

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN PKn MELALUI PENERAPAN STRATEGI
PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX CARD MATCH*
KELAS IV SDN 1 PEKALONGAN
KECAMATAN PEKALONGAN
LAMPUNG TIMUR**

(Skripsi)

Oleh

RENI AMALIA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

ABSTRAK

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn MELALUI PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX CARD MATCH* KELAS IV SDN 1 PEKALONGAN KECAMATAN PEKALONGAN LAMPUNG TIMUR

Oleh :

RENI AMALIA

Masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Pekalongan yang diketahui dari hasil observasi yaitu hanya sebanyak 6 siswa atau 25% dari 24 siswa yang mencapai KKM yaitu 70 dengan kategori “sedang”. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Pekalongan melalui penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 3 siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan melalui 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi dan tes tertulis. Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Pekalongan. Hal ini dapat dilihat dari persentase aktivitas siswa pada siklus I mendapat 67,99% dengan kategori “cukup aktif” dan meningkat 8,86 sehingga pada siklus II mencapai 76,85% dengan kategori “aktif” dan meningkat 11,46 sehingga pada siklus III mencapai 88,28% dengan kategori “sangat aktif”. Persentase ketuntasan hasil belajar pada siklus I sejumlah 15 (62,5%) siswa telah mencapai KKM, meningkat menjadi 20 (83,33%) pada siklus II dan mencapai 21 (87,5%) siswa.

Kata Kunci : aktivitas, hasil belajar, strategi *Index Card Match*

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN PKn MELALUI PENERAPAN STRATEGI
PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX CARD MATCH*
KELAS IV SDN 1 PEKALONGAN
KECAMATAN PEKALONGAN
LAMPUNG TIMUR**

Oleh

RENI AMALIA

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2017**

Judul Skripsi : **PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn MELALUI PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF TIPE INDEX CARD MATCH KELAS IV SDN 1 PEKALONGAN KECAMATAN PEKALONGAN LAMPUNG TIMUR**

Nama Mahasiswa : **Reni Amalia**

No. Pokok Mahasiswa : 1013053075

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Maman Surahman, M.Pd.
NIP 19590419 198503 1 004

Dr. Rochmiyati, M.Si.
NIP 19571028 198503 2 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Maman Surahman, M.Pd

Sekretaris : Dr. Rochmiyati, M.Si

Penguji Utama : Drs. Riyanto M. Taruna, M.Pd



Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 14 Desember 2016

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Reni Amalia
Nomor Pokok Mahasiswa : 1013053074
Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian : SDN 1 Pekalongan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul: “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match* Kelas IV SDN 1 Pekalongan Lampung Timur” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan dengan baik dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini terbukti tidak benar, maka saya bersedia dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandarlampung, April 2017
Yang membuat pernyataan,



Reni Amalia
NPM 1013053074

RIWAYAT HIDUP



Reni Amalia dilahirkan di Metro pada tanggal 8 Mei 1992, anak pertama dari dua bersaudara, buah hati Bapak Teguh Rahayu dan Ibu Sudariyah.

Pendidikan formal diawali pada tahun 1997 di TK Aisyiah Srilungguh, setelah itu pada tahun 1998 diterima di SD Negeri 1 Tulus Rejo selesai pada tahun 2004. Tahun 2004 diterima di SMP Negeri 2 Pekalongan dan selesai pada tahun 2007, kemudian melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Metro dan diselesaikan tahun 2010. Setelah itu, peneliti melanjutkan pendidikan di Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Selama menjadi mahasiswa, pada tahun 2013, mengikuti Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 1 Pagardewa yang terintegrasi dengan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik di desa Pagar Dewa, Kecamatan Pagardewa, Kabupaten Tulang Bawang Barat.

KATA PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang

Kupersembahkan karya sederhana ini untuk :

Ayahanda dan Ibunda tercintaku

Pakde dan Bude

Orang tua yang selalu memberiku dukungan dan semangat luar biasa untuk mewujudkan impianku, orang tua yang telah mendidik dan merawatku dengan penuh kasih sayang, orang tua yang tak pernah berhenti berdo'a agar aku menjadi anak yang mampu membanggakan keluarga, dan orang tua yang selalu memberikan pelajaran kehidupan.

dan

Adikku yang sangat aku sayangi

Arif Wijaya

Sahabat dan teman-teman seperjuangan PGSD Universitas Lampung tahun 2010 yang tanpa pamrih selalu memberi motivasi dan membantuku hingga menyelesaikan studi.

Almamater tercinta Universitas Lampung

MOTTO

Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat.

(Winston Churchill)

Satu-satunya sumber pengetahuan adalah pengalaman.

(Albert Einstein)

Waktu adalah satu hal yang egois. Kamu bisa bersahabat dengannya, namun ia tidak mau bersahabat denganmu. Jangan salahkan jalan untuk ketidakhatianmu yang menyiksa

(Penulis)

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi PGSD di Universitas Lampung.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku dekan FKIP Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Lampung sekaligus Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing Akademik yang penuh kesabaran dan kasih sayang di dalam membimbing penulis, memberikan saran yang bijak, selalu mencurahkan perhatian yang luar biasa, dan senantiasa memberikan motivasi kepada penulis.
4. Ibu Dr. Rochmiyati, M.Si., selaku Pembimbing II yang penuh kasih sayang dan kesabaran telah bersedia meluangkan waktu, memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan masukan luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak Drs. Riyanto. MT, M.Pd., selaku Dosen Penguji yang telah memberikan banyak sekali masukan dan saran-saran yang membangun baik pada saat seminar maupun di dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh Staf Pengajar PGSD FKIP Universitas Lampung, yang telah memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
7. Bapak Suparmono, S.Pd., selaku Kepala Sekolah beserta seluruh pengajar dan staf tata usaha SDN 1 Pekalongan, Kecamatan Pekalongan Kabupaten Lampung Timur yang telah memberikan izin serta membantu penulis dalam melakukan penelitian.
8. Ibu Hudaiyah, S.Pd., selaku Guru Kelas IV serta siswa-siswi kelas IV SDN 1 pekalongan, Kecamatan Pekalongan, Kabupaten Lampung Timur, yang telah bersedia bekerja sama dan membantu dalam pelaksanaan penelitian.
9. Keluarga tercinta, Pakde, Ibu, Mas Redy Afrians, Mas Galih Ari Setiadi, adikku Arif Wijaya, yang senantiasa sabar dan tak pernah lelah memberikan nasihat, pengertian, kesabaran, motivasi, arahan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini serta kasih sayang dan do'a yang selalu dihaturkan demi kesuksesan penulis.
10. Sahabat-sahabat terbaikku, Kenia, Anti, Yasinta, Mustika, Puspa, Bulbul Alya, terima kasih untuk motivasi dan kebersamaan kalian selama ini. Terima kasih telah memberikan warna baru di dalam kehidupanku.
11. Teman-teman seperjuanganku, mahasiswa PGSD angkatan 2010, Devi, Tanti, Lady, Marina, Septi, Suning, Ndek Ochi, Luthfi, Rika, Vina, Ria, Amrisa, Duli, Kiki, Cica, Dewi, Mas Ner, Pindo, Bang Nio, Dedi, Imam, Rahmat, Ai,

Dwi Indah, Aji, Winda, Linda, Dika, Iyog, yang telah sama-sama berusaha dari awal sampai akhir, terima kasih untuk semuanya.

12. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah diberikan berupa rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi penulis berharap agar skripsi yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung, April 2017
Penulis,

Reni Amalia

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Belajar dan Pembelajaran.....	8
1. Pengertian Belajar	8
2. Pengertian Pembelajaran	10
B. Aktivitas Belajar	11
C. Hasil Belajar	12
D. Strategi Pembelajaran Aktif	13
1. Pengertian Strategi Pembelajaran	13
2. Pengertian Pembelajaran Aktif	15
3. Macam-macam Strategi Pembelajaran Aktif	16
E. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i>	17
1. Pengertian Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i>	17
2. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i>	18
3. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe <i>Index Card Match</i>	20
F. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	21
1. Pengertian PKn	21
2. Ruang Lingkup PKn	22
3. Tujuan PKn	24

4. PKn di Sekolah Dasar	25
5. Globalisasi	26
G. Penelitian Yang Relevan	28
H. Kerangka Fikir	29
I. Hipotesis Tindakan	32
III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	34
B. <i>Setting</i> Penelitian	35
1. Tempat Penelitian	35
2. Waktu Penelitian	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian	36
D. Teknik Pengumpulan Data	36
E. Alat Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data	37
G. Indikator Keberhasilan	38
H. Urutan Penelitian Tindakan Kelas	39
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	
A. Profil SD Negeri 1 Pekalongan	43
B. Hasil Penelitian	44
1. Hasil Penelitian Siklus I	44
2. Hasil Penelitian Siklus II	56
3. Hasil Penelitian Siklus III	67
C. Pembahasan	77
1. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa	78
2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa	80
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	85
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Mata Pelajaran PKn Kelas IV SDN 1 Pekalongan Tahun Pelajaran 2015/2016	2
2. Kriteria Keberhasilan Aktivitas Siswa dalam (%)	38
3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan Pertama	49
4. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan Kedua	51
5. Daftar Nilai Hasil Belajar Siswa Siklus I	52
6. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan Pertama	61
7. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan Kedua	62
8. Daftar Hasil Belajar Siswa Siklus II	64
9. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III Pertemuan Pertama	73
10. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III Pertemuan Kedua	74
11. Daftar Hasil Belajar Siswa Siklus III	76
12. Rekapitulasi Persentase Aktivitas Siswa Per-Siklus	78
13. Rekapitulasi Persentase Nilai Hasil Belajar Siswa Dalam Proses Pembelajaran Per-Siklus	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Pikir	30
2. Skema Siklus Penelitian Tindakan Kelas	35
3. Grafik 1 Rekapitulasi Persentase Rata-rata Aktivitas Siswa Per-Siklus	79
4. Grafik 2 Rekapitulasi Rata-rata Hasil Belajar Siswa	82
5. Grafik 3 Rekapitulasi Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Pemetaan dan Silabus	
1. Silabus	90
2. Pemetaan SK-KD	96
Siklus I	
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I	102
2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan Pertama	113
3. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan Kedua	114
Siklus II	
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	115
2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan Pertama	125
3. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan Kedua	126
Siklus III	
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus III	127
2. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan Pertama	138
3. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Pertemuan Kedua	139
Surat-surat	
1. Surat Penelitian Pendahuan	140
2. Surat Izin Penelitian	141
3. Surat Izin Penelitian dari Sekolah	142
4. Surat Pernyataan	143
5. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	144
Foto-Foto Penelitian	
Foto Penelitian	145

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah, sehingga tanggung jawab para pendidik di sekolah dasar sangat besar bagi terlaksananya pembelajaran yang bermakna bagi para siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penjelasan ini menunjukkan bahwa pendidikan dasar merupakan fondasi awal bagi siswa yang memiliki pengaruh yang besar terhadap keberlanjutan proses pendidikan siswa pada jenjang berikutnya. Kenyataan pada saat ini, justru ditemukan banyak sekali kendala pada pendidikan tingkat dasar untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa-siswanya, termasuk dalam proses pembelajaran PKn.

Banyak sekali faktor yang menjadi hambatan dalam terselenggaranya pembelajaran PKn yang bermakna bagi siswa-siswa sekolah dasar, diantaranya adalah orientasi pembelajaran tabula rasa yang mengibaratkan siswa seperti kertas putih, yang dapat ditulisi apa saja oleh gurunya, atau ibarat wadah kosong yang dapat diisi apa saja oleh gurunya. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran selama ini masih bersifat *teacher*

centered dalam arti guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri, sehingga pembelajaran memberikan kesan satu arah dan membosankan karena siswa tidak dianjurkan untuk memecahkan masalah sendiri, menyampaikan pendapat atau menanggapi jawaban dari guru atau teman yang lainnya. Hal seperti ini membuat siswa-siswa di sekolah dasar cenderung pasif dan memiliki keterbatasan dalam belajar.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilaksanakan di SDN 1 Pekalongan, dari hasil wawancara dengan guru PKn di Kelas IV SDN 1 Pekalongan, ditemukan bahwa proses pembelajaran PKn belum menggunakan variasi metode yang menarik secara maksimal seperti guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, guru hanya menyuruh siswa membuka buku paket PKn Kelas IV SD, kemudian siswa disuruh mendengarkan penjelasan guru sehingga guru lebih aktif dan siswa cenderung pasif serta guru belum menggunakan strategi pembelajaran aktif. Hal tersebut terlihat dari hasil belajar PKn yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Sebagai ilustrasi hasil belajar PKn pada ulangan akhir semester kelas IV pada semester ganjil tahun pelajaran 2015/2016 didapat data sebagai berikut:

Tabel. 1 Nilai Mata Pelajaran PKn Kelas IV SDN 1 Pekalongan Tahun Pelajaran 2015/2016

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
70	6	25 %	Tuntas
<70	18	75 %	Belum Tuntas
Jumlah Siswa	24	100%	Tuntas = 6 Belum Tuntas = 18 KKM = 70

Sumber: SDN 1 Pekalongan

Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di Kelas IV SDN 1 Pekalongan belum berhasil karena dari jumlah keseluruhan 24 siswa, hanya 6 atau 25 % yang mencapai KKM, 18 siswa atau 75 % siswa belum mencapai KKM. Sedangkan KKM yang ditentukan adalah 70 (Data nilai kelas IV semester I tahun pelajaran 2015/2016).

Guru harus dapat mengadakan perubahan, dari yang membosankan menjadi kelas yang menyenangkan dan mampu menggali motivasi belajar siswa. Upaya untuk menunjang tercapainya tujuan tersebut harus didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif. Iklim pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan pembelajaran dan semangat belajar siswa. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketetapan guru dalam memilih dan menggunakan strategi dan media yang sesuai dengan pembelajaran sehingga dapat mengkondisikan siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih kondusif dan tercapai tujuan pembelajaran. Pemilihan metode atau strategi yang tepat dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Salah satu strategi yang dikategorikan dapat memenuhi tuntunan di atas adalah strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Strategi *Index Card Match* merupakan strategi pembelajaran yang menuntut siswa untuk bekerja sama dan meningkatkan rasa tanggung jawab siswa atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan, saling bekerja sama dan membantu untuk menyelesaikan pertanyaan dan melempar pertanyaan kepada pasangan lain.

