

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah Dasar merupakan salah satu lembaga pendidikan yang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia. Sekolah dasar juga bertanggungjawab untuk menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kecerdasan, kemampuan dan keterampilan, sehingga lulusannya dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi hingga kelak dapat menggapai cita-cita yang diinginkannya.

SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya merupakan lembaga pendidikan formal yang diselenggarakan oleh pemerintah. SD Warga Makmur Jaya berada di Kampung Warga Makmur Jaya Kecamatan Banjar Agung, Kabupaten Tulang Bawang. SD ini dulu bernama SD Negeri 2 Tunggal Warga, dan sejak tahun 2012 berubah menjadi SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya hal ini dikarenakan pemekaran Kampung Tunggal Warga yang di pecah menjadi Kampung Warga Makmur Jaya dan Kampung Warga Indah Jaya.

SD Negeri Warga Makmur Jaya berada tepat di pinggir jalan raya yang menghubungkan antarkampung, kecamatan bahkan Kabupaten yaitu menghubungkan antara Kabupaten Tulang Bawang dan Kabupaten Tulang Bawang Barat. Keadaan lingkungan masyarakat dekat lokasi SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya terdiri dari berbagai macam suku, hal ini dikarenakan

wilayah kampung Warga Makmur Jaya merupakan salah satu tempat sasaran transmigrasi yang dilakukan oleh pemerintah pusat pada era orde baru. Mayoritas masyarakat di kampung Warga Makmur Jaya bersuku Lampung dan suku Jawa serta suku-suku lainnya seperti, Sunda, Batak, Bugis, Bali dan lain sebagainya. Mata pencaharian masyarakatnya pun mayoritas sebagai petani karet, sawit dan singkong, namun ada juga yang bekerja sebagai pegawai negeri, swasta dan perdagangan.

Penyelenggaraan pendidikan di SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya tentunya mengarah pada proses pencapaian tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan mutu pendidikan agar dapat menghasilkan siswa yang berprestasi, baik secara akademis maupun non akademis. Selain itu pola pembelajaran pada sekolah ini mulai mengacu pada perkembangan ilmu pengetahuan dan situasi masyarakat, yaitu memadukan antara IPTEK dan IMTAQ. Implikasi dengan penerapan ini menimbulkan adanya perubahan. Upaya yang dilakukan yaitu melakukan perubahan-perubahan dari tahun ketahun menuju arah yang lebih baik. Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan disusun dalam bentuk perencanaan sekolah setiap semesternya. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan sesuai dengan petunjuk pemerintah hal ini bertujuan agar siswa mendapat kecerdasan dan ketrampilan lebih yang berhubungan dengan kualitas pendidikan.

Seluruh tenaga pendidik yang ada dinilai baik karena telah memiliki latar belakang pendidikan S1 dan telah menempuh pendidikan dan pelatihan profesi guru (PLPG) sebagai rangkaian untuk meningkatkan kompetensi guru.

Berikut ini data guru yang telah berkualifikasi pendidikan S1 di SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya.

Tabel 1.1. Data Kualifikasi Pendidikan Guru SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya

No	Nama	Kualifikasi Pendidikan	Tahun Lulus
1.	SRI AGUNG, S.Pd. SD	S1 PGSD	2010
2.	SRI PRIYANTINI, S.Pd. SD	S1 PGSD	2011
3.	SITI ASIYAH, S.Pd.SD	S1 PGSD	2011
4.	MARTUTI, S.Pd. SD	S1 PGSD	2011
5.	HERIYANTO, S.Pd	S1 PENJASKES	2013
6.	TUPARNO, S.Pd. SD	S1 PGSD	2011
7.	TUMIRIN, S.Pd. SD	S1 PGSD	2011
8.	SRI SUPRAPTI, S.Pd. SD	S1 PGSD	2011
9.	SRI INDARTI, S.Pd. SD	S1 PGSD	2011
10.	SRI LESTARI, S.Pd.SD	S1 PGSD	2011
11.	SURTIANI, S.Ag	S1 PAI	1999
12.	SIDDIQ DHARMADI, S.Pd	S1 PGSD	2011
13.	SUWONDO, S.Pd.SD	S1 PGSD	2011
14.	ALI MUSTOFA, S.Pd.I	S1 PAI	2007
15.	FIKA FITRIANI, S.Pd	S1 Pend. Ekonomi	2014

Sumber: Data Administrasi SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya Tahun 2014

Saat ini, guru di SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya diharuskan untuk memiliki pola pikir (*mindset*) dan pola tindak (*actionset*) terutama dalam mengimplementasikan dan mengembangkan kurikulum yang berlaku sekarang. Di samping itu, perubahan pola pikir dan pola tindak dalam mengelola kelas serta melaksanakan pembelajaran, setiap guru di sekolah dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam meningkatkan mutu layanan pendidikan khususnya layanan proses pembelajaran.

