

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Aktivitas belajar

a. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar siswa merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini mengingat bahwa kegiatan pembelajaran diadakan dalam rangka memberikan pengalaman-pengalaman belajar pada siswa. Pengalaman-pengalaman belajar tersebut didapat ketika siswa dilibatkan dalam pembelajaran.

Menurut Ahmad Rohani dan Abu Ahmad (1991: 6) belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Sardiman (2010: 96) menjelaskan bahwa aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar. Hal tersebut dikarenakan pada dasarnya belajar adalah berbuat, tanpa adanya aktivitas, kegiatan belajar tidak akan tercipta. Pendapat tersebut diperkuat oleh Frobel dan Montessori. Frobel dengan semboyannya “berpikir dan berbuat”. Manusia dalam kehidupannya tidak dapat terlepas dari kegiatan berpikir dan berbuat. Kedua kegiatan tersebut merupakan satu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Prinsip utama yang dikemukakan Frobel adalah anak harus bekerja sendiri. Hal tersebut senada dengan Montessori yang menegaskan bahwa anak-anak memiliki tenaga-tenaga untuk

berkembang sendiri, membentuk sendiri. Guru akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan siswanya.

Masing-masing siswa memiliki “prinsip aktif” di dalam dirinya, yakni keinginan berbuat dan bekerja sendiri. Siswa harus aktif berbuat dalam setiap kegiatan pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi serta mendorong siswa agar bekerja sendiri sehingga aktif dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Moh. Uzer Usman (2006: 21) aktivitas siswa sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswalah yang seharusnya banyak aktif berbuat dalam pembelajaran. Siswa sebagai subjek didik adalah yang merencanakan dan melaksanakan kegiatan belajar.

Pendidikan modern menitikberatkan pada aktivitas sejati, dimana siswa belajar sambil bekerja. Melalui bekerja siswa memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan, serta perilaku lainnya, termasuk sikap dan nilai. Oleh karena itu, pembelajaran saat ini sangat menekankan pada asas aktivitas dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran dengan menekankan asas aktivitas ditujukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Oemar Hamalik, 2010: 90).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan siswa baik aktivitas fisik maupun psikis untuk menunjang pembelajaran serta mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Segala kegiatan tersebut

ditujukan untuk memberikan pengalaman-pengalaman belajar siswa secara langsung sehingga pemahaman akan materi pelajaran lebih bermakna dan bermanfaat.

b. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar

Sekolah merupakan tempat untuk mengembangkan aktivitas. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa di sekolah. Menurut Ahmad Rohani dan Abu Ahmadi (1991: 7) aktivitas jasmani fisik meliputi kegiatan saat siswa melakukan percobaan, membuat konstruksi model, dan lain-lain. Sedangkan aktivitas psikis meliputi kegiatan siswa yang sedang mengamati, dengan teliti, memecahkan persoalan dan mengambil keputusan, dan sebagainya.

Menurut Moh. Uzer Usman (2006: 22) aktivitas belajar siswa dapat digolongkan sebagai berikut:

“1) Aktivitas visual (*visual activities*) seperti membaca, menulis, melakukan, eksperimen, dan demonstrasi; 2) Aktivitas lisan (*oral activities*) seperti bercerita, membaca sajak, tanya jawab, diskusi, menyanyi; 3) Aktivitas mendengarkan (*listening activities*) seperti mendengarkan penjelasan guru, ceramah, pengajaran; 4) Aktivitas gerak (*motor activities*) seperti senam, atletik, menari, melukis; dan 5) Aktivitas menulis (*writing activities*) seperti mengarang, membuat makalah, membuat surat”.