Kegiatan belajar bersama ini dapat membantu memacu belajar aktif melalui kegiatan kerjasama kelompok kecil yang memungkinkan untuk memperoleh pemahaman dan penguasaan materi.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diperlukan penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn Kelas IV SDN 1 Pekalongan, sehingga diharapkan melalui penerapan strategi pembelajaran aktif ini, aktifitas dan hasil belajar siswa Kelas IV SDN 1 Pekalongan dapat meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi permasalahan yang ada, yaitu sebagai berikut :

1. Guru belum menggunakan variasi metode yang menarik secara maksimal seperti guru lebih banyak menggunakan metode ceramah.
2. Siswa terlihat jenuh dan bosan terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga pembelajaran kurang menyenangkan dan siswa kurang aktif.
3. Rendahnya aktivitas belajar siswa pada pembelajaran PKn Kelas IV SDN 1 Pekalongan.
4. Rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn Kelas IV SDN 1 Pekalongan.
5. Pembelajaran PKn di Kelas IV belum menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian yang dilaksanakan tidak terlalu luas, lebih efektif, efisien dan terarah. Adapun hal-hal yang membatasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan aktivitas siswa dalam mata pelajaran PKn dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*.
2. Penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa SDN 1 Pekalongan Tahun Pelajaran 2015/2016?
2. Apakah penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dalam pembelajaran PKn dapat meningkatkan hasil belajar siswa SDN 1 Pekalongan Tahun Pelajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini untuk:

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN 1 Pekalongan Tahun Pelajaran 2015/2016 melalui penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dalam pembelajaran PKn.

2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Pekalongan Tahun Pelajaran 2015/2016 melalui penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dalam pembelajaran PKn.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang obyektif, mengenai peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn, melalui penerapan strategi aktif tipe *Index Card Match* di kelas IV SDN 1 Pekalongan. Secara rinci hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi dalam memperkaya kajian dan pengembangan PKn, terutama dalam pembelajaran PKn menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran PKn.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini, diharapkan berguna:

Bagi guru, sebagai referensi dan umpan balik dalam menggunakan strategi aktif tipe *Index Card Match* sehingga dapat meningkatkan pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa khususnya dalam mata pelajaran PKn.

- a. Bagi siswa, dapat meningkatkan kemampuan dan keberanian dalam berpendapat, bertanya dan menyampaikan hasil diskusi, memberikan pengalaman dan kemudahan dalam mengikuti pembelajaran PKn dan

meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn melalui penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* pada siswa.

- b. Bagi kepala sekolah, diharapkan menjadi bahan masukan dan memberikan kontribusi yang berguna dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran sehingga pembelajaran di sekolah lebih efektif.
- c. Bagi peneliti lanjutan, diharapkan menjadi bahan rujukan untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya pada kelas atau pelajaran lain khususnya dalam penerapan strategi pembelajaran *Index Card Match*.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, seorang guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif agar siswa dapat belajar secara aktif untuk memperoleh pengalaman yang bermanfaat secara mandiri. Guru mengelola pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1. Pengertian Belajar

Belajar memegang peranan penting dalam proses perubahan tingkah laku seseorang secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Banyak teori yang mengkaji tentang belajar, salah satunya adalah teori kognitivisme. Menurut Lapono (2008: 18), teori belajar kognitivisme mengacu pada wacana psikologi kognitif, dan berupaya menganalisis secara ilmiah proses mental dan struktur ingatan atau *cognition* dalam aktivitas belajar. Menurut Lefrancois (dalam Lapono (2008: 18) bahwa *Cognition* diartikan sebagai aktivitas mengetahui, memperoleh, mengorganisasikan, dan menggunakan

pengetahuan. Teori belajar kognitif mengarahkan siswa untuk berpikir sehingga pengetahuan yang didapat oleh siswa mencakup ingatan jangka panjang (*long-term memory*).

Syaefudin Sa'ud (2006: 3) menyatakan belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Perubahan sebagai hasil belajar dapat ditimbulkan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan serta kemampuan. Djamarah (2006: 38) mengemukakan belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas.

Dalam berinteraksi dengan kehidupan sehari-hari secara tidak sengaja siswa memperoleh pengalaman baru untuk memperbaiki tingkah lakunya. Menurut Slameto (2010: 2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut Prastowo (2013: 65) yang mengemukakan belajar adalah suatu proses mental yang tidak terlihat melalui interaksi dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan tingkah laku siswa.

Menurut Ruminiati (2007: 1.3) seseorang dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut terjadi suatu aktifitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang dapat diamati relatif lama. Menurut Hamalik (2008: 27) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan

bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami.

Menurut Asril (2010: 19-20) belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Artinya tujuan kegiatan adalah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat penulis simpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang diperoleh dari pengalaman siswa itu sendiri.

2. Pengertian Pembelajaran

Siswa yang komunikatif biasanya dapat melakukan interaksi baik kepada siswa lain maupun dengan guru saat melakukan pembelajaran. Dalam UU No. 20 tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 20 tentang ketentuan umum pada sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup.

Sehubungan dengan hal tersebut, dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No. 65 tahun 2013 Bab I tentang pendahuluan pada standar proses pendidikan dasar dan menengah menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk

berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa harus dibentuk oleh guru, sehingga guru hanya berperan sebagai fasilitator, bukan diktator dan sumber belajar satu-satunya. Menurut pendapat Prastowo (2013: 65) yang menyebutkan pembelajaran adalah kegiatan mengajar yang berpusat pada siswa sebagai objek. Siswa melakukan proses berpikir sehingga menjadikan pembelajaran sebagai proses yang berlangsung sepanjang hayat dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa tokoh di atas, penulis menyimpulkan pembelajaran adalah proses interaksi dalam kegiatan belajar yang dilakukan secara sadar oleh seorang guru kepada siswanya.

B. Aktivitas Belajar

Proses pembelajaran selalu berkaitan dengan aktivitas belajar, baik aktivitas yang bersifat positif maupun aktivitas yang bersifat negatif. Belajar yang berhasil harus melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Aktivitas fisik adalah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat dan pasif.

Menurut Rohani (2006: 6) peserta didik yang memiliki aktivitas pasif (kejiwaan) adalah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau

banyak berfungsi dalam rangka pengajaran. Seluruh peranan dan kemauan dikerahkan supaya daya ingat tetap aktif untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal sekaligus mengikuti proses pengajaran secara aktif. Ia mendengar, mengamati, menyelidiki, mengingat, menguraikan, mengasosiasikan ketentuan satu dengan lainnya, dan sebagainya. Kegiatan/keaktifan jasmani fisik sebagai kegiatan yang tampak yaitu saat peserta didik melakukan percobaan, membuat konstruksi model, dan lain-lain. Kegiatan psikis tampak bila ia sedang mengamati dengan teliti, memecahkan dengan persoalan, mengambil keputusan dan sebagainya.

Kunandar (2010: 277) mengatakan, aktivitas siswa dalam belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Sardiman (2010: 100) mengatakan aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental dalam kegiatan belajar, kedua aktivitas ini harus selalu berkait sehingga akan membuahkan hasil belajar yang optimal.

