisikan sebagai subjek belajar yang memegang peranan yang utama. Siswa dituntut untuk beraktivitas secara penuh dalam proses pembelajaran. Guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, *me-manage* berbagai sumber dan fasilitas untuk dipelajari siswa itu sendiri.

Pembelajaran sesungguhnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar. Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari aktivitas belajar siswa serta kreativitas pengajar. Siswa yang memiliki keaktifan yang tinggi dalam pembelajaran serta ditunjang dengan pengajar yang mampu

memfasilitasi kondisi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka kesimpulan makna pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dan pendidik yang terjadi di lingkungan belajar yang dikelola secara sengaja oleh pendidik untuk melibatkan peran aktif siswa dalam pemindahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa.

#### **b. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bahan kajian yang interdisipliner. IPS merupakan studi yang melibatkan berbagai cabang ilmu sosial dan humaniora seperti kewarganegaraan, sejarah, antropologi, ekonomi, sejarah, geografi, sosiologi dan pendidikan. Pengertian yang hampir sama dikemukakan oleh Trianto (2010: 171), bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial. Ilmu-ilmu sosial tersebut seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Mata pelajaran IPS ini dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Istilah Ilmu pengetahuan sosial merupakan terjemahan dari *social studies*. NCSS (*National Council for the Social Studies*) dalam Savage

& Armstrong (1996: 9) mendefinisikan *Social Studies* atau Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai berikut.

*“Social studies is the intergrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and the natural sciences...”*

Rumusan dari NCSS ini menjelaskan bahwa pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah studi ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan yang diintegrasikan untuk tujuan membentuk warga negara yang baik. Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah menjadi suatu studi atau mata pelajaran yang disusun secara sistematis dan terkoordinasi yang menekankan pada disiplin-disiplin ilmu antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, politik, psikologi, agama, dan sosiologi, sebagaimana yang ada dalam ilmu humaniora bahkan termasuk matematika, dan ilmu murni atau ilmu alam yang dapat menjadi aspek dalam IPS.

Muhammad Numan Somantri (2001: 44) mengemukakan bahwa pendidikan IPS untuk tingkat sekolah itu merupakan suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. IPS pada tingkat sekolah dikembangkan secara terintegrasi dengan mengambil konsep-konsep dari ilmu sosial dan humaniora tersebut. IPS ini mengkaji berbagai

fenomena kehidupan yang telah disederhanakan dan diseleksi untuk kepentingan tujuan pendidikan.

Keberadaan IPS dalam sistem pendidikan di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari sistem kurikulum yang berlaku di Indonesia. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk pendidikan dasar dan menengah memuat tentang Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SMP/MTs mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang baik, demokratis, bertanggung jawab, dan menjadi warga dunia yang cinta damai.

Salah satu karakteristik mata pelajaran IPS adalah konsep dan materi yang dipakai dalam pembelajaran IPS disusun berdasarkan fenomena dan masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Hal tersebut diperkuat oleh Trianto (2010: 174-175) yang mengemukakan beberapa karakteristik mata pelajaran IPS di SMP/MTs yaitu sebagai berikut:

“ 1) Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan penggabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama; 2) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi tema tertentu; 3) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial juga

menyangkut berbagai peristiwa, perubahan kehidupan masyarakat, masalah sosial masyarakat yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.”

Berdasar pada beberapa perspektif mengenai pengertian IPS di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa IPS di SMP yaitu salah satu mata pelajaran yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial seperti ekonomi, geografi, sosiologi, dan sejarah secara terintegrasi serta disusun berdasarkan fenomena dan masalah sosial yang terjadi di masyarakat.

### **c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik yang memiliki karakter dan kritis dalam menyikapi berbagai masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Trianto (2010: 176) bahwa tujuan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap berbagai ketimpangan dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi di masyarakat. Tujuan tersebut tentunya dapat dicapai apabila program-program pelajaran IPS di sekolah dapat diorganisasikan dengan baik.

