

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Mata Pelajaran Sosiologi

a. Konsep Dasar Mata pelajaran Sosiologi

Roucek dan Warren mengemukakan bahwa Sosiologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan antara manusia dalam kelompok-kelompok. Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi menyatakan bahwa Sosiologi atau ilmu masyarakat adalah ilmu yang mempelajari struktur sosial dan proses-proses sosial, termasuk perubahan-perubahan sosial. William F. Ogburn dan Meyer F. Nimkoff berpendapat bahwa Sosiologi adalah penelitian secara ilmiah terhadap interaksi sosial dan hasilnya yaitu organisasi sosial (Soerjono Soekanto,2007: 18).

Berdasarkan uraian diatas mengenai pengertian sosiologi dapat disimpulkan bahwa objek kajian dari Sosiologi dilihat dari sudut hubungan manusia di dalam masyarakat. Persepsi sosiologi mengenai manusia yaitu dengan adanya perwujudan hubungan sosial serta timbulnya proses sosial dari hubungan sosial yang terjalin antar individu maupun kelompok di dalam masyarakat sehingga membentuk struktur sosial.

Menurut Alex Inkeles perhatian utama sosiologi adalah hubungan sosial, lembaga dan masyarakat yang menjadi unit analisis sendiri dalam ilmu Sosiologi (Puji Qomariyah,2008: 9). Kajian sosiologi selalu berkaitan dengan adanya hubungan-hubungan sosial masyarakat,

proses-proses sosial, struktur sosial, lembaga sosial, perubahan sosial, konflik sosial yang selalu ada didalam suatu masyarakat. Sedangkan mata pelajaran Sosiologi merupakan bagian ilmu pengetahuan sosial didalam sekolah yang objek kajiannya berkaitan dengan hubungan antara manusia baik itu individu maupun kelompok yang menyangkup dengan berbagai fenomena-fenomena sosial, tipe-tipe lembaga, perubahan, struktur, interaksi, konflik sosial yang menjadi bagian dalam kehidupan masyarakat dan semuanya itu dikaji dalam mata pelajaran Sosiologi.

b. Tujuan Mata Pelajaran Sosiologi

Tujuan mata pelajaran sosiologi menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 yang diakses dari <http://bsnp-indonesia.org/id/bsnp/wp-content/uploads/2009/06/01.-SMA-MA.pdf> adalah:

1. Memahami konsep-konsep sosiologi seperti sosialisasi, kelompok sosial, struktur sosial, lembaga sosial, perubahan sosial, dan konflik sampai dengan terciptanya integrasi sosial.
2. Memahami berbagai peran sosial dalam kehidupan bermasyarakat.
3. Menumbuhkan sikap, kesadaran dan kepedulian sosial dalam kehidupan bermasyarakat.

c. Ruang Lingkup Sosiologi

Ruang lingkup mata pelajaran sosiologi menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 yang diakses dari <http://bsnp-indonesia.org/id/bsnp/wp-content/uploads/2009/06/01.-SMA-MA.pdf> adalah:

1. Struktur sosial
2. Proses sosial
3. Perubahan sosial
4. Tipe-tipe lembaga sosial.

d. Standar Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran

Standar kompetensi lulusan mata pelajaran sosiologi menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 yang diakses dari <http://bsnp-indonesia.org/id/bsnp/wp-content/uploads/2009/06/01.-SMA-MA.pdf> adalah:

1. Memahami sosiologi sebagai ilmu yang mengkaji hubungan masyarakat dan Lingkungan.
2. Memahami proses interaksi sosial di dalam masyarakat dan norma yang mengatur hubungan tersebut serta kaitannya dengan dinamika kehidupan sosial.
3. Mengidentifikasi kegiatan bersosialisasi sebagai proses pembentukan kepribadian.
4. Mengidentifikasi berbagai perilaku menyimpang dan anti sosial dalam masyarakat.

5. Menganalisis hubungan antara struktur dan mobilitas sosial dalam kaitannya dengan konflik sosial.
6. Mendeskripsikan berbagai bentuk kelompok sosial dan perkembangannya dalam masyarakat yang multikultural.
7. Menjelaskan proses perubahan sosial pada masyarakat dan dampaknya terhadap kehidupan masyarakat
8. Menjelaskan hakikat dan tipe-tipe lembaga sosial dan fungsinya dalam masyarakat.
9. Melakukan penelitian sosial secara sederhana dan mengkomunikasikan hasilnya dalam tulisan dan lisan

e. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sosiologi di SMA untuk Kelas XI

Standar kompetensi dan kompetensi dasar sosiologi di SMA untuk kelas XI menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 yang diakses dari http://bsnp-indonesia.org/id/bsnp/wp-content/uploads/2009/06/01SMA-MA_pdf) adalah:

Kelas XI, Semester 1

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
1. Memahami struktur sosial serta berbagai faktor penyebab konflik dan mobilitas sosial	1.1 Mendeskripsikan bentuk-bentuk struktur sosial dalam fenomena kehidupan 1.2 Menganalisis faktor penyebab konflik sosial dalam masyarakat 1.3 Menganalisis hubungan antara struktur sosial dengan mobilitas sosial