Setiap jenis aktivitas memiliki bobot atau kadar yang berbeda-beda tergantung pada tujuan yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar. Aktivitas belajar siswa hendaknya memiliki bobot atau kadar yang lebih tinggi. Paul B. Diedrich (Sardiman, 2010: 101)

menyatakan bahwa terdapat beberapa macam kegiatan siswa yang dapat digolongkan sebagai berikut:

“1) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain; 2) *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi; 3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, 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, model mereparasi, bermain, berkebun, berternak; 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 aktivitas seperti yang diuraikan di atas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah sangatlah kompleks dan bervariasi. Berbagai jenis aktivitas tersebut apabila diciptakan di sekolah tentunya membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Sekolah benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal. Kreativitas seorang guru menjadi syarat mutlak dalam menciptakan berbagai jenis aktivitas dalam pembelajaran.

Berdasarkan jenis-jenis aktivitas di atas, penelitian ini menggunakan jenis-jenis aktivitas antara lain *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *mental activities* dan *emotional activities*. Pemilihan jenis-jenis aktivitas belajar dalam penelitian ini disesuaikan dengan metode pembelajaran yang digunakan serta materi yang diajarkan.

Materi yang diajarkan bertepatan pada Standar Kompetensi (SK) 6 memahami pranata dan penyimpangan sosial, dengan Kompetensi Dasar (KD) 6.2 mendeskripsikan pranata sosial dalam kehidupan masyarakat. Pada materi tersebut siswa mempelajari mengenai macam-macam pranata sosial, siswa dituntut untuk pahami konsep-konsep pranata sosial. Pelaksanaan pembelajaran baik menggunakan metode *make a match* maupun metode *guided note taking* disesuaikan dengan materi yang diajarkan sehingga *drawing activities* dan *motor activities* tidak dapat dimunculkan.

Metode *make a match* merupakan metode pembelajaran mencari pasangan dengan menggunakan kartu-kartu, setiap siswa mencari pasangan kartu sambil belajar mengenai suatu konsep. Sedangkan, metode *guided note taking* merupakan metode pembelajaran catatan terbimbing menggunakan *handout* yang sengaja dikosongi. *Handout* tersebut sengaja dikosongi pada bagian istilah atau definisi, sehingga siswa dituntut mampu mengisi bagian kosong tersebut sembari mendengarkan penjelasan guru. Jadi, terdapat dua jenis aktivitas belajar yang tidak digunakan yakni *drawing activities* dan *motor activities* dikarenakan tidak sesuai dengan langkah-langkah metode pembelajaran yang digunakan dan materi yang diajarkan.

c. Manfaat Aktivitas Belajar

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 pendudukan siswa; 7) Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkrit 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 hal di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar di dalam lingkup sekolah mempunyai banyak manfaat seperti yang telah dijelaskan di atas. Aktivitas belajar memberikan pengetahuan kepada siswa lewat pengalaman-pengalaman secara langsung dalam pembelajaran. Selain itu, aktivitas belajar dapat menumbuhkan disiplin belajar dan memupuk kerjasama dengan siswa lain.

2. Hasil belajar

Hasil belajar pada siswa hakikatnya adalah perubahan tingkah laku pada siswa. Perubahan tingkah laku tentunya perubahan ke arah yang lebih baik, termasuk didalamnya perubahan pengetahuan yang dimiliki siswa. Menurut Nana Sudjana (2005: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Agus Suprijono (2012: 5) berpendapat bahwa

hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Sistem pendidikan nasional dalam rumusan tujuan pendidikan, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom. Seperti yang dijelaskan dalam Nana Sudjana (2005: 22-23) secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yakni:

- a. Ranah kognitif, berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif, berkaitan dengan sikap yang terdiri dari penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotoris, berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan siswa yang dimiliki setelah melalui pembelajaran meliputi aspek kognitif, aspek afektif, maupun aspek psikomotoris. Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan intelektual peserta didik dan juga cara mengajar guru. Guru sebagai fasilitator harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang

menumbuhkan aktivitas belajar tinggi, dapat meningkatkan pemahaman siswa, yang berdampak pada hasil belajar siswa. Hasil belajar dalam penelitian ini meliputi hasil belajar kognitif. Peningkatan hasil belajar dapat diketahui dari hasil tes sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah mendapat perlakuan (*posttest*).