Dalam pembelajaran IPS setiap siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan pemahaman dan perasaannya secara jelas dan kreatif. Senada dengan hal tersebut, Trianto (2010: 174) mengemukakan bahwa

pada dasarnya tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya. Oleh karena itu, pembelajaran hendaknya dapat diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa sehingga pembelajaran yang digunakan dapat berguna dan bermanfaat bagi siswa.

Sejalan dengan pendapat di atas, NCSS (Savage & Armstrong, 1996: 9) merumuskan tujuan *social studies* sebagai berikut: “*the primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world*”. Maksud dari rumusan tersebut yaitu tujuan *social studies* (IPS) adalah untuk membantu siswa dalam mengembangkan potensinya agar menjadi warga negara yang baik di dalam budaya yang beraneka ragam serta dalam kehidupan masyarakat demokratis di dunia yang saling berhubungan.

Hal yang senada juga dikemukakan oleh Gross (Etin Solihatin, 2007: 14) bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat. Tujuan lain dari pendidikan IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam

mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya dalam kehidupan.

Sapriya (2009: 8) berasumsi bahwa tujuan IPS yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan nilai yang memungkinkan mereka menjadi warga negara yang berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis. Pembelajaran IPS bukan hanya meletakkan kemampuan kognitif saja sebagai tujuan pembelajaran, tetapi juga memperhatikan keseimbangan antara kognitif, afektif dan psikomotorik.

Berdasarkan pasal 37 UU Sisdiknas bahwa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Lebih lanjut dikemukakan pada bagian Penjelasan UU Sisdiknas Pasal 37 bahwa bahan kajian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis siswa terhadap kondisi realita sosial masyarakat.

Berdasarkan beberapa pandangan mengenai tujuan IPS di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan IPS adalah untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang baik (*good citizen*) serta mampu mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat.

## B. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian terdahulu yang terdapat kaitannya dengan penelitian ini yakni:

1. Maya Dewi Tri Purnamasari dengan judul implementasi model *Carousel Feedback* untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran sosiologi di kelas XI IPS 2 di SMA Negeri 1 Srandakan tahun ajaran 2011/2012. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah aktivitas siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase dari siklus pertama sampai siklus ketiga. Adapun rata-rata persentase pada siklus I sebesar 48,62%, mengalami peningkatan menjadi 58,55% pada siklus II dan 73,28% pada siklus III.

Penelitian di atas menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terdapat pada variabel aktivitas belajar siswa. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini terletak pada metode pembelajaran yang digunakan, mata pelajaran dan lokasi penelitian.

2. Khanifatin Nikmah dengan judul Penerapan Strategi Pembelajaran *Index Card Match* untuk meningkatkan partisipasi aktif dan prestasi belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas VIII SMP N 2 Berbah. Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan *Index Card Match* dapat meningkatkan partisipasi aktif dan prestasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan

terjadi peningkatan persentase dari siklus yang pertama ke siklus yang kedua. Adapun rata-rata peningkatan partisipasi aktif siswa pada siklus yang pertama yaitu 67,45% pada siklus yang kedua meningkat menjadi 81,70%. Prestasi belajar siswa juga meningkat pada siklus yang pertama dan kedua. Adapun rata-rata prestasi belajar siswa pada siklus yang pertama yaitu 70,44 dan pada siklus yang kedua meningkat menjadi 80,88.

Penelitian di atas menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Adapun Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan peneliti lakukan terdapat pada metode pembelajaran *Index Card Match*. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini terletak pada variabel terikat yaitu partisipasi aktif dan prestasi belajar, mata pelajaran serta lokasi penelitian.