Kelas XI, Semester 2

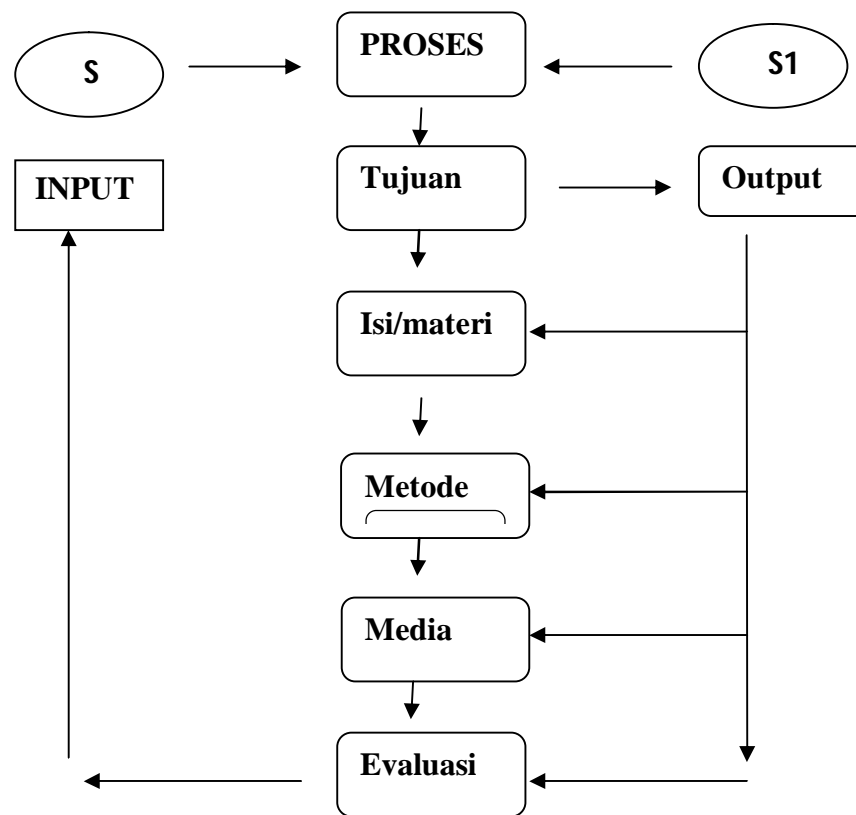
Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Menganalisis kelompok sosial dalam masyarakat multikultural	2.1 Mendeskripsikan berbagai kelompok sosial dalam masyarakat multikultural 2.2 Menganalisis perkembangan kelompok sosial dalam masyarakat multikultural 2.3 Menganalisis keanekaragaman kelompok sosial dalam masyarakat multikultural

2. Pembelajaran

Konsep dasar pembelajaran Nasution (Sugihartono,dkk, 2007: 80) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar. Lingkungan dalam pengertian ini tidak hanya ruang belajar, tetapi juga meliputi guru, alat peraga, perpustakaan, laboratorium, dan sebagainya yang relevan dengan kegiatan belajar siswa.

Pembelajaran berdasarkan makna leksikal artinya proses, cara, perbuatan mempelajari. Guru mengajar pada perseptif pembelajaran adalah guru yang menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajarinya. Jadi subjek pembelajaran adalah peserta didik. Pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik (Agus Suprijono,2011:13). Pembelajaran adalah Proses interaktif antara siswa dan guru.

Ada beberapa komponen yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, dan evaluasi (Wina Sanjaya, 2010:59), untuk menjelaskan saling keterkaitan antara komponen satu kekomponen lainnya akan digambarkan dalam sebuah bagan sebagai berikut:



Gambar 1. Komponen Proses Pembelajaran

(Sumber: Prof. Dr. H, Wina Sanjaya, M. Pd. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Kencana, hal 59)

Berdasarkan uraian diatas mengenai konsep pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses belajar mengajar dimana guru berupaya mengorganisir dan mengkondisikan lingkungan

dengan ditunjang berbagai komponen yaitu tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, dan evaluasi agar dapat mengarahkan perubahan perilaku peserta didik kearah yang lebih baik.

3. Teori Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkunganya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Rober mendefinisikan belajar dalam 2 pengertian. *Pertama*, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan *Kedua*, belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai latihan yang diperkuat (Sugihartono,dkk 2007: 74)

Menurut Walker, belajar adalah suatu perubahan dalam pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan tidak ada sangkut pautnya dengan kematangan rohaniah, kelelahan, motivasi, perubahan dalam situasi stimulus atau faktor-faktor samar-samar lainnya yang tidak berhubungan langsung dengan kegiatan belajar. Menurut Winkel belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan, dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas (Riyanto, 2009: 5).

Berdasarkan penjelasan diatas, bahwa konsep tentang belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku individu yang diperoleh

melalui hasil pengetahuan, pengalaman, serta kegiatan-kegiatan melalui proses interaksi sosial baik dengan individu, kelompok di dalam lingkungan yang bersifat permanen dan menetap.

b. Tujuan Belajar

Tujuan belajar menurut Sardiman A.M (2010: 25-28) adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendapatkan pengetahuan

Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berpikir sebagai yang tidak dapat dipisahkan. Dalam hal artinya kemampuan berpikir tidak dapat dikembangkan tanpa bahan pengetahuan, sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan. Tujuan inilah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembangannya di dalam kegiatan belajar. Dalam hal ini peranan guru sebagai pengajar lebih menonjol.

2. Penanaman konsep dan keterampilan

Penanaman konsep atau merumuskan konsep juga memerlukan suatu keterampilan, meliputi keterampilan bersifat jasmani dan rohani. Keterampilan jasmaniah adalah keterampilan yang dapat dilihat, diamati. Sedangkan keterampilan rohani lebih rumit, karena tidak selalu berurusan dengan masalah-masalah keterampilan yang dapat dilihat, tetapi lebih abstrak, menyangkut persoalan-persoalan penghayatan, dan keterampilan berpikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah

atau konsep. Cara berinteraksi, misalnya dengan metode role playing.