Pada kegiatan pembelajaran, di SD Negeri Warga Makmur Jaya dilaksanakan pada pagi hari dan siang hari. Pada pagi hari kelas yang belajar pagi terdiri dari kelas I, II, V dan VI, sedangkan yang belajar di siang hari yaitu kelas III dan IV, hal ini disebabkan jumlah ruang kelas yang tidak mencukupi dan jumlah siswa yang cukup banyak sehingga dibagi menjadi

kelas paralel di setiap tingkatan kelasnya. Pada proses pembelajaran, sebagian besar siswa sudah dapat mengikuti kegiatan tersebut dengan cukup baik, namun masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi baik dari siswanya itu sendiri maupun sarana penunjang yang masih terbatas dari sekolah. Observasi awal yang dilakukan peneliti dilakukan untuk mencari data tentang keadaan sekolah, keadaan guru dan siswa, proses pembelajaran dan keadaan lingkungan sekitar sekolah, hal ini digunakan sebagai gambaran awal tentang sekolah yang akan diteliti. Sebelum peneliti menentukan sasaran yang akan diteliti, peneliti melakukan diskusi awal dengan beberapa wali kelas, guru bidang studi dan kepala sekolah, hingga peneliti dapat mengembangkan dan menentukan kelas sasaran yang akan dijadikan objek penelitian.

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi, maka dipilihlah kelas V B dan mata pelajaran IPS yang menjadi objek penelitian, hal ini dikarenakan banyak ditemukan masalah-masalah pada proses pembelajaran seperti aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada kelas V B ditemukan bahwa siswa yang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran hanya 7 siswa atau (29,17%) dari 24 siswa dan terdapat 17 siswa atau (70,83%) dari 24 siswa kurang antusias atau yang memiliki aktivitas rendah dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebagian besar siswa yang tidak semangat mengikuti proses pembelajaran, misalnya ada siswa yang malas-malasan, mengantuk, berbicara sendiri atau mengobrol dengan kawan sebangku. Siswa kurang memiliki kemauan untuk menguasai materi pelajaran yang disampaikan guru dan kurang memiliki keberanian untuk bertanya atau mengemukakan pendapat dalam tanya jawab dengan guru mengenai pembelajaran yang diberikan. Siswa tidak merasa malu jika mendapatkan nilai yang kecil dalam suatu evaluasi justru seperti tidak

berpengaruh terhadap prestasi yang diperolehnya. Siswa juga tidak berusaha untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal hanya sekedar mengikuti kegiatan belajar.

Motivasi dan aktivitas belajar yang rendah dari siswa akan mempengaruhi prestasi siswa. Menurut Hamalik (2005:159) prestasi belajar merupakan indikator adanya dan derajat perubahan tingkah laku siswa. Siswa yang belajar akan menunjukkan perubahan tingkah laku dari keadaan sebelumnya dari tidak bisa memahami suatu materi pelajaran menjadi bisa atau pandai.

Berdasarkan nilai hasil ulangan semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014 diperoleh hasil belajar siswa Kelas V SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya pada mata pelajaran IPS dapat terlihat pada tabel berikut

Tabel 1.2 Nilai Hasil Ulangan Semester Ganjil Siswa Kelas V B SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya Mata Pelajaran IPS Tahun Pelajaran 2013/2014

Nilai	Ketuntasan	Kelas V B	
		Jumlah	Persentase
78-86	Tuntas	0	0%
69-77	Tuntas	4	16,67%
60-68	Tuntas	4	16,67%
51-59	Belum Tuntas	6	25%
42-50	Belum Tuntas	10	41,67%
Jumlah		24	100 %
Jumlah Tuntas		8	33,33 %
Jumlah BL Tuntas		16	66,67 %

Sumber: Leger Nilai Ulangan Semester Ganjil Kelas V B Tahun 2013

Berdasarkan data tabel 1.2 dapat diketahui bahwa prestasi belajar siswa dari SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya khususnya kelas V pada mata pelajaran (IPS), pada siswa kelas V B yang berhasil mencapai ketuntasan belajar hanya 8 siswa atau sebanyak 33,33%. Sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar sebanyak 16 siswa atau 66,67% dengan KKM

60. Secara ideal prestasi siswa apabila memperoleh nilai yang telah mencapai KKM, minimal telah memperoleh 75% sampai 100% dapat dikatakan memperoleh prestasi yang tinggi. Berdasarkan hasil prestasi siswa kelas IV SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya pada mata pelajaran IPS masih rendah. Maka peneliti akan meneliti pada kelas V A karena siswa yang belum tuntas mencapai 66,67%.