3. Efektivitas Metode Pembelajaran

Definisi dari para ahli mengenai efektivitas sangat bervariasi, tergantung dari sudut pandang mana efektivitas itu dilihat. Pada dasarnya efektivitas adalah suatu upaya untuk menyelesaikan pekerjaan dengan tepat dan mencapai tujuan atau hasil yang maksimal. Menurut Madyo Ekosusilo dan R. B. Kasihadi (1988: 54) efektivitas merupakan keadaan yang menunjukkan sejauh mana apa yang telah direncanakan dapat tercapai. Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut.

Efektivitas dalam pendidikan digunakan untuk melihat sejauhmana tujuan pendidikan dapat tercapai. Syaiful Bahri Djamarah (2010: 375) berpendapat bahwa aspek efektivitas pembelajaran merupakan kriteria penting dalam pembelajaran. Suatu pembelajaran disebut efektif manakala pembelajaran tersebut mencapai tujuan pendidikan.

Peran guru dalam setiap proses pembelajaran harus mampu menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa dapat dengan nyaman menerima pengetahuan yang diberikan dan memperoleh hasil yang memuaskan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk selalu membuat

perencanaan sebelum mengajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Perencanaan yang dilakukan guru salah satunya ialah pemilihan strategi pembelajaran yang didalamnya meliputi metode, teknik, dan prosedur pembelajaran. Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad (2011: 30) menjelaskan bahwa penerapan suatu strategi dibandingkan dengan strategi lainnya dikatakan cukup efektif dalam mencapai tugas pembelajaran apabila suatu strategi tersebut dapat membuat siswa memiliki kemampuan mentransfer informasi atau keterampilan yang telah dipelajari secara lebih besar.

Menurut Pasaribu dan Simanjuntak (1983: 111) dalam pembelajaran efektivitas dapat ditinjau dari dua segi, yaitu:

“1) Dilihat dari sisi guru, pembelajaran dikatakan efektif jika rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun dapat terlaksana dengan baik; dan 2) Dilihat dari sisi siswa, pembelajaran dikatakan efektif jika tujuan pembelajaran dapat dimengerti oleh siswa melalui kegiatan belajar mengajar.”

Ellis (A. M. Slamet Soewandi, dkk: 2008: 43-44) menambahkan efektivitas selain mengacu pada proses, juga mengacu pada hasil. Efektivitas mengacu pada proses yakni dilihat dari keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan mengacu pada hasil dilihat prestasi akademik yang dicapai melalui tes.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas metode pembelajaran adalah sejauh mana metode pembelajaran yang digunakan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Penelitian ini mengacu efektivitas pada proses dan hasil.

Metode pembelajaran dikatakan efektif ketika dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, dalam hal ini siswa melakukan berbagai jenis aktivitas belajar. Selain itu, efektivitas metode pembelajaran dapat dilihat dari keterlaksanaan metode pembelajaran sesuai dengan apa yang telah direncanakan, serta dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan. Efektivitas metode pembelajaran dilihat pula dari besarnya ukuran efek yang diperoleh melalui perhitungan ukuran efek Cohen dengan lambang d , dihitung setelah terjadi perbedaan hasil yang signifikan pada penelitian.

4. Metode *Make A Match*

a. Pengertian Metode *Make A Match*

Pembelajaran yang efektif memerlukan metode yang tepat dalam mengajarkan suatu materi. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah *make a match*. Metode *make a match* dikembangkan oleh Lorna Corran (Syaiiful Bahri Djamarah, 2010: 402). Metode *make a match* merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif. Menurut Agus Suprijono (2012: 67) model pembelajaran kooperatif dapat memberikan peluang partisipasi aktif siswa di kelas. Metode *make a match* dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mengeluarkan pendapat serta berinteraksi dengan siswa lain. Hal tersebut menunjukkan bahwa metode *make a match* dapat menumbuhkan aktivitas belajar siswa melalui partisipasi dan interaksi antarsiswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Anita Lie (2008: 55) metode *make a match* merupakan metode pembelajaran dengan cara mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *make a match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan metode *make a match* merupakan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas belajar baik psikis maupun fisik, dengan cara mencari pasangan menggunakan kartu-kartu yang sudah disediakan. Metode *make a match* dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran termasuk IPS.

b. Langkah-Langkah Metode *Make A Match*

Penggunaan metode *make a match* dalam pembelajaran memiliki banyak variasi. Menurut Agus Suprijono (2010: 94-96) langkah-langkah metode *make a match* sebagai berikut:

- 1) Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok siswa. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu yang berisi jawaban. Sedangkan kelompok ketiga berfungsi sebagai kelompok penilai.