3. Pembentukan sikap

Untuk menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi anak didik, guru harus lebih bijak dan hati-hati dalam pendekatannya. Untuk itu dibutuhkan kecakapan dalam mengarahkan motivasi dan berpikir dengan tidak lupa menggunakan pribadi guru itu sendiri sebagai anak contoh atau model.

Proses Interaksi belajar mengajar guru akan senantiasa diobservasi, dilihat, didengar, ditiru semua perilakunya oleh siswanya. Pada saat proses observasi, siswa mungkin juga menirukan perilaku gurunya, sehingga diharapkan terjadi proses internalisasi yang dapat menumbuhkan proses penghayatan pada setiap diri siswa untuk kemudia diamalkan.

Jadi pada intinya tujuan belajar itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan, dan penanaman sikap mental/ nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar yang berarti akan menghasilkan hasil belajar yang relevan (Sardiman 2010: 28).

c. Prinsip Belajar

Ada beberapa prinsip dan ciri belajar menurut Paul Suparno seperti yang dikutip oleh Sardiman A.M (2010: 38) dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Belajar berarti mencari makna. Makna diciptakan oleh siswa dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami.

- 2) Konstruksi makna adalah proses yang terus menerus.
- 3) Belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran yang membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, tetapi perkembangan itu sendiri.
- 4) Hasil belajar dipengaruhi oleh subjek belajar dengan dunia fisik dalam lingkungannya.
- 5) Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, si subjek belajar, tujuan motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.

4. Aktivitas Belajar

a. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar dapat didefinisikan sebagai berbagai aktivitas yang diberikan pada pembelajar dalam situasi belajar-mengajar. Sekolah harus dijadikan tempat kerja, maka ia menganjurkan pengembangan metode-metode proyek, *problem solving*, yang merangsang anak didik untuk melakukan kegiatan. Semboyan yang ia populerkan "*learning by doing*" menurut J. Dewey (Sardiman A.M ,2010: 97).

Menurut Montessori (Sardiman A.M, 2010: 96) bahwa yang lebih banyak melakukan aktivitas didalam pembentukan diri adalah anak itu sendiri, sedangkan pendidikan memberikan bimbingan dan

merencanakan segala kegiatan yang akan diperbuat oleh anak didik. Pendidikan modern lebih menitikberatkan pada aktivitas sejati, dimana siswa belajar sambil bekerja, siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan serta perilaku lainnya, termasuk sikap dan nilai. Berdasarkan hal tersebut, sehingga sistem pembelajaran lebih menekankan pada pendayagunaan asas keaktifan (aktivitas) dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Oemar Hamalik, 2009: 90)

Aktivitas belajar itu adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental dan keduanya harus berkaitan satu sama lainya sehingga menciptakan aktivitas belajar yang optimal. Sekolah adalah salah satu pusat kegiatan belajar, dengan demikian sekolah merupakan arena untuk mengembangkan aktivitas. Banyak sekali jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa disekolah. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mencatat dan mendengarkan (Sardiman, 2010: 100-101).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah berbagai aktivitas dalam proses belajar mengajar yang memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan yang ditentukan dengan mengembangkan kemampuannya/potensi yang dimilikinya, dan dalam melaksanakan kegiatannya melibatkan unsur fisik/jasmani maupun mental/rohani siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

b. Prinsip-prinsip Aktivitas Belajar

Prinsip aktivitas belajar dari sudut pandangan ilmu jiwa secara garis besar dibagi menjadi 2 pandangan yaitu ilmu jiwa lama dan ilmu jiwa modern dalam Sardiman (2010: 97-99).

1. Pandangan Ilmu Jiwa Lama

John Locke dengan konsepnya *Tabularasa*, mengibaratkan jiwa (*Psyche*) seseorang bagaikan kertas putih yang tidak bertulis, kertas putih kemudian mendapatkan coretan atau tulisan dari luar. Dengan demikian aktivitas didominasi oleh guru, sedang anak didik bersifat pasif dan menerima begitu saja. Guru menjadi seorang yang adikuasa didalam kelas.

Selanjutnya Herbert memberikan rumusan bahwa jiwa adalah keseluruhan tanggapan yang secara mekanis dikuasai oleh hukum-hukum asosiasi. Siswa dalam hal ini pasif, secara mekanis hanya menurut alur dari hukum-hukum asosiasi tadi. Jadi siswa kurang memiliki aktivitas dan kreativitas.

Mengkombinasikan 2 konsep baik dikemukakan John Locke dan Herbert, jelas dalam proses belajar mengajar guru akan senantiasa mendominasi kegiatan. Siswa terlalu pasif sedangkan guru aktif dan segala inisiatif datang dari guru.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar menurut ilmu jiwa lama yakni guru sebagai pusat perhatian (*Teacher Centered*). Guru sangat mendominasi kegiatan

belajar mengajar. Dalam hal ini siswa cenderung pasif, sedangkan guru aktif dan paling berkuasa di kelas.

2. Pandangan Ilmu Jiwa Modern.

Aliran ilmu jiwa yang tergolong modern akan menerjemahkan jiwa manusia sebagai sesuatu yang dinamis, memiliki potensi dan energi sendiri. Oleh karena itu, secara alami anak didik itu juga bisa menjadi aktif, karena adanya motivasi dan didorong oleh bermacam-macam kebutuhan. Dalam hal ini anaklah yang beraktivitas, berbuat dan harus aktif sendiri.

