

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran sangat erat kaitannya dengan gaya belajar peserta didik dan gaya mengajar guru. Kemudian dijelaskan lebih lanjut oleh Komalasari (2010: 57) yang mendefinisikan bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Soekamto dkk. dalam Trianto (2010: 22) menjelaskan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Selanjutnya Chauham dalam Wahab (2008: 52) mendefinisikan bahwa model mengajar merupakan sebuah perencanaan pembelajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada proses pembelajaran agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan.

Menurut Arend dalam Suprijono (2011: 46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Dari beberapa pengertian tentang model pembelajaran menurut para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran yaitu suatu pedoman atau acuan yang digunakan oleh guru dalam proses perencanaan pembelajaran yang akan dilakukannya agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Di dalam penelitian ini penulis menggunakan model pembelajaran aktif (*active learning*), karena model tersebut merupakan salah satu yang mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

2. Model Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

a. Pengertian Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Menurut Silberman (2009: xxii) *active learning* (pembelajaran aktif) merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan model pembelajaran yang komprehensif meliputi berbagai cara untuk membuat siswa aktif. Modell and Michael dalam Hamdani (2011: 109) mendefinisikan lingkungan belajar aktif sebagai suatu lingkungan yang mendorong siswa untuk terlibat secara individual di

dalam proses membangun model mental siswa dari informasi yang siswa peroleh.

Menurut Hamdani (2011: 48) *active learning* adalah pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Untuk mencapai keterlibatan siswa agar efektif dan efisien dalam belajar, dibutuhkan berbagai pendukung dalam proses pembelajaran, yaitu dari sudut siswa, guru, situasi belajar, program belajar, dan dari sarana belajar.

Menurut Machmudah (2008: 19) pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga semua siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang dimiliki.

Active learning (pembelajaran aktif), menurut Sukanda dalam Hamdani (2010: 49) adalah cara pandang yang menganggap belajar sebagai kegiatan membangun makna atau pengertian terhadap pengalaman dan informasi yang dilakukan oleh siswa, bukan oleh guru. Selain itu menganggap mengajar sebagai kegiatan menciptakan suasana yang mengembangkan inisiatif dan tanggung jawab belajar sehingga siswa berkeinginan terus untuk belajar selama hidupnya, dan tidak menggantung kepada guru atau orang lain apabila siswa mempelajari hal-hal yang baru.

Menurut Machmudah (2008: 20) pembelajaran aktif (*active learning*) merupakan segala bentuk pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan secara aktif dalam proses pembelajaran itu sendiri, baik dalam bentuk interaksi antara peserta

didik dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan guru.

Dari beberapa pengertian tentang *active learning* (pembelajaran aktif) menurut para ahli, maka peneliti menyimpulkan bahwa *active learning* (pembelajaran aktif) adalah suatu pembelajaran yang menuntut keaktifan dan partisipasi siswanya saat kegiatan pembelajaran berlangsung agar mencapai suatu hasil yang memuaskan.

b. Karakteristik Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Menurut Bonwell dalam Machmudah (2008: 20) pembelajaran aktif memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar melainkan pada pengembangan keterampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas.
2. Siswa tidak hanya mendengar pelajaran secara pasif, tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran.
3. Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran.
4. Siswa lebih banyak dituntut berpikir kritis, menganalisis dan melakukan evaluasi.
5. Umpan balik yang lebih cepat akan terjadi pada proses pembelajaran.

c. Keuntungan Pembelajaran Aktif (*Active Learning*)

Menurut Machmudah (2008: 22) secara umum dengan melakukan pembelajaran secara aktif akan diperoleh hal-hal sebagai berikut.

1. Interaksi yang timbul selama proses pembelajaran akan menimbulkan *positive interdependence* di mana konsolidasi

pengetahuan yang dipelajari hanya dapat diperoleh secara bersama-sama melalui eksplorasi aktif dalam belajar.

2. Setiap individu harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pengajar harus dapat mendapatkan penilaian untuk setiap siswa.
3. Proses pembelajaran aktif ini agar berjalan dengan efektif diperlukan tingkat kerja sama yang tinggi hingga dapat memupuk *social skill*.

Adapun secara lebih spesifik akan didapatkan hal-hal sebagai berikut.