- 2) Kelompok pertama dan kelompok kedua mencari pasangannya sesuai dengan kartu pertanyaan atau jawaban yang dimilikinya.
- 3) Diskusi dilakukan antarsiswa anggota kelompok pertama dan kedua. Pasangan yang telah terbentuk wajib menunjukkan kartu pertanyaan dan jawaban kepada kelompok penilai. Kelompok penilai kemudian membaca apakah pasangan kartu pertanyaan dan jawaban itu cocok.
- 4) Setelah penilai selesai dilakukan, aturlah sedemikain rupa agar siswa bertukar peran.
- 5) Lakukan seperti tahap 2.
- 6) Guru memberikan konfirmasi dan kesimpulan.

Menurut Anita Lie (2008: 55-56) langkah-langkah dalam menerapkan metode *make a match* sebagai berikut:

“ 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang mungkin cocok untuk sesi *review* (persiapan menjelang tes atau ujian); 2) Setiap siswa mendapat satu buah kartu; 3) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya; dan 4) Siswa bisa juga bergabung dengan dua atau tiga siswa lain yang memegang kartu yang cocok. Misalnya kartu 3+9 akan membentuk kelompok dengan pemegang kartu 3x4 dan 6x2.”

Dalam penelitian ini menggunakan metode *make a match* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.
- 2) Guru menyediakan kartu pertanyaan dan jawaban sesuai dengan materi.
- 3) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.

- 4) Setiap siswa berdiskusi dengan siswa lain dalam mencari kartu yang cocok.
- 5) Ketika sudah mendapat pasangannya siswa kemudian melapor kepada guru.
- 6) Jika siswa dapat menemukan pasangannya sebelum batas waktu yang ditentukan habis mendapatkan poin tambahan, sedangkan yang tidak dapat menemukan pasangannya diberi hukuman sesuai kesepakatan.
- 7) Pasangan yang terbentuk secara bergantian presentasi di depan kelas.
- 8) Terakhir, guru memberi konfirmasi kebenaran dari pasangan yang presentasi.

5. Metode *Guided Note Taking*

a. Pengertian Metode *Guided Note Taking*

Metode lain yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah metode *guided note taking*. Penggunaan metode *guided note taking* dapat menarik bagi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran, tidak hanya pasif mendengarkan penjelasan materi dari guru. Metode ini dapat membantu siswa lebih fokus dalam pembelajaran dan melatih daya ingat siswa.

Menurut Agus Suprijono (2012: 105) metode pembelajaran *guided note taking* atau catatan terbimbing adalah metode pembelajaran yang menggunakan bahan ajar misalnya *handout* sebagai media yang

dapat membantu siswa dalam membuat catatan ketika guru sedang menyampaikan pelajaran dengan metode ceramah. Tujuan Metode pembelajaran *guided note taking* adalah agar metode ceramah yang digunakan oleh guru mendapat perhatian siswa. Metode ini juga dapat dikembangkan untuk membangun *stock of knowledge* siswa. *Handout* yang dibagikan kepada siswa merupakan *handout* dimana didalamnya terdapat bagian-bagian yang masih kosong. Poin-poin penting dalam materi sengaja dikosongkan. Beberapa cara yang dapat dilakukan adalah mengosongkan istilah atau definisi dan menghilangkan beberapa kata kunci.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode *guided note taking* merupakan metode pembelajaran menggunakan *handout* dimana didalamnya terdapat poin-poin yang sengaja dikosongkan. *Handout* tersebut ditujukan untuk membimbing siswa membuat catatan materi yang disampaikan guru dengan metode ceramah.

b. Langkah-Langkah Metode *Guided Note Taking*

Menurut Silberman (2009: 108-109) prosedur atau langkah-langkah pelaksanaan metode *guided note taking* yaitu:

- 1) Siapkan sebuah *handout* yang menyimpulkan poin-poin penting dari sebuah pelajaran yang disampaikan dengan ceramah.
- 2) Sebagai ganti memberikan teks yang lengkap, tinggalkan bagian-bagian teks kosong itu.