Penulis menyimpulkan aktivitas belajar adalah segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh seorang siswa dalam proses pembelajaran, baik aktivitas fisik maupun aktivitas psikis.

C. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa akan tercapai dengan baik apabila guru dapat menyampaikan materi pembelajaran secara efektif, efisien dan kondusif.

Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Tindakan mengajar bagi guru diakhiri dengan evaluasi hasil belajar, sedangkan dari siswa hasil belajar merupakan puncak proses belajar. Menurut Djamarah (2006: 119) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.

Hamalik (2008: 30) mengemukakan hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut diartikan adanya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibanding sebelumnya. Perubahan yang timbul pada individu harus mengarah pada perubahan positif yang berupa kecakapan sikap, kebiasaan dan pengertian.

Berdasarkan dari pendapat di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil pembelajaran siswa yang mencakup dari berbagai aspek baik itu kognitif, efektif dan psikomotor yang dapat dilihat dari evaluasi akhir pembelajaran dengan keterampilan yang diperoleh siswa setelah menerima pelajaran dari guru sehingga dapat mengembangkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

D. Strategi Pembelajaran Aktif

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran membutuhkan strategi agar tujuan tercapai secara optimal. Guru harus mampu menggunakan berbagai strategi pembelajaran yang cocok dalam proses pembelajaran. Djamarah (2006: 5) menggunakan bahwa strategi dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai

tujuan yang telah digariskan. Al Rasjid (2006: 197) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Menurut Kemp (dalam Sanjaya (2008: 126) strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Ruminiati (2007: 2.3) menyatakan bahwa strategi dalam pembelajaran adalah suatu prosedur yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Asril (2010: 13) mengemukakan bahwa konsep umum strategi pembelajaran dapat berarti suatu garis besar halaman pembelajaran untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan. Strategi dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dalam membina peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan jika dihubungkan dengan belajar mengajar. Menurut Hamruni (2011: 3) strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengertian strategi pembelajaran yang telah dikemukakan di atas penulis dapat menyimpulkan strategi pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan guru untuk memilih kegiatan belajar termasuk

penggunaan metode, media dan lain sebagainya dalam proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan yang telah digariskan.

2. Pengertian Pembelajaran aktif

Guru dituntut untuk menerapkan pembelajaran aktif agar siswa aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk belajar secara aktif. Menurut Zaini (2008: 14), pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. *Active learning* juga dimaksud untuk menjaga perhatian siswa/anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Konfius (dalam Silberman (2006: 23) menyatakan yang saya dengar, saya lupa. Yang saya lihat, saya ingat. Yang saya kerjakan, saya pahami. Tiga pertanyaan ini berbicara banyak tentang perlunya cara belajar aktif.

Silberman (2006: 23) memodifikasi dan memperluas kata-kata bijak konfius itu menjadi apa yang disebut Paham Belajar Aktif.

- a. Yang saya dengar, saya lupa.
- b. Yang saya dengar dan lihat, saya sedikit ingat.
- c. Yang saya dengar, lihat dan pertanyakan atau diskusikan dengan orang lain, saya mulai paham.
- d. Dari yang saya dengar, lihat, bahas, dan terapkan, saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan.
- e. Yang saya ajarkan kepada orang lain, saya kuasai.

Menurut Mulyasa (2004: 241) dalam model *active learning* setiap materi pelajaran yang baru harus dikaitkan dengan berbagai pengetahuan dan

pengalaman yang ada sebelumnya. Materi pelajaran yang baru disediakan secara aktif dengan pengetahuan yang sudah ada. Siswa dapat belajar secara aktif, jika guru menciptakan strategi yang tepat, sehingga siswa mempunyai motivasi yang tinggi untuk belajar.

Berdasarkan pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran aktif (*active learning*) adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk aktif, sehingga pembelajaran menjadi suatu hal yang menyenangkan dan siswa dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.

3. Macam-macam Strategi Pembelajaran Aktif

Strategi pembelajaran aktif sama dengan model-model lain yang memiliki macam-macam strategi yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Hamruni (2011: 160) menyatakan bahwa dalam strategi pembelajaran aktif terdapat berbagai macam tipe strategi yang dapat diterapkan di kelas diantaranya tipe *the power of two, reading guide, info search, index card match, everyone is a teacher here, giving questions getting answers, active knowledge sharing dan questions student have.*

Silberman (2006: 43-289) mengemukakan bahwa banyak jenis strategi pembelajaran aktif yang disesuaikan dengan tipe-tipe strateginya antara lain :

- a. Strategi pembentukan tim yaitu *group resume* dan *team gateway*.
- b. Strategi penilaian sederhana yaitu *instant assessment, representative sample, dan class concerns*.
- c. Strategi keterlibatan belajar langsung yaitu *active knowledge sharing* dan *exchange viewpoint*.
- d. Strategi stimulus diskusi kelas yaitu *active debate reading aloud*.
- e. Strategi belajar bersama yaitu *the study group, information research* dan *the power of two*.

- f. Strategi pengembangan keterampilan yaitu *triple role playing*, *active observation and feedback* dan *the firing line*.
- g. Strategi peninjauan kembali yaitu *index card match* dan *Slide review*.
- h. Strategi penilaian sendiri yaitu *phiscal self assessment* dan *reconsidering*.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa strategi pembelajaran aktif memiliki banyak sekali tipe strategi yang diterapkan dalam proses pembelajaran PKn. Dari berbagai macam tipe strategi di atas, peneliti memilih satu tipe strategi yaitu strategi *Index Card Match*. Strategi *Index Card Match* ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

E. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match*

1. Pengertian Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match*

Silberman (2006: 250) menyatakan *Index Card Match* merupakan salah satu strategi yang menyenangkan yang akan mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran. *Index Card Match* adalah salah satu teknik instruksional dari belajar aktif yang termasuk dalam berbagai *reviewing strategis* (strategi pengulangan).

Tipe *Index Card Match* ini berhubungan dengan cara-cara untuk mengingat kembali apa yang telah mereka pelajari dan menguji pengetahuan serta kemampuan mereka saat ini dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban dan soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan.

Kurniawati (dalam Margana, <http://penerapan-strategi-belajar-aktif-tipe-ICM.html>.) juga mengatakan bahwa strategi pembelajaran *Index Card Match* merupakan strategi 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.

Hamruni (2011: 162) menyatakan *Index Card Match* adalah cara menyenangkan lagi aktif untuk meninjau ulang materi kerja. Strategi ini memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada teman kelas. Sejalan dengan pendapat di atas, Suprijono (2009: 120) menjelaskan *Index Card Match* (mencari pasangan kartu) adalah suatu metode yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat penulis simpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* adalah strategi yang aktif dan menyenangkan digunakan untuk mengulang kembali materi yang diberikan sebelumnya dengan mencari pasangan kartu.

2. Langkah-Langkah Strategi Pembelajaran Aktif Aktif Tipe *Index Card Match*

Strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* ditujukan untuk membuat pembelajaran tetap melekat dalam pikiran dan menemukan cara untuk menyimpannya di dalam otak. Sama halnya dengan strategi pembelajaran lain, dalam strategi *Index Card Match* terdapat langkah-langkah pelaksanaannya dalam proses belajar.