1. Siswa termotivasi karena lebih mudah belajar di saat *enjoy*.
2. Berlangsung dalam lingkungan yang tenang, karena percobaan dan kegagalan diterima.
3. Adanya partisipasi dari semua kelompok.
4. Tiap orang bertanggung jawab atas pembelajarannya masing-masing.
5. Fleksibel dan relevan.

d. Kelemahan *Active Learning*

Penerapan model *active learning* dalam pembelajaran, agar berjalan dengan baik, seorang guru harus memperhatikan kendala-kendala atau kelemahan model yang akan digunakan, agar dapat mengantisipasi dan menanganinya saat pembelajaran berlangsung. Hosnan (2014: 217) mengemukakan bahwa kelemahan pembelajaran aktif antara lain: (1) keterbatasan waktu, (2) kemungkinan bertambahnya waktu untuk persiapan, (3) ukuran kelas yang besar, (4) keterbatasan materi, peralatan, dan sumber daya.

Menurut Safitri dalam (pitiokhizna.blogspot.com) bahwa model pembelajaran aktif merupakan model yang memiliki banyak keunggulan namun belajar aktif (*active learning*) juga memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan itu di antaranya adalah (1) adanya beberapa materi yang tidak tersampaikan karena hanyut dalam

kegembiraan dan permainan, (2) kurangnya fokus terhadap materi yang disampaikan, (3) banyaknya waktu yang terbuang sehingga kurang efektif, (4) butuh persiapan yang lama ketika menggunakan model ini.

e. Macam-macam *Active Learning*

Active learning mempunyai beberapa macam tipe pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana Silberman (2009: xxv) mengemukakan dalam *active learning* terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, yaitu di antaranya: (a) *card sort*, (b) *group resume*, (c) *index card match*, (d) *learning starts with a question*, (e) *everyone is a teacher here*, (f) *guided teaching*, (g) *quiz team*, (h) *giving questions and getting answer*, (i) *learning starts with a question*, dan lain-lain.

Menurut Suprijono (2011: 111) model pembelajaran aktif mempunyai beberapa macam tipe yaitu: (1) *learning start a question*, (2) *planet question*, (3) *team quiz*, (4) *modeling the way*, (5) *silent demonstration*, (6) *practice-rehearsal pairs*, (7) bermain jawaban, (8) *group resume*, (9) *index card match*, (10) *guided teaching*, dan lain-lain.

Dari beberapa model pembelajaran tersebut, salah satu model pembelajaran yang dipandang lebih tepat untuk diterapkan di SD N 04 Metro Utara pada mata pelajaran IPS ialah model pembelajaran *active learning* tipe *index card match*. Hal ini karena model tersebut

dapat meningkatkan keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung, sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat tersampaikan dengan baik.

3. *Index Card Match* (ICM)

a. Pengertian *Index Card Match* (ICM)

Mencari pasangan kartu (*index card match*) adalah pembelajaran yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya (Suprijono, 2011: 120). Menurut Silberman (2009: 240) *index card match* (ICM) adalah cara pembelajaran yang menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi pelajaran. Guru membolehkan peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis dengan kawan sekelas.

Menurut Zaini, dkk. (2008: 67) *index card match* (ICM) adalah 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 diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas siswa sudah memiliki bekal pengetahuan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa *index card match* (ICM) adalah suatu model yang menyenangkan bagi siswa yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Model pembelajaran aktif tipe *index card match* dianggap cocok untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV B SD N 04 Metro Utara.

b. Langkah-langkah *Index Card Match (ICM)*

Menurut Suprijono (2011: 120) langkah-langkah pembelajaran dengan model *active learning tipe index card match (ICM)* sebagai berikut.

1. Guru membuat potongan kertas sebanyak jumlah siswa yang ada di dalam kelas.
2. Kemudian potongan kertas-kertas tersebut dibagi menjadi dua bagian yang sama.
3. Pada separuh bagian, tulis pertanyaan tentang materi yang akan disampaikan saat pembelajaran. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
4. Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat.
5. Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dan jawaban.
6. Setiap siswa diberi satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh siswa akan mendapat soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
7. Guru memerintahkan kepada siswa untuk menemukan pasangannya. Jika ada yang sudah menemukan pasangan, mintalah kepada siswa untuk duduk berdekatan. Jelaskan juga agar siswa tidak memberi tahu materi yang siswa dapatkan kepada teman yang lain.
8. Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, mintalah kepada setiap pasangan secara bergantian untuk membacakan soal yang diperoleh dengan keras kepada teman-temannya yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangannya.
9. Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.

Menurut Silberman (2009: 240) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran *active learning tipe index card match (ICM)* sebagai berikut.