### **C. Kerangka Pikir**

Siswa dituntut untuk selalu aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas harus berpusat pada siswa. Siswa harus ditempatkan sebagai subjek pembelajaran dan bukan objek. Pemahaman siswa tentang suatu materi pelajaran akan lebih baik jika disertai dengan keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Aktivitas belajar siswa merupakan salah satu komponen penting yang harus ada dalam proses pembelajaran. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Proses pembelajaran berhasil apabila selama kegiatan belajar mengajar siswa menunjukkan aktivitas belajar yang tinggi dan terlihat aktif baik fisik maupun mental. Pengalaman belajar siswa akan semakin baik apabila

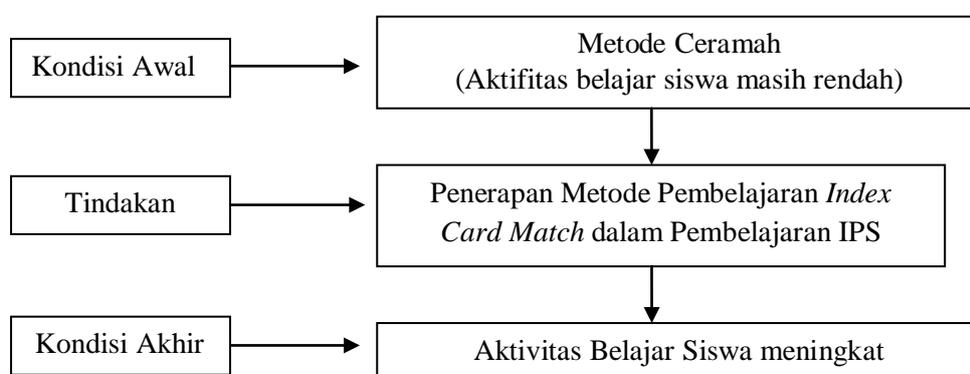
pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri.

Pembelajaran yang berlangsung di kelas merupakan kegiatan yang menuntut aktivitas bersama antara guru dan siswa. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru dan siswa terlibat dalam sebuah interaksi dengan suatu bahan pelajaran. Peran aktif antara keduanya itulah sangat berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Namun pelaksanaan pendidikan di sekolah belum sesuai dengan harapan dikarenakan berbagai alasan. Salah satunya yaitu rendahnya aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS. Beberapa penyebabnya adalah guru masih mendominasi dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu juga penyampaian materi pelajaran oleh guru belum mampu membangkitkan ketertarikan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran IPS. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih didominasi oleh metode ceramah. Pada saat guru menggunakan metode ceramah ada kecenderungan siswa tidak mendengarkan dan memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, sibuk dengan kegiatan sendiri dan siswa akan merasa bosan pada saat kegiatan belajar. Sehingga aktivitas siswa pada saat proses belajar mengajar menjadi tidak optimal.

Setelah memperhatikan keadaan kelas di atas, maka peneliti mencoba menggunakan metode pembelajaran *Index Card Match* untuk mengatasi permasalahan di atas. Di dalam metode *Index Card Match* ini siswa dituntut untuk aktif dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam

metode *Index Card Match* ini terdapat beberapa aktivitas belajar siswa seperti, bertanya, menjawab pertanyaan, memperhatikan, mendengarkan uraian, bergerak mencari pasangan kartu, memecahkan soal, dan bersemangat yang akan dilakukan oleh para siswa. Konsep bermain sambil belajar yang terdapat di dalam metode ini tentunya membuat pembelajaran tidak membosankan. Proses pembelajaran berhasil apabila selama kegiatan belajar mengajar siswa menunjukkan aktivitas belajar yang tinggi dan terlihat aktif baik fisik maupun mental. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik dan optimal. Dengan penerapan metode pembelajaran *Index Card Match* di dalam kelas diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat dalam bagan di bawah ini:



Gambar 1. Kerangka Pikir Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa

Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran *Index Card*

*Match* Pada Mata Pelajaran IPS

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teori dan uraian kerangka pikir, hipotesis tindakan dalam penelitian ini yakni penerapan metode pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 15 Yogyakarta pada mata pelajaran IPS.