Oleh sebab itu, guru harus mencari cara yang tepat untuk mengatasi masalah-masalah di atas dengan menerapkan proses pembelajaran yang dapat membuat para siswa semangat dan antusias dalam mengikuti kegiatan proses pembelajaran di kelasnya agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan. Pola pembelajaran IPS di SD hendaknya lebih menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pemahaman, nilai-moral, dan keterampilan-keterampilan sosial pada siswa. Untuk itu, penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya mencekoki atau menjejali siswa dengan sejumlah konsep yang bersifat hapalan belaka, melainkan terletak pada upaya menjadikan siswa memiliki seperangkat pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat lingkungannya, serta sebagai bekal bagi dirinya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Idealnya pembelajaran IPS di sekolah dasar dilaksanakan dengan memfasilitasi dan mengkondisikan siswa belajar berdasarkan dari dunia nyata anak menyenangkan. Belajar dimulai dari hal-hal yang paling dekat dan berhubungan langsung dengan kehidupan siswa sehari-hari. Disinilah sebenarnya penekanan misi dari pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, terungkap bahwa proses pembelajaran IPS belum sesuai dengan tujuan dari mata pelajaran IPS itu

sendiri dan hal ini juga berdampak dengan rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu kurang berhasilnya proses pembelajaran IPS bukan hanya dari faktor guru saja tetapi juga dari siswa. Untuk memperbaiki proses pembelajaran IPS diperlukan suatu penerapan strategi pembelajaran yang baik, sehingga siswa dapat aktif, kreatif, dan menyenangkan agar tujuan dari IPS dapat tercapai.

Proses pembelajaran yang baik dan menyenangkan bagi siswa juga dapat mempengaruhi motivasi, aktivitas dan hasil belajar atau prestasi siswa. Motivasi yang ada pada diri siswa dapat mendorong siswa untuk belajar sebagaimana yang dikemukakan oleh Gleitman (1986) dan Reber (1988), (dalam Muhibbin Syah: 2003: 150) motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu. Pada pengertian tersebut motivasi berarti pemasok daya (*energizer*) untuk bertindak laku secara terarah. Selanjutnya menurut Wlodkowski (dalam Suciati, dkk, 1997: 41) motivasi sebagai suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu, dan yang memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku.

Hasil belajar atau prestasi belajar siswa juga selain dipengaruhi oleh motivasi dipengaruhi pula oleh aktivitas belajar siswa. Aktivitas belajar yang rendah kemungkinan akan menyebabkan prestasi yang rendah, sebaliknya aktivitas belajar yang tinggi akan mendapatkan prestasi belajar lebih baik. Menurut Dimiyati dan Mujiono (2009: 115) aktivitas belajar adalah pengoptimalisasi pelibatan intelektual-emosional siswa dalam proses pembelajaran, dengan pelibatan fisik siswa apabila diperlukan, yang diarahkan untuk membelajarkan siswa bagaimana belajar memperoleh dan memproses perolehan belajarnya tentang pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan nilai. Sedangkan menurut Sardiman (2006: 95) prinsipnya belajar adalah

berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku menjadi melakukan kegiatan, tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas.

Faktor-faktor lain yang menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik yang berdampak pada rendahnya motivasi, aktivitas, dan prestasi belajar siswa adalah pembelajaran yang kegiatannya masih berpusat pada guru. Pembelajaran terjadi ketika guru hanya menjelaskan pelajaran dengan menggunakan metode ceramah secara dominan dari kegiatan awal dan kegiatan inti pembelajaran, sedangkan pada kegiatan akhir ditugaskan mengerjakan soal latihan yang terdapat pada buku paket. Pada Pembelajaran tersebut siswa hanya sebagai objek pembelajaran sehingga pembelajaran hanya berpusat pada guru. Siswa dianggap sebagai wadah kosong yang harus diisi dengan berbagai ilmu pengetahuan. Pengelolaan kelas hanya bersifat klasikal, tempat duduk siswa berjejer seperti kursi dalam kendaraan bus, dan tugas-tugas yang diberikan hanya tugas individu.

Salah satu cara untuk dapat mengatasi permasalahan proses pembelajaran IPS adalah melalui penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* (mencari pasangan kartu indeks). *Index card match* merupakan suatu cara yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban yang cocok dengan pertanyaan yang sudah disiapkan (Fatah, 2009: 184).