Guru bertugas menyediakan bahan pelajaran, tetapi yang mengolah dan mencerna adalah para siswa sesuai dengan bakat, kemampuan, dan latar belakang masing-masing. Siswa harus aktif sendiri termasuk bagaimana strategi yang harus ditempuh untuk mendapatkan suatu pengetahuan atau nilai. Guru hanya memberikan acuan dan alat. Itu semua menunjukkan bahwa yang aktif dan mendominasi aktivitas adalah siswa. Hal ini sesuai dengan hakikat anak didik sebagai manusia yang penuh potensi dan bisa berkembang secara optimal apabila kondisinya mendukung, sehingga yang paling penting bagi guru menyediakan kondisi yang kondusif.

Perlu ditambahkan bahwa yang dimaksud dengan aktivitas belajar itu adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Pada kegiatan belajar, kedua aktivitas tersebut harus selalu berkait.

Sehubungan dengan hal ini, Piaget menerangkan bahwa seorang anak itu berpikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak itu tidak berpikir. Oleh karena itu agar anak berpikir sendiri maka harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri. Berpikir pada taraf verbal baru akan timbul setelah anak itu berpikir pada taraf perbuatan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar menurut ilmu jiwa modern yakni guru hanya bertugas menyediakan bahan pelajaran dan mengolah kelas agar iklim kelasnya kondusif, sedangkan siswa mengelolah dan mencerna bahan pelajaran. Sehingga secara alami anak didik lebih aktif dan mendominasi aktivitas adalah siswa.

c. Indikator Aktivitas Belajar

Para ahli mengadakan klasifikasi atas macam-macam indikator aktivitas belajar yang dapat diwujudkan dalam hal membaca materi, mendengarkan penjelasan, mencatat penjelasan guru, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, menjelaskan kembali, memberikan umpan balik, menanggapi atau mengeluarkan pendapat pada saat proses pembelajaran atau diskusi berlangsung, dan memiliki motivasi serta semangat yang tinggi. Pernyataan tersebut sama dengan apa yang dikemukakan oleh beberapa para ahli diantaranya meliputi :

- a). Paul B. Diedrich dalam 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 yaitu, membaca, memperhatikan dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
 - 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, menjawab pertanyaan mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
 - 3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan penyajian bahan uraian, mendengarkan percakapan, mendengarkan diskusi, musik, pidato.
 - 4) *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin, membuat rangkuman, dan mengerjakan tes.
 - 5) *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram, *Chart*, dan pola.
 - 6) *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, memilih alat-alat ,membuat model, membuat konstruksi, permainan, berkebun, beternak.
 - 7) *Mental activities*, misalnya: menanggapi, mengingat, melihat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.

- 8) *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.
- b) Menurut Getrude M. Whipple dalam Oemar Hamalik (2003: 173) membagi kegiatan-kegiatan murid sebagai berikut.
- 1) Bekerja dengan alat-alat visual
Mengumpulkan dan mempelajari gambar-gambar, mengurangi pameran, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, mencatat pertanyaan-pertanyaan.
 - 2) Ekskursi dan trip
Mengunjungi museum, akuarium, dan kebun binatang, menyaksikan demonstrasi seperti proses penyiaran televisi.
 - 3) Mempelajari masalah-masalah
Mencari informasi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan penting, mempelajari ensklopedia dan referensi, membuat catatan-catatan sebagai persiapan diskusi dan laporan.
 - 4) Mengapresiasi literatur
Membaca cerita-cerita yang menarik, mendengarkan bacaan untuk kesenangan dan informasi.
 - 5) Ilustrasi dan konstruksi
Membuat *Chart* dan diagram, membuat *blue Print*, menggambar dan membuat peta, relief map, pictorisl map, membuat poster.
 - 6) Bekerja menyajikan informasi

Menyarankan cara-cara penyajian informasi yang menarik,
menyensor bahan-bahan dalam buku

7) Cek dan tes

Mengerjakan informal dan *Standardized test*, Menyusun grafik
perkembangan.

d) Menurut Agus Suprijono (2011: 8) secara ekletis kategorisasi kegiatan belajar yang bermacam-macam tersebut dapat dirangkum menjadi tipe kegiatan belajar antara lain sebagai berikut.

1) Keterampilan

Kegiatan belajar keterampilan berfokus pada pengalaman belajar melalui gerak yang dilakukan peserta didik

2) Pengetahuan

Kegiatan belajar pengetahuan merupakan dasar kegiatan bagi semua proses kegiatan belajar.

3) Informasi

Kegiatan belajar informasi adalah kegiatan peserta didik memahami simbol, seperti kata, istilah, pengertian, dan peraturan.

4) Konsep

Kegiatan belajar konsep adalah belajar mengembangkan inferensi logikan atau membuat generalisasi dari fakta ke konsep.

5) Sikap

Kegiatan belajar sikap diartikan sebagai pola tindakan peserta didik dalam merespons stimulus tertentu.

6) Memecahkan masalah

Kegiatan belajar memecahkan masalah merupakan tipe kegiatan belajar dalam usaha mengembangkan kemampuan berpikir.

Dari uraian mengenai jenis-jenis aktivitas belajar siswa dalam memenuhi indikator keaktifan diatas, maka kesimpulan indikator aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas adalah seperti apa yang dijelaskan oleh Paul B. Diedrich terkait kegiatan-kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan menunjang tingkat aktivitas belajar siswa. Adanya beberapa penyesuaian mengenai aktivitas belajar siswa untuk diamati dalam *Classroom Reseach* dengan metode pembelajaran yang akan digunakan yaitu *Index Card Match*. Penyesuaian tersebut sebagai berikut.

- 1) *Visual activities* (kegiatan-kegiatan visual) yang digunakan yaitu memperhatikan dan membaca.
- 2) *Oral activities* (kegiatan-kegiatan lisan) yang digunakan yaitu mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan.
- 3) *Listening activities* (kegiatan-kegiatan mendengarkan) yang digunakan adalah mendengarkan uraian.