1. Pada kartu indeks terpisah, tuliskan pertanyaan tentang apa pun yang diajarkan di dalam kelas. Buatlah kartu pertanyaan yang cukup untuk menyamai setengah jumlah siswa.
2. Pada kartu terpisah, tuliskan jawaban bagi setiap pertanyaan-pertanyaan tersebut.

3. Campurlah dua lembar kartu dan kocoklah beberapa kali sampai benar-benar tercampur.
4. Berikan satu kartu kepada setiap siswa. Jelaskan bahwa ini adalah latihan permainan. Sebagian memegang pertanyaan *review* dan sebagian yang lain memegang jawaban.
5. Perintahkan kepada siswa untuk menemukan kartu permainannya. Ketika permainan dibentuk, perintahkan siswa yang bermain untuk mencari tempat duduk bersama (beritahu mereka jangan menyatakan kepada siswa lain apa yang ada pada kartunya).
6. Ketika semua pasangan permainan telah menempati tempatnya, perintahkan setiap pasangan menguji siswa yang lain dengan membaca keras pertanyaannya dan menantang teman sekelas untuk menginformasikan jawaban kepadanya.

Berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran yang telah dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah yang harus ditempuh dalam pembelajaran *active learning* tipe *index card match* diawali dengan pembuatan potongan-potongan kertas kemudian potongan kertas tersebut dibagi menjadi dua pada separuh kartu ditulis pertanyaan, dan separuh yang lainnya ditulis jawaban dari pertanyaan yang sudah dibuat. Campur kedua kartu tersebut, selanjutnya dibagikan kepada siswa, setiap siswa diberi satu kertas. Setelah semua siswa mendapat kartu masing-masing kemudian perintahkan kepada siswa untuk mencari pasangannya. Apabila sudah menemukan pasangannya mitalah kepada siswa untuk duduk berdekatan. Langkah selanjutnya perintahkan kepada setiap pasangan untuk membacakan kartu soal dan dijawab oleh pasangannya. Akhiri dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan. Sedangkan langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti adalah langkah-langkah menurut Suprijono.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Index Card Match* (ICM)

Suatu hal pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, tidak terkecuali pada model pembelajaran *index card match* (ICM). Menurut Deddy dalam (<http://nongkrongplus.wordpress.com>) beberapa kelebihan *index card match* (ICM) adalah.

1. Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Materi pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
3. Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
4. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.

Sedangkan kelemahan *index card match* (ICM) adalah:

1. Membutuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas dan prestasi.
2. Guru harus meluangkan waktu yang lebih lama untuk persiapan.
3. Guru harus memiliki jiwa yang demokratis dan keterampilan yang memadai dalam hal pengolahan kelas.
4. Suasana kelas menjadi gaduh sehingga dapat mengganggu kelas.

B. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Slameto dalam Hamdani (2011: 20) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Robbins dalam Trianto (2009: 15), mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Dari definisi ini dimensi belajar memuat beberapa unsur, yaitu: (1) penciptaan hubungan, (2) sesuatu hal (pengetahuan) yang sudah dipahami, dan (3) sesuatu (pengetahuan)

yang baru. Jadi dalam makna belajar, di sini bukan berangkat dari sesuatu yang benar-benar belum diketahui (nol), tetapi merupakan keterkaitan dari dua pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru.

Menurut Gagne dalam Suprijono (2011: 2) belajar adalah perubahan posisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah.

Berdasarkan pengertian tentang belajar yang telah dikemukakan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap dari hasil pengalaman. Selama pembentukan pengetahuan dan perubahan tingkah laku yang baru pada individu melalui interaksi pada lingkungan siswa harus aktif melakukan kegiatan dan aktif berpikir tentang hal-hal yang harus dipelajari.

2. Pengertian Pembelajaran

Menurut Hamdani (2011: 23) aliran behavioristik menyatakan pembelajaran adalah usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Aliran kognitif mendefinisikan pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir agar mengenal dan memahami sesuatu yang sedang dipelajari. Adapun aliran humanistik mendeskripsikan pembelajaran memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Salah satu sasaran pembelajaran adalah membangun gagasan saintifik setelah siswa berinteraksi dengan lingkungan, peristiwa, dan informasi dari sekitarnya. Pembelajaran secara sederhana dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Dalam makna yang lebih kompleks pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Menekankan hal di atas, pembelajaran pasti mempunyai tujuan, yaitu membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu, tingkah laku siswa bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya. Tingkah laku ini meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas, maka peneliti menyimpulkan pembelajaran secara umum adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa. Dengan demikian tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik.