- 3) Beberapa cara melakukan hal ini meliputi:
 - a) Menyediakan sejumlah istilah dan definisi; biarkan istilah itu atau definisinya kosong.
 - b) Tinggalkan satu atau lebih dari sejumlah poin itu kosong.
 - c) Tinggalkan kata-kata kunci dalam sebuah paragraf singkat kosong.
- 4) Bagikan *handout* kepada siswa. Jelaskan bahwa guru telah membuat blangko-blangko tersebut untuk membantu siswa mendengarkan secara aktif pelajaran yang disampaikan dengan ceramah.

Menurut Agus Suprijono (2010: 94-96) langkah-langkah metode *guided note taking* sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran diawali dengan membagikan *handout* dimana terdapat bagian-bagian yang sengaja dikosongi.
- 2) Siswa diminta untuk mengisi bagian-bagian yang kosong dengan menyimak penyampaian materi guru dengan ceramah.
- 3) Setelah penyampaian materi selesai, siswa membacakan *handout*-nya.

Berdasarkan uraian di atas langkah-langkah metode *guided note taking* dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran diawali dengan membagikan *handout*, didalamnya terdapat bagian-bagian yang sengaja dikosongi.

- 2) Siswa diminta mengisi bagian-bagian yang kosong dengan menyimak penyampaian materi guru dengan ceramah.
- 3) Setelah penyampaian materi selesai, siswa mempresentasikan *handout*-nya.
- 4) Siswa yang lain menyimak dan memberikan tanggapan kepada siswa yang mempresentasikan *handout*-nya.
- 5) Guru memberikan klarifikasi terhadap hasil presentasi *handout* oleh siswa.

6. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP/MTs

a. Hakikat Pembelajaran IPS di SMP/MTs

Pembelajaran berkaitan dengan aktivitas maupun kegiatan yang melibatkan guru dengan siswa. Menurut Sugihartono (2009: 81) pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal. Trianto (2010: 17) menambahkan pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Jadi, pembelajaran merupakan interaksi dua arah oleh guru dan siswa, dimana terjadi transfer pengetahuan yang terarah dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

IPS memiliki karakteristik yang berbeda dengan disiplin ilmu lain. Rumusan IPS berdasarkan realitas dan fenomena sosial melalui pendekatan interdisipliner. Mata pelajaran IPS di SMP/MTs memiliki beberapa karakteristik, seperti yang disampaikan oleh Trianto (2010: 174-175) sebagai berikut:

- 1) IPS merupakan gabungan dari berbagai macam unsur seperti geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama.
- 2) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS dikemas menggunakan pokok bahasan atau tema tertentu yang berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi.
- 3) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- 4) Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup.

Pembelajaran IPS di SMP/MTs disajikan menggunakan pendekatan interdisipliner. Isu-isu dan masalah sosial yang dikaji dalam IPS tidak hanya dilihat dari satu pandangan disiplin ilmu saja, akan tetapi harus dilihat dari berbagai macam disiplin ilmu. Tujuan pendidikan di tingkat sekolah akan sulit dicapai apabila terlalu

menekankan kepada pendekatan mata pelajaran yang terpisah-pisah (Numan Somantri, 2001: 265-266). Pada praktiknya masih ada SMP/MTs yang menerapkan pembelajaran IPS secara terpisah-pisah. Menurut Supardi (2011: 194) hal tersebut disebabkan:

- 1) Kurikulum IPS masih terpisah-pisah antar bidang ilmu-ilmu sosial.
- 2) Latar belakang pendidikan guru sebagian besar berasal dari salah satu disiplin ilmu saja, seperti geografi, sosiologi, sejarah, dan ekonomi. Guru hanya menguasai materi dari latar belakang pendidikannya sehingga sulit memadukan antardisiplin ilmu tersebut.
- 3) Penerapan *team teaching* masih terkendala pada pembagian tugas dan waktu pada masing-masing guru “mata pelajaran” terutama pada sekolah yang memiliki banyak kelas.
- 4) Guru di sekolah belum terbiasa melaksanakannya sehingga dianggap menjadi hal yang baru.

Pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis siswa terhadap kondisi masyarakat. Hal tersebut menegaskan bahwa pembelajaran IPS tidak hanya sebatas memberikan pengetahuan saja, akan tetapi menekankan pada keterampilan siswa dalam memecahkan masalah baik pada lingkup diri sendiri hingga pada masalah yang kompleks. Guru sebagai pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang

bermakna, sehingga siswa memiliki keterampilan yang bermanfaat dan dapat diterapkan di masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan pembelajaran IPS di SMP/MTs merupakan upaya untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa agar berguna bagi kehidupannya di masyarakat. Pembelajaran IPS menekankan bahwa pembelajaran tidak hanya sampai pada penyampaian materi saja, akan tetapi juga memberikan bekal bagi siswa untuk kehidupannya. Untuk itu, proses pembelajaran IPS yang terjadi haruslah menyenangkan dan siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai jenis aktivitas baik psikis maupun fisik. Melalui berbagai aktivitas tersebut siswa memperoleh pengalaman-pengalaman langsung sehingga hasil belajar yang diperoleh lebih bermakna dan bermanfaat bagi kehidupannya.

b. Tujuan Pembelajaran IPS di SMP/MTs

UU Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 Pasal 37 mengamanatkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat IPS. Menurut Etin Solihatin (2009: 15) tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Tujuan IPS juga disampaikan oleh Trianto (2010: 176) yakni untuk

mengembangkan potensi 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 sendiri maupun yang menimpa masyarakat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran IPS di sekolah memiliki tujuan agar siswa peka terhadap masalah-masalah yang ada di masyarakat. Selain itu, siswa mampu memecahkan permasalahan sosial yang terjadi baik lingkup diri sampai pada masalah yang kompleks. Guru sebagai pendidik harus merancang pelaksanaan pembelajaran IPS sebaik mungkin sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian, antara lain:

1. Hani Ambarwati (2012) dalam penelitian Upaya Peningkatan Motivasi dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII A Mata Pelajaran IPS Melalui Metode *Guided Note Taking* di SMPN 1 Mlati (Skripsi). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa (1) Pembelajaran IPS dengan Metode *Guided Note Taking* dapat meningkatkan motivasi belajar. Peningkatan motivasi belajar dibuktikan dengan data yang diperoleh berdasarkan hasil angket yaitu motivasi pra tindakan adalah 59%, mengalami peningkatan pada siklus I 74%, dan siklus II menjadi 84%.

(2) Pembelajaran menggunakan Metode *Guided Note Taking* dapat meningkatkan aktivitas belajar. Peningkatan aktivitas belajar ini dibuktikan dengan hasil observasi menunjukkan pada siklus I rata-rata persentase indikator aktivitas belajar adalah 57%. Pada siklus II menjadi 80% atau mengalami peningkatan sebesar 23%. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Hani Ambarwati adalah sama-sama menggunakan metode *Guided Note Taking* dan variabel yang ditingkatkan yaitu aktivitas belajar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Hani Ambarwati terletak pada jenis penelitian dan variabel yang ditingkatkan. Penelitian Hani Ambarwati merupakan jenis penelitian tindakan, variabel yang ditingkatkan yakni motivasi belajar.