- 4) *Writing activities* (kegiatan-kegiatan menulis) tidak digunakan sebagai indikator aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini karena disesuaikan dengan proses pelaksanaan tindakan metode pembelajaran yang digunakan, yakni *Index Card Match*
- 5) *Drawing activities* (kegiatan-kegiatan menggambar) tidak digunakan sebagai indikator aktivitas belajar dalam penelitian ini karena disesuaikan dengan proses pelaksanaan metode pembelajaran yang akan digunakan, yaitu *Index Card Match*.
- 6) *Motor activities* (kegiatan-kegiatan motorik) yang digunakan adalah permainan bergerak mencari pasangan kartu.
- 7) *Mental activities* (kegiatan-kegiatan mental) yang digunakan adalah memecahkan soal dan mengingat materi.
- 8) *Emotional activities* (kegiatan-kegiatan emosional) yang digunakan adalah bersemangat, bergembira, berani dan,menaruh minat.

Jadi kesimpulan indikator aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas XI IPS 3 yang digunakan adalah sebagai berikut:

- 1) *Visual activities* (memperhatikan dan membaca)
- 2) *Oral activities* (mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan)
- 3) *Listen activities* (mendengarkan uraian)
- 4) *Motor activities* (permainan bergerak mencari pasangan kartu)
- 5) *Mental activities* (memecahkan soal dan mengingat materi)

6) *Emotional activities*(bersemangat,bergembira,berani, dan menaruh minat).

5. Metode Pembelajaran Aktif

a. Pengertian Metode Pembelajaran Aktif

Metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal (Sugihartono, 2007: 81). Proses belajar aktif bukan sekedar bersenang-senang, kendati kegiatan belajar ini memang bisa menyenangkan dan dapat mendatangkan manfaat. Sesungguhnya, banyak teknik belajar aktif yang memberi siswa tantangan yang menuntut kerja keras (Melvin L. Silberman 2012: 31).

Pembelajaran aktif yaitu suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif (Hisyam Zaini, 2008: XIV). Ketika peserta didik belajar secara aktif, mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran secara aktif menggunakan pengetahuan kognitif yang dimiliki siswa untuk menemukan ide pokok, memecahkan persoalan, atau mengimplementasi yang mereka pelajari kedalam kehidupan nyata. Pembelajaran aktif bekerja menantang siswa lebih cerdas dalam menemukan sebuah ide gagasan, dan mengatasi permasalahan yang ada. Metode pembelajaran aktif menggunakan kemampuan berpikir dan

memungkinkan siswa mengubah apa yang mereka pelajari dari hal pasif untuk menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran aktif yaitu proses belajar yang menumbuhkan dinamika belajar bagi peserta didik. Dinamika untuk mengartikulasikan dunia idenya dan mengkonfrontir ide itu dengan dunia realitas yang dihadapinnya (Agus Suprijono, 2011: X). Proses Pembelajaran aktif dapat menumbuhkan suasana seperti peserta didik akan lebih aktif dalam memperhatikan, mendengarkan, bergerak, memecahkan soal, mengingat materi, bertanya, dan mengemukakan sebuah pendapat, hanya saja pada kenyataanya metode yang dominan diterapkan guru adalah metode ceramah, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang adanya keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran aktif yakni cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran, dan menantang siswa untuk lebih bekerja keras dan cerdas. Siswa yang mendominasi aktivitas pembelajaran secara aktif menggunakan otak untuk menemukan ide pokok, memecahkan persoalan, atau mengimplementasi yang mereka pelajari kedalam kehidupan nyata terutama hal yang berkaitan proses aktivitas siswa dalam membangun pengetahuan kognitifnya.

b. Jenis-jenis Metode Pembelajaran Aktif

Metode pembelajaran aktif pada hakikatnya untuk mengarahkan atensi peserta didik terhadap materi yang dipelajari, beberapa jenis-jenis metode pembelajaran aktif menurut Agus Suprijono (2011: 111-134) dan salah satunya merupakan metode yang akan diterapkan pada penelitian adalah metode *Index Card Match*, Berikut penjelasan beberapa jenis metode pembelajaran aktif selain metode *Index Card Match* yaitu;

1) *Group Resume* (Resume Kelompok)

Resume menjadi lebih menarik ketika dilakukan dalam group bertujuan membantu siswa melakukan kerjasama kelompok sehingga menjadi lebih akrab antar anggota kelompok yang sebelumnya sudah saling mengenal satu sama lainnya (Hisyam Zaini, dkk, 2004; 10).

Langkah-langkah metode *Group Resume* yakni; a) membagi siswa kedalam kelompok-kelompok kecil. b) menjelaskan kepada siswa bahwa kelas mereka itu dipenuhi oleh individu-individu yang penuh bakat dan pengalaman. c) menyarakan kepada siswa bahwa salah satu cara untuk dapat mengidentifikasi dan menunjukkan kelebihan yang dimiliki kelas adalah dengan membuat resume kelompok. d) membagikan kertas plano dan spidol kepada setiap kelompok untuk

menuliskan hasil resume. Resume harus mencakup informasi yang dapat menarik kelompok secara keseluruhan. Kegiatan proses belajar mengajar dalam menerapkan metode *Group Resume* akan lebih efektif jika berkaitan dengan materi yang sedang diajarkan.

2) *Modeling The Way* (Membuat Contoh Praktek).