Adapun menurut Hamruni (2011: 162) langkah-langkah yang harus ditempuh dalam strategi *Index Card Match* adalah sebagai berikut:

- a. Tulislah pertanyaan tentang apa pun yang diajarkan dalam kelas pada kartu index terpisah. Buatlah kartu pertanyaan yang sesuai dengan jumlah siswa.
- b. Tulislah jawaban bagi setiap pertanyaan-pertanyaan tersebut pada kartu terpisah.
- c. Gabungkan dua lembar kartu dan kocok beberapa kali sampai benar-benar acak.
- d. Berikan satu kartu pada setiap peserta didik. Jelaskan bahwa ini adalah latihan permainan. Sebagaimana memegang pertanyaan dan sebagian lain memegang jawaban.
- e. Perintahkan peserta didik menemukan kartu permainannya. Ketika permainan dibentuk, perintahkan peserta didik yang bermain untuk mencari tempat duduk bersama.

Silberman (2006: 250) menyatakan langkah-langkah strategi *Index Card Match* yaitu sebagai berikut :

- a. Tulislah pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di kelas pada kartu index yang terpisah. Buatlah kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa.
- b. Tulislah jawaban atas masing-masing pertanyaan itu pada kartu index terpisah.
- c. Campurkan dua kumpulan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampur aduk.
- d. Berikan satu kartu untuk satu siswa. Jelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapat pertanyaan tinjauan dan sebagian lain mendapat kartu jawabannya.
- e. Perintahkan siswa untuk mencari kartu pasangan mereka. Perintahkan siswa yang berpasangan itu untuk mencari tempat duduk bersama. (katakan pada mereka untuk tidak mengungkapkan kepada pasangan lain apa yang ada di kartu mereka).
- f. Perintahkan tiap pasangan (bila semua pasangan yang cocok telah duduk bersama) untuk memberikan kuis kepada siswa lain dengan membacakan keras-keras pertanyaan mereka dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut maka strategi *Index Card Match* merupakan salah satu strategi aktif karena melibatkan semua siswa dalam proses pembelajaran. Guru harus merencanakan secara maksimal agar tercapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan langkah-langkah yang sesuai dengan pendapat Silberman (2006: 250) karena lebih rinci dan

mudah dipahami sehingga lebih mudah untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

3. Kelebihan dan kekurangan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*

Setiap strategi pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Guru harus mampu mengemas pembelajaran dan jeli di dalam mengidentifikasi setiap strategi pembelajaran yang digunakan, baik jenis maupun kelebihan dan kekurangan dari strategi itu. Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* memiliki kelebihan dan kekurangan.

Marwan (dalam Sanjaya (2008: 163) menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan kelemahan *Index Card Match* adalah sebagai berikut.

Kelebihan *Index Card Match* :

- a. Menumbuhkan kegembiraan dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Materi pelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa.
- c. Mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.
- d. Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar.
- e. Penilaian dilakukan bersama pengamatan dan permainan.

Kelemahan *Index Card Match* adalah :

- a. Menumbuhkan waktu yang lama bagi siswa untuk menyelesaikan tugas dan prestasi.
- b. Guru harus meluangkan waktu yang lebih.
- c. Lama untuk membuat persiapan.
- d. Menuntut sifat tertentu dari siswa atau kecenderungan untuk bekerja sama dalam menyelesaikan masalah.

Menurut Widya Gustina (<http://widya.wordpress.com>) strategi pembelajaran *Index Card Match* memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan *Index Card Match* yaitu :

- a. Siswa menerima satu kartu soal atau jawaban, namun melalui presentasi antar pasangan.
- b. Terjadi proses diskusi dan presentasi sehingga menguatkan materi yang hendak dipelajari.
- c. Siswa dapat mempelajari topik atau konsep lainnya.

Kekurangan *Index Card Match* yaitu :

- a. Hanya terjadi satu babak saja sehingga sedikit monoton.
- b. Tidak ada poin untuk pasangan yang lebih cepat bertemu.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat penulis simpulkan bahwa strategi *Index Card Match* memiliki kelebihan dan kelemahan, walaupun strategi *Index Card Match* memiliki kelemahan tetapi semua siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran siswa.

F. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

1. Pengertian PKn

Pengertian PKn (n) tidak sama dengan PKN (N). PKN (N) adalah Pendidikan Kewargaan Negara. Sedangkan PKn (n) adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Soemantri (dalam Ruminiati (2007: 1.25) menyatakan Pendidikan Kewargaan Negara (N) merupakan mata pelajaran sosial yang bertujuan untuk membentuk atau membina warga negara yang baik, yaitu warga negara yang tahu, mau dan mampu berbuat baik.

Warga Negara yang baik adalah warga negara yang mengetahui dan menyadari serta melaksanakan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Pkn (n) menurut Winataputra (dalam Ruminiati (2007: 1.25) adalah Pendidikan Kewarganegaraan, yaitu pendidikan yang menyangkut status formal warga negara yang pada awalnya diatur Undang -Undang No. 2 Th. 1958. Undang-undang ini berisi tentang diri kewarganegaraan, peraturan tentang naturalisasi atau pemerolehan status sebagai warga Negara Indonesia.

Tarigan (2006:7) menyatakan bahwa PKn merupakan wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia, yang diwujudkan dalam bentuk perilaku sehari – hari, baik sebagai individu, anggota masyarakat maupun makhluk Tuhan Yang Maha Esa, yang membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan dan kemampuan

dasar berkenaan dengan hubungan warga negara dengan negara, serta pendidikan pendahuluan bela negara.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat penulis simpulkan bahwa PKn adalah mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai dan norma, menanamkan nilai pancasila sehingga membentuk moral anak yang sesuai dengan UUD 1945.

2. Ruang Lingkup PKn

Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 ruang lingkup mata pelajaran PKn untuk sekolah dasar meliputi aspek-aspek yaitu :

- a. Persatuan dan Kesatuan Bangsa, meliputi: hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, partisipasi dalam pembelaan negara, sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
- b. Norma, Hukum dan Peraturan, meliputi: tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
- c. Hak Asasi Manusia, meliputi: hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
- d. Kebutuhan Warga Negara, meliputi: hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan

mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.

- e. Konstitusi Negara, meliputi: proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
- f. Kekuasaan dan Politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
- g. Pancasila, meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.
- h. Globalisasi, meliputi: globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan paparan di atas mata pelajaran PKn mempunyai ruang lingkup yang dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran. Ruang lingkup dalam pembelajaran PKn diantaranya yaitu (a) persatuan dan kesatuan bangsa; (b) norma, hukum dan peraturan; (c) hak asasi manusia; (d) kebutuhan warga negara; (e) konstitusi negara; (f) kekuasaan dan politik; (g) Pancasila; dan (h) Globalisasi.

3. Tujuan PKn

Mata pelajaran PKn memiliki tujuan yang akan dicapai setelah proses pembelajaran. Sumarsono, dkk., (2005: 4) mengemukakan tujuan utama PKn adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta Ketahanan Nasional dalam diri para mahasiswa calon sarjana/ilmuwan warga Negara NKRI yang sedang merevisi dan menguasai iptek dan seni.

Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006 bahwa PKn bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti-korupsi.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa PKn adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk

mengembangkan berbagai kemampuan diantaranya seperti kemampuan berpartisipasi secara aktif, bertanggung jawab dan bertindak secara cerdas, dengan kemampuan tersebut siswa dapat memiliki kemampuan berinteraksi yang baik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

4. PKn di Sekolah Dasar

Pendidikan Kewarganegaraan menurut Winataputra (2009: 3.7) adalah program pendidikan berdasarkan nilai-nilai Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Pembelajaran PKn dapat menanamkan nilai, moral, dan norma sehingga dapat membekali siswa dengan seperangkat pengetahuan, sikap, dan keterampilan dasar yang berguna bagi siswa untuk kehidupan sosialnya baik untuk masa kini maupun masa yang akan datang. Pembelajaran PKn dapat menanamkan nilai, moral, dan norma.

Pembelajaran PKn bertumpu pada kemampuan dasar kewarganegaraan untuk semua jenjang, termasuk pada siswa sekolah dasar. Khusus kelas IV dalam pembelajaran PKn membahas materi tentang: (1) Sistem pemerintahan desa dan kecamatan meliputi lembaga pemerintahan desa dan kecamatan serta susunan pemerintahan desa dan kecamatan; (2) Sistem pemerintahan kabupaten, meliputi lembaga pemerintahan

kabupaten, kota dan provinsi dan susunan organisasi kabupaten, kota, dan provinsi; (3) Sistem pemerintahan tingkat pusat, meliputi lembaga pemerintahan pusat dan organisasi pemerintahan pusat; (4) Globalisasi meliputi, pengaruh globalisasi, budaya Indonesia dan misi kebudayaan internasional, dan menyikapi pengaruh globalisasi.

5. Globalisasi

1. Pengertian Globalisasi

Menurut Sarjan dan Nugroho (2008: 95), globalisasi berasal dari kata “global” dan “sasi”, sedangkan menurut Tim Fokus (2010: 48) menyatakan bahwa globalisasi adalah proses masuknya sesuatu ke ruang lingkup dunia. Peristiwa yang terjadi di dunia dapat kita saksikan secara langsung tanpa harus mendatanginya. Kita dapat berkomunikasi dengan sanak saudara dan sahabat di negeri yang jauh dengan alat telekomunikasi. Kita juga dapat menempuh perjalanan jauh hanya beberapa jam dengan pesawat.

Globalisasi pada hakikatnya adalah proses yang ditimbulkan oleh suatu kegiatan yang dampaknya berkelanjutan melampaui batas-batas kebangsaan dan kenegaraan. Mengingat bahwa dunia ditandai oleh kemajemukan (*pluralitas*) budaya maka globalisasi sebagai proses juga ditandai sebagai suatu peristiwa yang terjadi di seluruh dunia secara lintas budaya yang sekaligus mewujudkan proses saling memengaruhi antarbudaya. Pertemuan antarbudaya itu tidak selalu berlangsung sebagai proses dua arah yang berimbang, tetapi dapat juga sebagai proses dominasi budaya yang satu terhadap lainnya.

2. Materi Globalisasi di SD

a. Pengaruh Globalisasi

Globalisasi dapat diartikan proses menyatunya warga dunia secara umum dan menyeluruh menjadi kelompok masyarakat. Menurut sejarah, kehidupan manusia terjadi perubahan yang berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan. Manusia jaman dahulu memanfaatkan kekayaan alam untuk dapat mencukupi kebutuhan hidupnya. Sekarang semua sudah berbeda dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang sangat cepat, terciptalah alat komunikasi dan transportasi.

b. Dampak Globalisasi

Globalisasi tentunya membawa dampak bagi kehidupan kita. Dampak tersebut dapat berupa dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positif, meliputi: a. Kemajuan di bidang transportasi dan komunikasi; b. Meningkatkan perekonomian dalam suatu negara; c. Meluasnya pasar untuk produk dalam negeri, dan lain sebagainya. Dampak negatif, meliputi: a. Gaya hidup bebas, narkoba, dan kekerasan menjadi mudah masuk dalam kehidupan masyarakat Indonesia; b. Masyarakat cenderung memikirkan diri sendiri; c. Karena banyaknya barang yang dijual, maka masyarakat menjadi konsumtif.

c. Budaya Indonesia dalam Misi Kebudayaan Internasional

Kebudayaan Indonesia walau beraneka ragam, namun pada dasarnya terbentuk dan dipengaruhi oleh kebudayaan besar lainnya

seperti kebudayaan Tionghoa, kebudayaan India, dan kebudayaan Arab. Kebudayaan Indonesia meliputi : (1) Kategori Tradisional yang terdiri dari : Tarian daerah. Lagu daerah, Musik daerah, Alat musik daerah, Gambar/tulisan, Patung, Kain, Suara, Makanan dan minuman. (2) Kategori Modern, terdiri dari : Musik dangdut, Musik pop, Film Indonesia dan Sastra.

Indonesia merupakan negara yang terkenal akan kebudayaannya yang beragam. Untuk itu mengenalkan budaya Indonesia, maka diadakan misi kebudayaan internasional. Tujuan dari misi kebudayaan internasional adalah untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia kepada seluruh dunia.

d. Sikap terhadap pengaruh globalisasi

Globalisasi berkembang sangat cepat dan sudah melanda ke seluruh dunia. Globalisasi sangat memengaruhi tingkah laku kehidupan masyarakat. Pengaruh yang masuk akibat globalisasi ada yang berpengaruh positif, tetapi ada pula yang berpengaruh negatif. Sikap yang kita tunjukkan dalam menghadapi globalisasi yang berkembang dengan pesat adalah dengan pengendalian diri berdasarkan ilmu-ilmu agama dan nilai-nilai Pancasila.

G. Penelitian Yang Relevan

Banyak penelitian yang telah dilakukan mengenai penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dalam rangka meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, dalam penelitian tersebut dinyatakan bahwa adanya

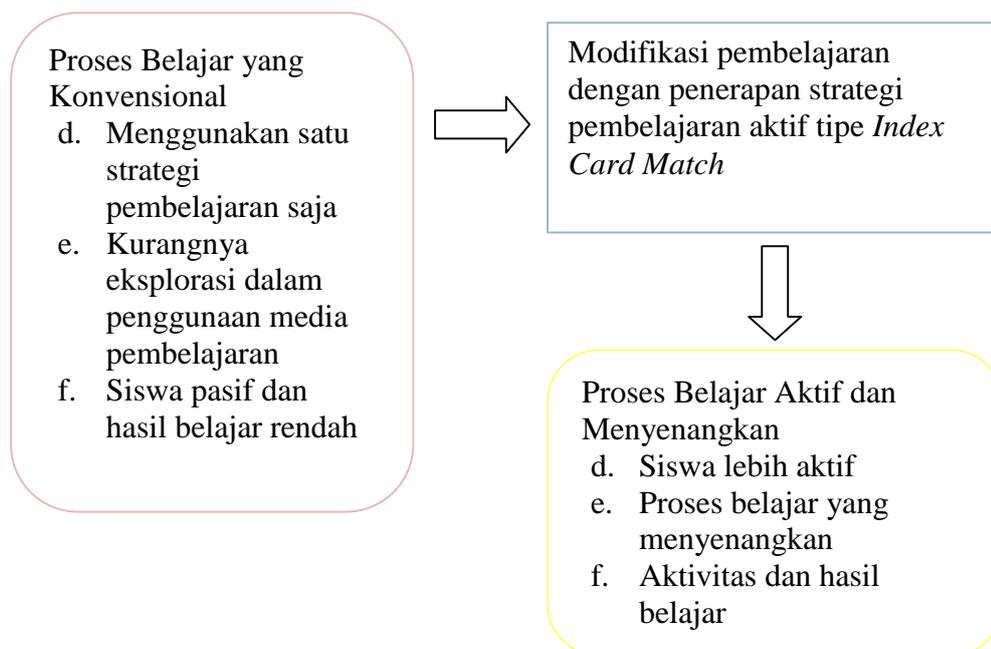
pengaruh penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian yang relevan tentang strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* diantaranya sebagai berikut :