2. Shely Frada Ajis (2012) dalam penelitian Implementasi Model *Cooperative Learning* Teknik *Make A Match* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Pada Kelas VIII A SMPN 1 Wedi, Klaten (Skripsi). Hasil penelitian menunjukkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas VIII A SMPN 1 Wedi berdasarkan hasil angket pada pra tindakan sebesar 67,34%, siklus I sebesar 71,05%, siklus II 75,56% dan pada akhir tindakan atau siklus III sebesar 81,38%. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa implementasi model *cooperative learning* teknik *make a match* meningkatkan motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Shely Frada Ajis adalah sama-sama menggunakan metode *make a match*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Shely Frada Ajis terletak pada jenis penelitian

yakni penelitian tindakan serta variabel yang ditingkatkan yakni motivasi belajar.

3. Nuri Subekti (2013) dalam penelitian yang berjudul Efektivitas Pembelajaran IPS dengan Penerapan Metode *Time Token Arend* (TTA) terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sanden (Skripsi). Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa penggunaan metode metode *Time Token Arend* (TTA) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh persentase aktivitas belajar siswa berdasarkan angket pada kelas eksperimen sebesar 72,54%, sedangkan persentase hasil angket kelas kontrol sebesar 68,12%. Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 80, sedangkan rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 70,71. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Nuri Subekti adalah sama-sama meneliti aktivitas dan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Nuri Subekti adalah terletak pada metode yang digunakan, dalam penelitian ini menggunakan metode *Make a Match* dan metode *Guided Note Taking*, sedangkan dalam penelitian Nuri Subekti menggunakan metode *Time Token Arend* (TTA).

C. Kerangka Pikir

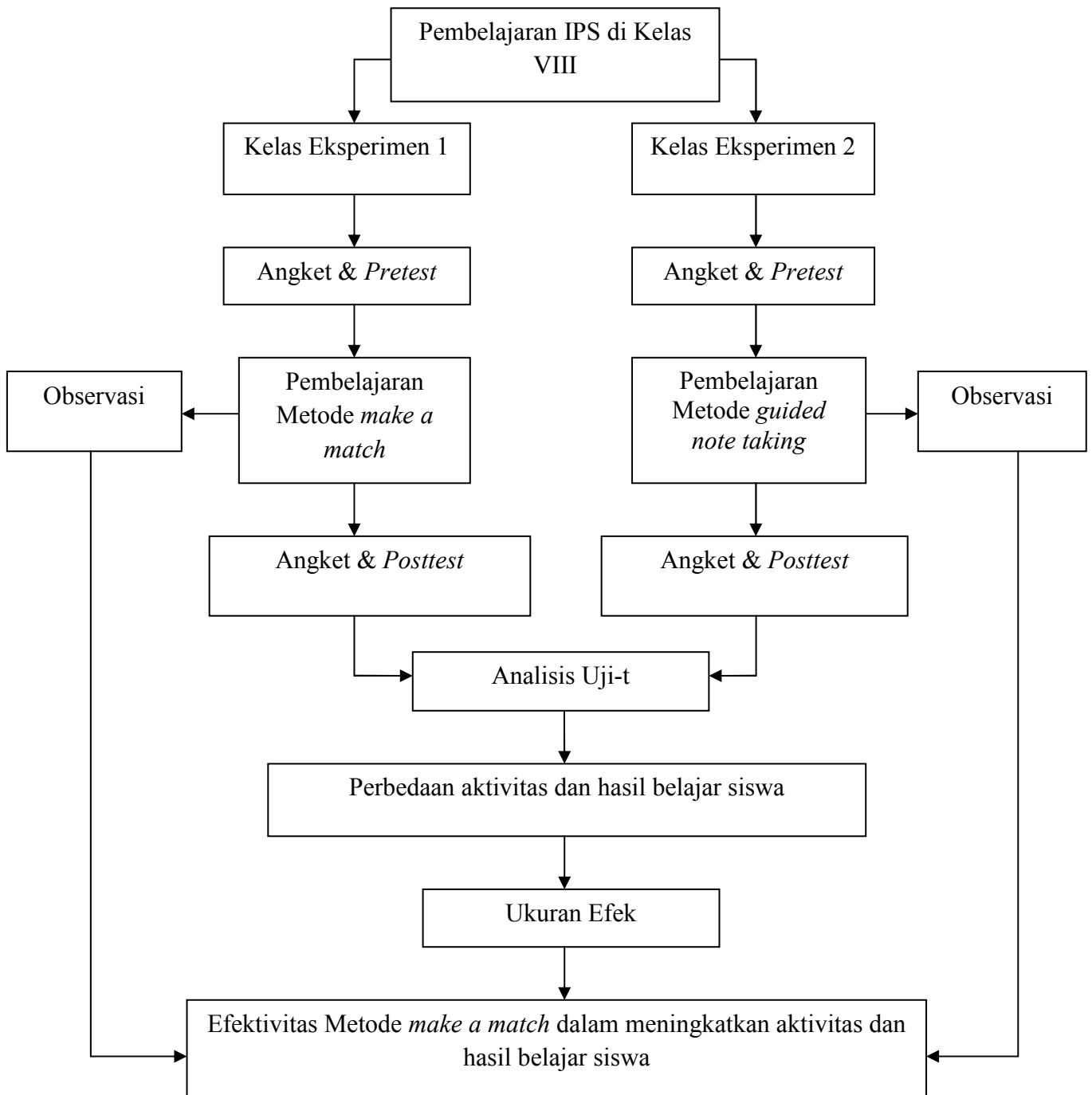
Pembelajaran merupakan segala upaya yang dilakukan oleh guru dengan mengkombinasikan segala unsur-unsur yang terlibat dalam pembelajaran melalui berbagai metode sehingga dapat tercipta kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien serta hasil belajar optimal. Guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa tidak bosan untuk mengikuti pembelajaran. Penggunaan metode pembelajaran dapat menumbuhkan aktivitas belajar, sehingga siswa ikut terlibat dalam pembelajaran. Berbagai aktivitas yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran akan berdampak pada tingkat pemahaman siswa dan pada akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Pada umumnya proses pembelajaran yang berlangsung cenderung didominasi oleh guru. Pembelajaran terfokus pada guru sehingga siswa hanya pasif, tidak terlibat langsung dalam pembelajaran. Kegiatan siswa dalam pembelajaran hanya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga menimbulkan kebosanan pada siswa. Hal tersebut menunjukkan rendahnya aktivitas belajar siswa yang akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Diperlukan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian di SMP 2 Bantul adalah metode *make a match* dan metode *guided note taking* yang akan dilihat sejauhmana efektivitasnya

dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Pengumpulan data terhadap aktivitas belajar siswa dilakukan dengan pemberian angket sebelum dan setelah perlakuan, serta kegiatan observasi, sedangkan hasil belajar siswa dilihat dari hasil tes sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*) yang dilakukan siswa. Perbedaan aktivitas dan hasil belajar siswa yang signifikan dapat diketahui menggunakan uji-t pada hasil angket dan tes pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2. Ketika terjadi perbedaan yang signifikan, kemudian dicari besarnya pengaruh metode yang digunakan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar menggunakan ukuran efek. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada skema kerangka pikir berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir di atas maka hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Hipotesis nol (H_0):

Tidak ada perbedaan aktivitas belajar antara siswa yang belajar menggunakan metode *make a match* dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode *guided note taking* pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014.

Hipotesis Alternatif (H_a):

Terdapat perbedaan aktivitas belajar antara siswa yang belajar menggunakan metode *make a match* dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode *guided note taking* pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014.

2. Hipotesis nol (H_0):

Tidak ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan metode *make a match* dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode *guided note taking* pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014.

Hipotesis Alternatif (H_a):

Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan metode *make a match* dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode *guided note taking* pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014.

3. Hipotesis nol (H_0):

Metode *Make a match* tidak efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dibandingkan metode *guided note taking* pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014.

Hipotesis Alternatif (H_a):

Metode *Make a match* efektif dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa dibandingkan metode *guided note taking* pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014.

4. Hipotesis nol (H_0):

Metode *Make a match* tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode *guided note taking* pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014.

Hipotesis Alternatif (H_a):

Metode *Make a match* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode *guided note taking* pada pembelajaran IPS kelas VIII SMP 2 Bantul Tahun Ajaran 2013/2014.