Metode ini Hisyam Zaini (2008: 76), diterapkan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan keterampilan spesifik yang dipelajarinya di kelas dengan diberi waktu untuk menciptakan skenario sendiri dan menentukan bagaimana mereka mengilustrasikan keterampilan dan teknik yang baru saja dijelaskan (Hisyam Zaini, 2008: 76)

Langkah- langkah metode *Modeling the Way* yakni; a) Setelah pembelajaran satu topik tertentu, identifikasi beberapa situasi umum dimana peserta didik. b) membagi kelas kedalam kelompok-kelompok kecil menurut jumlah peserta didik yang diperlukan untuk mendemonstrasikan satu skenario. c) memberikan waktu 10-15 menit untuk menciptakan skenario. d) memberikan waktu 5-7 menit untuk berlatih. e) secara bergiliran tiap kelompok mendemonstrasikan skenario masing-masing. Beri kesempatan kepada setiap kelompok untuk memberikan masukan kepada kelompok lain setiap melakukan demonstrasi.

f) Guru memberikan penjelasan secukupnya untuk mengklarifikasi.

3) *Learning Starts With a Questions* (Pelajaran Dimulai dengan Pertanyaan).

Langkah-langkah metode *Learning Starts With a Questions* antara lain; a). memilih bahan bacaan yang sesuai kemudian membagikan kepada siswa. b). Meminta kepada siswa untuk mempelajari bacaan secara sendirian atau dengan teman Didalam pasangan atau kelompok kecil. c). mintalah kepada siswa untuk memberi tanda pada bagian bacaan yang tidak dipahami. d) meminta kepada siswa untuk menuliskan pertanyaan tentang materi yang telah mereka baca. e) mengumpulkan pertanyaan-pertanyaan yang telah ditulis oleh siswa. f). menyampaikan materi pelajaran dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan Tersebut.

4) *Guided Teaching* (Panduan Mengajar).

Metode *Guided Teaching* dimana pengajar bertanya kepada peserta didik satu atau 2 pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik atau memperoleh hipotesa atau kesimpulan kemudian membaginnya kepada kategori (Hisyam Zaini, 2008: 37).

Langkah-langkah metode *Guided Teaching* yakni; a) menyampaikan beberapa pertanyaan kepada siswa untuk mengetahui pikiran dan kemampuan yang mereka miliki. b). memberikan waktu beberapa menit untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan. c) meminta kepada siswa untuk menyampaikan hasil jawaban mereka dan catat jawaban-jawaban yang mereka sampaikan. d) menyampaikan point-point utama dari materi anda dengan ceramah yang interaktif. e) meminta siswa untuk membandingkan jawaban mereka dengan poin-poin yang telah anda sampaikan.

Berdasarkan uraian mengenai beberapa penjelasan jenis-jenis metode pembelajaran aktif selain metode *Index Card Match* di atas yang telah dikemukakan dalam buku Agus Suprijono. Alasan peneliti lebih tertarik memilih salah satu Metode Pembelajaran Aktif yaitu metode *Index Card Match*, karena metode tersebut sangat menyenangkan dengan menggunakan media Kartu *Index* yang berpengaruh untuk menarik perhatian siswa, siswa pun lebih bersemangat dan menaruh minat untuk mengikuti proses pembelajaran Sosiologi. Metode *Index Card Match* juga ini menuntut siswa untuk bergerak secara aktif karena adanya unsur permainan bergerak mencari pasangan kartu indeks sangat cocok

diterapkan kepada siswa kelas XI IPS 3 yang memiliki tipe suka bergerak (kinestis).

Metode *Index Card Match* melibatkan seluruh peserta didik dalam mencocokkan kartu yang kemudian masing-masing siswa akan memegang antara kartu pertanyaan dan kartu jawaban, selanjutnya setiap pasangan maju dan melemparkan pertanyaan dengan memberikan kesempatan kepada siswa lain kecuali pasangannya untuk menjawabnya, hal tersebut berpengaruh dalam meningkatkan aktivitas siswa seperti mengajukan dan menjawab pertanyaan, mengingat materi, memecahkan soal, dan membuat seluruh siswa menjadi lebih mudah dalam memahami serta mengingat materi.

5. Metode Pembelajaran Aktif *Index Card Match*

Metode *Index Card Match* merupakan metode yang cukup menyenangkan dan dapat digunakan untuk mengulang materi sebelumnya (Hisyam Zaini, dkk 2008: 67). Metode pembelajaran aktif *Index card match* tersebut menuntut siswa untuk melakukan aktivitas pembelajaran secara aktif dan ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara berpasangan. Siswa dalam hal ini diminta untuk mencari tahu pasangan kartu dengan mencocokkan antara kartu jawaban dan kartu pertanyaan.

Metode pembelajaran *Index Card Match* dapat memupuk kekompakan siswa melalui kerja sama dalam menjawab pertanyaan

dengan mencocokkan kartu indeks yang ada di tangan mereka antara kartu pertanyaan dengan kartu jawaban. Proses mencocokkan kartu indeks merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau materi pelajaran, cara tersebut memungkinkan siswa untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kuis kepada temannya (Melvin L. Silberman, 2012: 250). Proses pembelajaran ini lebih menarik karena siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep yang menyenangkan dengan adanya unsur permainan pencocokan kartu indeks.

Pada metode *IndexCard Match*, siswa harus menggunakan otak untuk lebih aktif berpikir, menemukan ide gagasan, memecahkan soal pada setiap kartu pertanyaan, dan mengingat materi yang dipelajari. Siswa bergerak secara aktif, karena sering meninggalkan tempat duduk mereka, sebab proses pencocokan kartu Index antara kartu jawaban dan kartu pertanyaan menuntut siswa untuk tidak hanya berdiam diri saja di tempat duduk.