Index card match merupakan suatu strategi pembelajaran yang menggunakan kartu, dimana kartu tersebut berisi soal dan sekaligus jawabannya. Untuk penggunaannya, kartu tersebut dibagikan kepada seluruh siswa dan siswa berfikir sejenak apa yang cocok untuk jawaban pertanyaan yang ada di kartu tersebut dan mencari jawabannya di kartu yang lainnya. Keadaan ini menggambarkan bahwa kegiatan proses belajar mengajar di kelas tidak hanya berupa penyajian informasi saja, siswa datang duduk dan

mendengarkan, tetapi siswa juga ikut berperan aktif dalam berlangsungnya proses belajar mengajar.

Proses pembelajaran semacam ini tidak harus di dalam kelas, bisa juga di luar kelas agar peserta didik tidak merasa bosan sebab penyakit yang banyak diderita peserta didik selama mengikuti pelajaran adalah kejenuhan. *Index card match* merupakan suatu strategi pembelajaran yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian, materi baru pun tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan. Strategi pembelajaran *index card match* tidak hanya digunakan dalam mata pelajaran IPS saja, tetapi dapat digunakan dalam mata pelajaran yang lainnya.

Hubungan strategi *index card match* dengan meningkatkan proses pembelajaran siswa adalah, karena di dalam strategi ini terdapat *education games*, dalam artian suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik. Permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, serta bergaul dengan lingkungan, atau bermanfaat untuk menguatkan dan menerampilkkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pendidik dengan peserta didik, kemudian menyalurkan kegiatan peserta didik, dan sebagainya.

Pelaksanaan proses pembelajaran IPS dengan *index card match* memerlukan adanya kerja sama antara guru IPS dan peneliti yaitu dengan cara melakukan penerapan strategi strategi pembelajaran dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Cara ini dianggap sesuai dengan masalah utama yang akan dikaji karena

dengan menggunakan penelitian tindakan kelas diharapkan dapat memperbaiki proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS di SD. Selain itu juga, proses ini memberikan kesempatan kepada peneliti dan guru IPS untuk mengidentifikasi masalah-masalah pembelajaran di sekolah sehingga dapat dikaji, ditingkatkan dan dituntaskan. Dengan demikian proses pembelajaran IPS di sekolah yang menerapkan strategi *index card match*, dapat meningkat khususnya pada motivasi, aktivitas dan hasil belajar IPS siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merasa perlu melakukan perbaikan kualitas proses pembelajaran melalui penelitian penerapan strategi dengan judul “Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V B SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas V B SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya tahun pelajaran 2013/2014 kurang baik hal ini berdampak pada rendahnya motivasi, aktivitas dan hasil belajar siswa.
2. Pembelajaran yang dilaksanakan selama ini di SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya masih didominasi dengan metode ceramah atau dikatakan pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif mengikuti kegiatan belajar.
3. Pengelolaan kelas dalam pembelajaran yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya, pada mata pelajaran IPS masih secara klasikal, sehingga kurang memperhatikan siswa secara individual.

4. Siswa kurang berani untuk bertanya walaupun guru telah memberikan kesempatan sehingga berdampak pada kurang berkembangnya ketrampilan siswa dalam berinteraksi dengan orang lain.
5. Kurangnya motivasi belajar, minat, antusias, sikap dan perhatian sehingga mengakibatkan siswa menemui kesulitan dalam belajar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah maka fokus penelitian ini dibatasi pada masalah penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* untuk meningkatkan motivasi, aktivitas, dan hasil belajar siswa kelas V B SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya pada mata pelajaran IPS.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi tersebut di atas, dalam penelitian ini dibatasi masalah yang akan diteliti, sehingga perlu pemecahan masalahnya. Adapun permasalahan tersebut dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di Kelas V B SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya?
2. Bagaimanakah penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS di Kelas V B SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya?
3. Bagaimanakah penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS di Kelas V B SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya

1.5 Pemecahan Masalah

Cara memecahkan masalah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan penerapan strategi pembelajaran *index card match*. Penerapan strategi pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS kelas V B SD Negeri Warga Makmur Jaya.

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian maka dapat dirumuskan bahwa tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pelajaran IPS kelas V B SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*.
2. Meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran IPS kelas V B SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS kelas V B SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match*.

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dan kegunaan sebagai:

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan, pengalaman, wawasan, memberikan informasi, dan bahan penerapan ilmu strategi perbaikan pembelajaran, khususnya mengenai peningkatan motivasi, aktivitas dan hasil belajar IPS

melalui penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *index card match* di kelas V B SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya.