- a. Rahma Tri Handayani (2014) dengan judul penelitian *Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SD Negeri Wonosido Pituruh Purworejo Tahun Pelajaran 2012/2013*. Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil presentase penilaian motivasi siswa pada siklus I sudah mengalami peningkatan, siswa kurang termotivasi 13,3 % siswa yang cukup termotivasi 53,3 % dan yang sangat termotivasi 80 % dan yang kurang termotivasi sudah tidak ada, rata-rata nilai belajar siswa pada siklus I yaitu 65,7 % dan pada siklus II rata-rata mengalami peningkatan yaitu 75,7.
- b. Slamet Fachruri (2014) dengan judul penelitian *Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SD Negeri Wonosido Pituruh Purworejo Tahun Pelajaran 2012/2013*. Penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

H. Kerangka Fikir

Kegiatan belajar mengajar PKn di kelas IV selama ini masih kurang efektif dan berpusat pada guru saja. Sebagian besar siswa di dalam kelas hanya pasif mendengarkan dan mencatat materi yang diajarkan. Banyak strategi pembelajaran yang bisa dijadikan alternatif untuk memperbaiki mutu

pembelajaran di kelas. Strategi pembelajaran yang dipilih harus mampu membuat siswa lebih aktif di dalam kelas dan antusias untuk mengikuti pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan strategi pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* selain meningkatkan partisipasi aktif siswa juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran yang dihadapi. Penerapan strategi ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dan sekaligus hasil belajarnya seperti terlihat dalam gambar kerangka berpikir pada gambar di bawah ini:



Gambar. 1 Bagan Kerangka fikir

Proses pembelajaran dalam penelitian ini sebanyak 3 siklus, setiap siklus terdapat 2 kali pertemuan. Penelitian siklus I, merupakan tahap perbaikan dari pembelajaran sebelumnya yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional. Strategi pembelajaran konvensional adalah strategi pembelajaran

yang biasa digunakan oleh guru di dalam kelas. Strategi ini biasanya disebut ceramah murni yang menggunakan strategi pembelajaran satu arah dimana siswa dituntut untuk menguasai materi pembelajaran dengan menggunakan indera pendengarannya.

Strategi pembelajaran konvensional berpusat pada guru sebagai sumber informasi, siswa lebih pasif, suasana pembelajaran cenderung membosankan dan hasil belajar rendah. Melihat kondisi seperti itu, peneliti tertarik untuk melakukan perbaikan pembelajaran di kelas dengan menggunakan strategi pembelajaran yang lebih mengaktifkan siswa, salah satunya dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Strategi ini merupakan strategi pembelajaran 2 arah. Siswa sebagai informasi dan suasana kelas lebih menyenangkan. Strategi ini membuat siswa belajar berdasarkan pengalamannya sendiri dan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Siklus II dan III merupakan tahap pematapan dari strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Tahap pematapan di sini merupakan tahap perbaikan dari siklus I, misalnya pada siklus I terdapat kekurangan pembelajaran yang mungkin disebabkan kurangnya persiapan atau guru kurang dalam menyampaikan sesuatu, pada tahap pematapan ini akan diperbaiki menjadi lebih baik. Strategi pembelajaran yang digunakan akan didesain lebih menarik dan menyenangkan supaya siswa lebih antusias lagi dalam mengikuti proses belajar dan aktivitas serta hasil belajar yang diperoleh lebih meningkat lagi dari pada siklus I.

I. Hipotesis Tindakan

Hipotesis di dalam penelitian merupakan elemen penting dalam menentukan penelitian menuju arah selanjutnya. Hipotesis dapat dilihat dari teori yang digunakan untuk menjelaskan permasalahan yang akan dibuat. Menurut Dantes (2012 : 164) menyatakan bahwa hipotesis merupakan penuntun bagi peneliti dalam menggali data yang diinginkan. Menurut Margono (2004: 80) menyatakan bahwa hipotesis berasal dari perkataan “hipo” (*hypo*) dan “tesis” (*thesis*). Hipo berarti kurang dari, sedangkan tesis berarti pendapat, jadi hipotesis adalah suatu pendapat atau kesimpulan yang sifatnya masih sementara.

Menurut Suryabrata (2000: 49), pengertian hipotesis dapat ditinjau dari beberapa hal, yaitu : Secara teknis, hipotesis merupakan pernyataan mengenai keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Secara statistik, hipotesis merupakan pernyataan mengenai keadaan parameter yang akan diuji melalui statistik sample. Ditinjau dalam hubungannya dengan variabel, hipotesis merupakan pernyataan tentang keterkaitan antara variabel-variabel (hubungan atau perbedaan antara dua variabel atau lebih). Ditinjau dalam hubungannya dengan teori ilmiah, hipotesis merupakan deduksi dari teori ilmiah (pada penelitian kuantitatif) dan kesimpulan sementara sebagai hasil observasi untuk menghasilkan teori baru (pada penelitian kualitatif).

Menurut Sekaran (dalam Noor (2010:79), hipotesis adalah hubungan yang diperkirakan secara logis di antara dua atau lebih variabel yang diungkap dalam bentuk pernyataan yang dapat diuji. Perumusan hipotesis harus memperhatikan berbagai hal agar hipotesis itu tidak mengandung makna yang ambigu.

Nazir (2005: 152) mengemukakan ciri-ciri hipotesis yang baik, yaitu:

1. Hipotesis harus menyatakan hubungan antar variabel
2. Hipotesis harus sesuai dengan fakta
3. Hipotesis harus berhubungan dengan ilmu dan sesuai dengan berkembangnya ilmu pengetahuan

4. Hipotesis harus dapat diuji dengan nalar ataupun dengan alat-alat statistika
5. Hipotesis harus dinyatakan dalam bentuk sederhana dan terbatas untuk mengurangi timbulnya kesalahpahaman pengertian
6. Hipotesis harus bisa menerangkan hubungan fakta-fakta dan dapat dikaitkan dengan teknik pengujian

Secara umum, berdasarkan pendapat ahli tersebut, penulis menyimpulkan bahwa hipotesis adalah pernyataan atas jawaban dari rumusan masalah penelitian dan dapat diuji. Hipotesis yang baik harus menyatakan hubungan antar variabel, sesuai dengan fakta dan ilmu pengetahuan, harus masuk akal dan dapat diuji.