Metode tersebut juga tepat digunakan untuk mengulang materi pelajaran yang biasanya siswa cenderung malas untuk mempelajari materi sebelumnya. Adanya unsur permainan dalam metode *Index Card Match* membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dimengerti menyenangkan, dan tidak membosankan. Dalam hal ini penjelasan mengenai aturan permainan perlu diberikan kepada siswa agar siswa paham terhadap metode tersebut, sehingga proses belajar aktif pun

akan terwujud dan akhirnya akan meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas ,kesimpulanya metode *Index Card Match* membuat siswa terbiasa aktif untuk mengikuti pembelajaran,. Metode pembelajaran *Index Card Match* dapat melatih pola pikir siswa karena metode tersebut melatih siswa berpikir cepat saat mencari pasangan kartu indeks. Setiap siswa pasti mendapat pasangan kartu yang cocok lalu mengklarifikasi terlebih dahulu hasil pencarian pasangan kartu yang sudah dicocokkan oleh siswa bersama pasangannya dan siswa lainnya. Kemudian metode *Index Card Match*, membuat siswa lebih berani dalam bertanya dan mengemukakan pendapat. sehingga aktivitas siswa meningkat karena adanya keterlibatan dan kekompakan pada setiap siswa.

Metode “mencari pasangan kartu’ cukup menyenangkan apabila digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut.

- a. Membuat potongan-potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada didalam kelas,
- b. Membagi kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama,
- c. Pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan diajarkan setiap kertas berisi satu pertanyaan,

- d. Pada separuh kertas yang lain, tulis jawabanya dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat,
- e. Mengocok semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban,
- f. Setiap siswa diberi satu kertas. Perlu mengingatkan dan menjelaskan bahwa aktivitas dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
- g. Meminta siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, menghimbau mereka untuk duduk berdekatan. Perlu menjelaskan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- h. Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, menghimbau kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang mereka peroleh, dengan keras kepada teman-temannya yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya.
- i. Akhiri proses dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan (Agus Suprijono, 2011: 120).

Sedangkan menurut Melvin Silberman (2012:250) langkah-langkah pembelajaran metode *index card match* adalah sebagai berikut:

- a. Pada kartu index yang terpisah, menulis pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di kelas. membuat kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa.
- b. Pada kartu yang terpisah, tuliskan jawaban atas masing-masing pertanyaan itu
- c. mencampur dua kumpulan kartu itu dan mengocok beberapa kali agar benar-benar tercampur
- d. memberikan satu kartu untuk satu siswa. menjelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapatkan pertanyaan tinjauandari sebagian siswa mendapatkan pertanyaan tinjauan dan sebagian lain mendapatkan kartu jawabannya
- e. Memberikan perintah kepada siswa untuk mencari kartu pasangan mereka. Bila sudah terbentuk pasangan, mengatur siswa yang berpasangan itu untuk mencari tempat duduk bersama. (katakan pada mereka untuk tidak mengungkapkan kepada pasangan lain apa yang ada di akrtu mereka)
- f. Bila semua pasangan yang cocok telah duduk bersama, menginstrusikan tiap pasangan untuk memberikan kuis pada siswa lain dengan membacakan kertas kertas pertanyaan mereka dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.

Berdasarkan langkah-langkah di atas, maka kesimpulan langkah-langkah pembelajaran aktif *Index Card Match* yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan kartu indeks yang sebelumnya telah ditulis pertanyaan atau jawaban terkait materi yang dipelajari
- 2) Mengocok dan mencampurkan semua kartu indeks Beberapa kali agar benar tercampur antara kartu pertanyaan dan jawaban
- 3) Setiap siswa menerima satu kartu indeks baik itu kartu pertanyaan maupun jawaban terkait materi yang dipelajari
- 4) Meminta siswa untuk menemukan pasangan kartu indeks mereka. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan
- 5) Setiap pasangan maju ke depan kelas untuk membacakan pertanyaan sesuai dengan kartu-kartu pertanyaan yang diperoleh dan menantang siswa lain kecuali pasangannya untuk menjawab pertanyaan.
- 6) Siswa yang memegang kartu jawaban memberikan tanggapan dari jawaban yang diberikan oleh temannya
- 7) Menyimpulkan dan merefleksi pelajaran

B. Penelitian Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Florence Oktora Italiana tahun 2012 dalam skripsi yang berjudul Upaya Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran IPS dengan Menerapkan Model Pembelajaran Aktif *Index Card Match* di Kelas VII B Smp Muhammadiyah 2 Depok.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model Pembelajaran Aktif *Index Card Match* dapat meningkatkan Partisipasi Aktif siswa yang dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan partisipasi aktif siswa setiap siklus, yaitu siklus 1, siklus 2, siklus 3.

Pada siklus I rata-rata persentase indikator partisipasi aktif siswa adalah 55%. Pada siklus II menjadi 67% atau mengalami peningkatan sebesar 12%. Pada siklus III mengalami peningkatan sebesar 17% sehingga menjadi 84%. Hal tersebut berarti bahwa rata-rata persentase indikator partisipasi aktif siswa telah melampaui kriteria keberhasilan tindakan yang ditetapkan yaitu 75%; 2) Penerapan model pembelajaran aktif *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan persentase siswa yang mencapai nilai KKM pada siklus I sebesar 44% meningkat menjadi 71% pada siklus II. Selanjutnya masih mengalami peningkatan menjadi 86% pada siklus III. Hal tersebut berarti bahwa jumlah siswa yang mencapai nilai KKM(64) telah melampaui kriteria keberhasilan yang ditetapkan yaitu 75%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada Metode *Index Card Match* sedangkan perbedaannya terletak pada partisipasi aktif, lokasi penelitian, dan waktu penelitian.