3. Aktivitas Belajar

Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran tidak hanya mendengarkan dan mencatat saja. Semakin banyak aktivitas yang dilakukan siswa dalam belajar, maka proses pembelajaran yang terjadi akan semakin baik.

Sanjaya (2010: 132) mengemukakan bahwa aktivitas tidak terbatas pada aktivitas fisik saja, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental. Lebih lanjut Kunandar (2010: 277) mengemukakan aktivitas belajar yaitu keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Aktivitas berkaitan erat dengan proses pembelajaran. Aktivitas harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Hanafiah & Suhana, 2010: 23).

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan individu baik fisik maupun non-fisik yang dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal dari lingkungan siswa. Melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya siswa sudah melakukan aktivitas yang dilakukan secara tidak sengaja. Adapun aspek aktivitas siswa yang akan diamati dalam penelitian ini adalah (a) aktivitas siswa dalam pembelajaran, (b) partisipasi siswa, (c) motivasi dan semangat, (d) interaksi antarsesama siswa, dan (e) interaksi siswa dengan guru.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan siswa tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotor yang dicapai atau dikuasai peserta

didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hamalik dalam Kunandar, (2013: 62) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik. Lebih lanjut Suprijono (2011: 7) menjelaskan hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja.

Menurut Bloom dalam Suprijono (2011: 6-7), hasil belajar mencakup kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (megorganisasikan, merencanakan, membentuk hubungan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakteristik). Domain psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial manajerial, dan intelektual.

Dari beberapa pengertian tentang hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa yang akan dinilai secara komprehensif setelah mengikuti proses belajar. Hasil belajar tersebut ditandai oleh adanya perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik melalui alat pengukuran berupa tes yang

disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.

C. Pembelajaran IPS

1. Pengertian IPS

Istilah "*social studies*" yang berasal dari bahasa Inggris kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia. Pada intinya, fokus IPS adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial (*homo socius*).

Menurut Sumaatmadja, dkk. (2010: 1.10) IPS sebagai pendidikan, bukan hanya semata-mata membekali anak didik dengan pengetahuan yang membebani siswa melainkan membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Sapriya, dkk. (2007: 3-4) pendidikan IPS terdiri dari dua kata yaitu pendidikan dan IPS. Pendidikan mengandung pengertian suatu perbuatan yang disengaja untuk menjadikan manusia memiliki kualitas yang lebih baik. Dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti dan sebagainya. Selanjutnya definisi pendidikan yang dirumuskan dalam Undang-undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1 tentang sistem pendidikan nasional berikut ini: pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pengertian IPS merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia. Pada intinya, fokus kajian IPS adalah berbagai aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai

dengan karakteristik manusia sebagai makhluk sosial (*homo socius*).

Menurut Trianto (2010: 171) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya). IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat dan psikologi sosial.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan IPS adalah suatu ilmu yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam kehidupan bermasyarakat. Kajian dalam IPS yaitu perpaduan dan penyederhanaan dari sejumlah ilmu-ilmu sosial yang terencana dan sistematis untuk kepentingan program pengajaran di sekolah dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan dan memajukan hubungan-hubungan kemanusiaan kemasyarakatan.

2. Tujuan IPS

Menurut Trianto (2010: 174) tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan

lingkungannya serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Menurut Hasan dalam Sapriya (2007: 5) tujuan Pendidikan IPS dapat dikelompokkan dalam 3 katagori, yaitu: pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi. Tujuan pertama berorientasi pada pengembangan kemampuan intelektual yang berhubungan dengan diri siswa dan kepentingan ilmu pengetahuan khususnya ilmu-ilmu sosial. Tujuan kedua berorientasi pada pengembangan diri siswa dan kepentingan masyarakat. Tujuan ketiga lebih berorientasi pada pengembangan pribadi siswa baik untuk kepentingan dirinya, masyarakat, maupun ilmu.

Tujuan IPS menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 yaitu (1) mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan paedagogis dan psikologis, (2) mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial, (3) membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional, maupun global.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas, hipotesis penelitian tindakan kelas ini adalah: “Apabila dalam pembelajaran IPS menerapkan model pembelajaran aktif (*active learning*) tipe *index card match* (ICM) dengan menggunakan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV B SD N 04 Metro Utara”.