2. Manfaat Praktis

- a. Siswa, dapat meningkatkan pemahaman konsep dan materi IPS khususnya di kelas V B SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Guru, dapat memperluas wawasan dan pengetahuan guru IPS di SD mengenai pembelajaran aktif tipe *index card match* dalam pembelajaran IPS sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan atau mengembangkan kemampuan profesional guru dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas.
- c. Sekolah, yaitu dapat memberikan sumbangan yang berguna dalam upaya peningkatan hasil pembelajaran IPS di sekolah yang bersangkutan.
- d. Peneliti, membantu untuk memperbaiki kinerjanya dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas dan meningkatkan profesionalisme dalam penelitian untuk meningkatkan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap dalam menghadapi permasalahan proses pembelajaran di kelas.

1.8 Definisi Istilah

Definisi istilah yang berkaitan dengan judul penelitian akan dijelaskan pada uraian di bawah ini.

1. Penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori, metode, dan hal-hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu

kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

2. Strategi pembelajaran aktif merupakan serangkaian rencana kegiatan yang termasuk di dalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam suatu pembelajaran. Strategi pembelajaran disusun untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran mencakup pendekatan, strategi, metode dan teknik pembelajaran secara spesifik.
3. *Index Card Match* merupakan strategi pengulangan (peninjauan kembali) materi, sehingga siswa dapat mengingat kembali materi yang telah dipelajarinya. Dalam *index card match* siswa dituntut untuk menguasai dan memahami konsep melalui pencarian kartu indeks, dimana kartu indeks terdiri atas dua bagian yaitu kartu soal dan kartu jawaban. Setiap siswa diminta mencari pasangan dari kartu yang diperolehnya. Siswa yang mendapat kartu soal mencari siswa yang memiliki kartu jawaban, demikian sebaliknya. Strategi pembelajaran ini mengandung unsur permainan sehingga diharapkan siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran.
4. Mata pelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari di SD. IPS pada hakekatnya berfungsi untuk membantu perkembangan peserta didik memiliki konsep diri yang baik, membantu pengenalan dan apresiasi tentang masyarakat global dan komposisi budaya, sosialisasi proses sosial, ekonomi, politik, membantu siswa untuk mengetahui waktu lampau dan sekarang sebagai dasar untuk mengambil keputusan, mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah dan keterampilan menilai,

membantu perkembangan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan masyarakat.

5. Efektifitas strategi pembelajaran adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas dan waktu) telah tercapai dalam proses pembelajaran. Makin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektifitasnya. Efektivitas dalam penelitian ini dibatasi pada peningkatan hasil belajar yang diukur dari pencapaian kriteria ketuntasan minimum (KKM). Hasil belajar siswa diperoleh dari tes formatif setelah penerapan strategi pembelajaran *index card match*. Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM) yang digunakan sebagai indikator tingkat pencapaian hasil belajar adalah 60.

1.9 Ruang Lingkup Penelitian

1. Ruang lingkup dalam penelitian tindakan kelas ini adalah mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 1 Warga Makmur Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang Tahun Pelajaran 2013-2014.
2. Penelitian ini dibatasi pada masalah peningkatan proses pembelajaran yang berdampak pada peningkatan motivasi, aktivitas dan prestasi belajar siswa dengan penerapan strategi pembelajaran *index card match*.
3. Ruang lingkup kajian Pendidikan IPS yaitu kajian terpadu tentang ilmu sosial yang dikemas secara sosial, psikologis untuk tujuan pendidikan. Pada hakekatnya Pendidikan IPS Sekolah Dasar sebagai pendidikan reflektif atau *social studies as reflective inquiry*. Oleh sebab itu pendidikan IPS di sekolah dasar harus mengacu pada kebutuhan-kebutuhan dan minat siswa sehingga dapat mempraktekannya dalam pengambilan keputusan yang tepat di

kehidupannya sehari-hari. Jadi Pendidikan IPS, materinya yang dapat menarik dan dibutuhkan oleh siswa pada saat sekarang, misalnya masalah demokrasi, hak azasi manusia, keadilan, krisis, kesejahteraan, sumber daya alam, peristiwa alam, globalisasi, dan lain-lain.

4. Kajian pada penelitian ini adalah mata pelajaran IPS sekolah dasar kelas V. Mata pelajaran IPS di sekolah dasar diberikan secara terpadu karena siswa sekolah dasar khususnya kelas V masih berpikir holistik atau menyeluruh. Siswa sekolah dasar cara berpikirnya tidak terpisah-pisah untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan di sekitarnya.
5. Standar Kompetensi (SK) yang akan diajarkan yaitu menghargai peranan tokoh pejuang dalam masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Sedangkan untuk Kompetensi Dasar (KD) yang diajarkan yaitu menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.