2. Sri Ambarwati. 2010. Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* guna peningkatan aktivitas siswa,

akuntabilitas individual, dan prestasi belajar Akuntansi siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Minggir tahun Ajaran 2009/2010.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peningkatan Pembelajaran kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* dapat meningkatkan aktivitas siswa, akuntabilitas individual, Dan prestasi belajar Akuntansi siswa yang dapat dibuktikan dari setiap siklus yakni siklus 1, siklus 2, siklus 3.

Peningkatan prestasi belajar Akuntansi siswa dengan implementasi pembelajaran kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* pada siklus I, siswa tuntas sebesar 50,00% dan siklus II siswa tuntas sebesar 94,44%. Jadi peningkatan jumlah siswa tuntas 44,44%. Peningkatan aktivitas siswa dengan implementasi pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization*. aktivitas siswa siklus I memperoleh rata-rata 62,22% dan siklus II menjadi 88,99%, jadi terdapat peningkatan sebesar 26,67%. Peningkatan akuntabilitas individual siswa dengan implementasi pembelajaran kooperatif tipe *Team Assisted Individualization*. akuntabilitas individual siklus I rata 59,99% dan siklus II menjadi 93,33%, jadi terdapat peningkatan sebesar 33,33%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada aktivitas siswa, sedangkan perbedaannya terletak pada Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Assisted Individualization* , lokasi penelitian, dan waktu penelitian.

C. Kerangka pikir

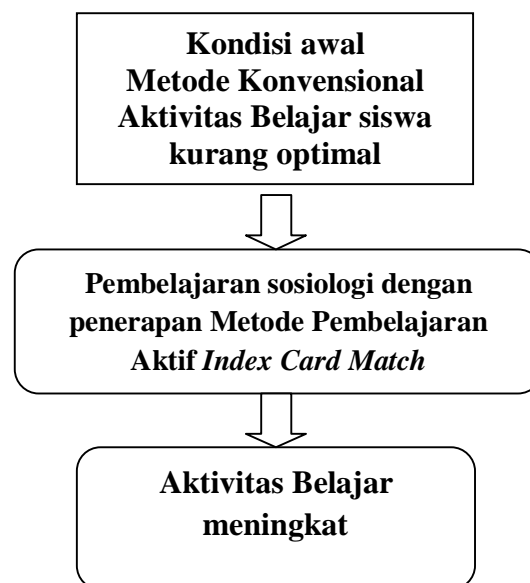
Guru Bekerja sama dengan siswa di kelas dalam mengelola kelas dengan baik sehingga siswa mampu memaknai setiap pesan yang disampaikan oleh guru melalui materi pelajaran. Siswa dapat melakukan proses belajar secara efektif, dan hal itu dapat dilihat ketika seorang guru mampu mengkondisikan dan mengorganisir lingkungan yang ada disekitar terutama didalam kelas.

Penerapan metode pembelajaran memiliki pengaruh yang besar dalam menentukan aktivitas belajar siswa. Metode pembelajaran aktif *Index Card Match* mampu membuat siswa saling bekerja sama dalam setiap pasangan dan saling membantu untuk menyelesaikan permasalahan di dalam kelas, sehingga timbul kekompakan dan keaktifan setiap siswa dalam membaca, mendengarkan, berbicara, memecahkan soal, kecepatan mencari kartu yang akan dilakukan para siswa. Penerapan metode pembelajaran aktif *Index Card Match* mendorong terjalinnya hubungan antara guru dan siswa, kekompakan Siswa, keterlibatan siswa, kepuasan siswa selama mengikuti pembelajaran Sosiologi yang kemudian mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Penerapan metode pembelajaran dengan lebih bervariasi dan beragam sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik seperti penerapan metode pembelajaran aktif *Index Card Match*. Sehingga dengan demikian penggunaan metode yang

kreatif diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa misalnya siswa yang cenderung lebih aktif lagi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Adapun untuk lebih memperjelas kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut,



Gambar 2. Kerangka pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan bahwa, implementasi metode pembelajaran aktif *Index Card Match*, langkah-langkahnya sebagai berikut; guru menyiapkan kertas berupa kartu indeks yang telah ditulis pertanyaan atau jawaban, mengocok dan mencampurkan semua kartu indeks yang telah ditulis pertanyaan atau jawabannya sehingga akan tercampur antara kartu pertanyaan dan jawaban beberapa kali agar

benar tercampur, setiap siswa menerima satu kartu indeks baik itu kartu pertanyaan maupun jawaban, meminta siswa untuk menemukan pasangan kartu indeks mereka jika ada yang sudah menemukan pasangan mintalah kepada mereka untuk duduk berdekatan, setiap pasangan maju ke depan kelas untuk membacakan pertanyaan sesuai dengan kartu-kartu pertanyaan yang diperoleh dan menantang siswa lain kecuali pasangannya untuk menjawabnya, siswa yang memegang kartu jawaban memberikan tanggapan dari jawaban yang diberikan oleh temannya, menyimpulkan dan merefleksi pelajaran, dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran sosiologi kelas XI IPS 3 SMA N 4 Yogtakarta Tahun Ajaran 2012/2013.

E. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana realitas pembelajaran Sosiologi kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 4 Yogyakarta?
2. Bagaimana implementasi metode pembelajaran aktif *Index Card Match* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Sosiologi kelas XI IPS 3 SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013?
3. Apa kendala yang dialami pada implementasi metode pembelajaran aktif *Index Card Match* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Sosiologi kelas XI IPS 3 SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013?

4. Apa kelebihan dari implementasi metode pembelajaran aktif *Index Card Match* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Sosiologi kelas XI IPSS 3 SMA Negeri 4 Yogyakarta tahun ajaran 2012/2013?