Berdasarkan kajian pustaka diatas, dirumuskan hipotesis tindakan, yaitu :

- a. Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat akan meningkatkan aktivitas siswa kelas IV SD N 1 Pekalongan tahun pelajaran 2015/2016.
- b. Penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat akan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD N 1 Pekalongan tahun pelajaran 2015/2016.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

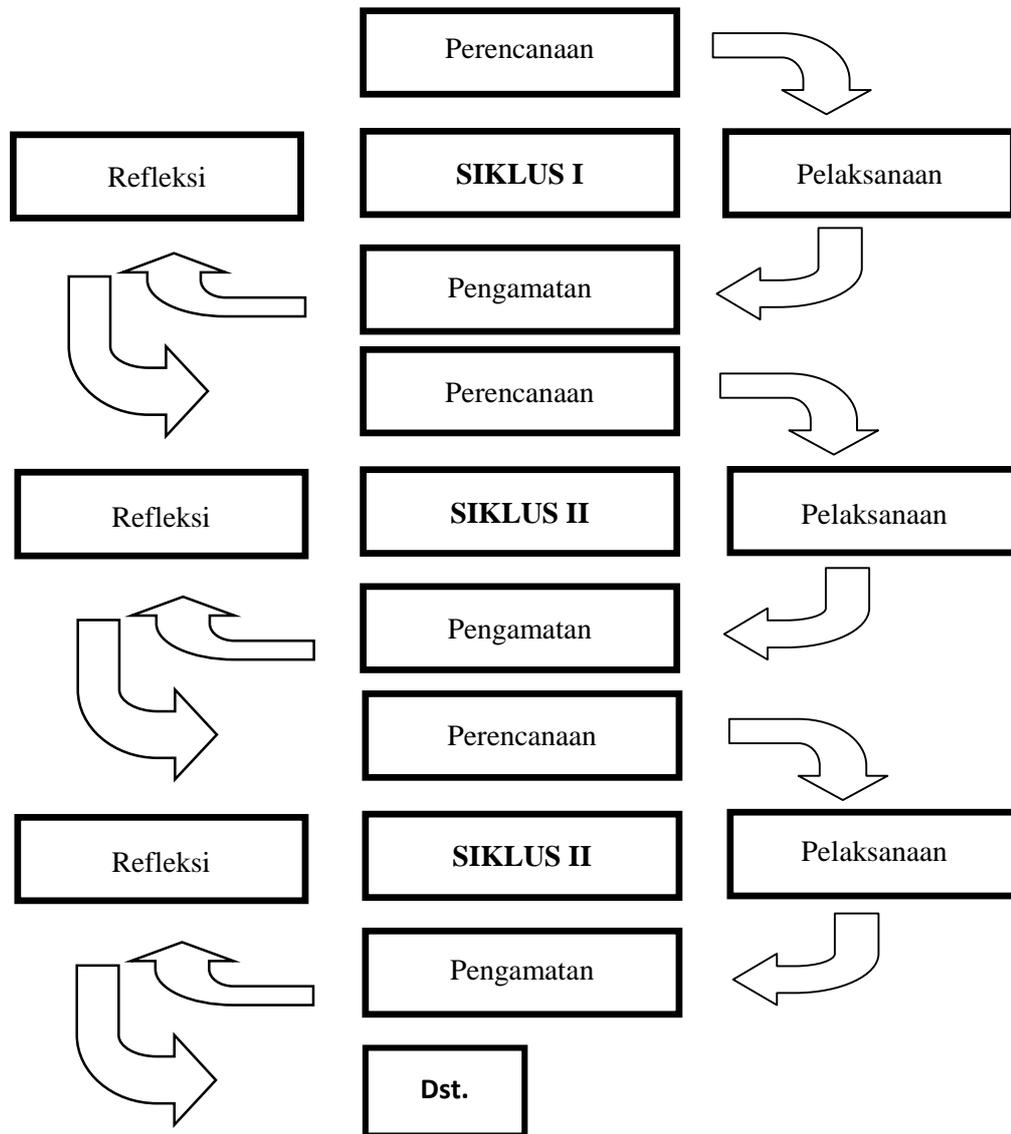
Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang lazim dikenal dengan *Classroom Action Research*. Arikunto (2006: 58) mengemukakan penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki/meningkatkan mutu praktik pembelajaran.

Wardhani (2004: 4) menyampaikan penelitian tindakan kelas adalah pendidikan yang dilakukan oleh guru dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Prosedur penelitian yang digunakan berbentuk siklus, dimana siklus ini tidak hanya berlangsung satu kali, tetapi beberapa kali hingga tercapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran PKn di kelas. Tahap-tahap dalam penelitian tindakan kelas diawali dengan perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), mengobservasi (*observation*), serta melakukan refleksi (*reflecting*), dan seterusnya sampai perbaikan atau peningkatan yang diharapkan tercapai.

Siklus dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar. 2 Skema Siklus Penelitian Tindakan Kelas



(Adaptasi dari Arikunto, 2006: 105)

B. Setting Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Pekalongan Kecamatan Pekalongan, Kabupaten Lampung Timur pada semester genap Tahun Pelajaran 2015/2016.

2. Waktu Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Pelajaran 2015/2016. Penelitian dimulai pada tanggal 27 Februari 2016 sampai tanggal 12 Maret 2016.

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV semester genap SDN 1 Pekalongan Kecamatan Pekalongan, Kabupaten Lampung Timur pada Tahun Pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 24 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* yaitu pengambilan sampel dilakukan secara keseluruhan yang ada dalam populasi itu. Dalam penelitian ini kelas yang diambil untuk dijadikan sampel adalah kelas IV dengan total jumlah siswa sebanyak 24 orang.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan alat pengumpulan data, antara lain teknik non tes dan tes.

1. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa terhadap pembelajaran PKn dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* berupa lembar pengamatan siswa (observasi).
2. Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data siswa yang berupa nilai-nilai hasil belajar siswa untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam pembelajaran PKn. Teknik ini berupa tes hasil belajar yang diberikan pada akhir pembelajaran.

E. Alat Pengumpulan Data

1. Lembar panduan observasi, instrumen ini dirancang peneliti berkolaborasi dengan guru mata pelajaran PKn kelas IV, lembar obeservasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas siswa selama penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran PKn dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*.
2. Soal-soal tes digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar, sehingga dapat diketahui ada tidaknya peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif untuk menganalisis tes hasil belajar siswa yang diperoleh dari pemberian tes pada akhir siklus dan menganalisis aktivitas siswa menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan instrumen penilaian hasil belajar. Nilai aktivitas siswa dan hasil belajar siswa diperoleh dengan rumus:

$$N = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N : Nilai yang dicari

R : Skor mentah yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimum ideal

100 : bilangan tetap

Diadopsi dari Purwanto (2008: 102)

Persentase ketuntasan belajar siswa memiliki kriteria keberhasilan sebagai berikut :

Tabel 2 Kriteria Keberhasilan Aktivitas Siswa dalam (%)

No	Tingkat Penguasaan	Keterangan
		Aktivitas Siswa
1.	>80%	Sangat Aktif
2.	60-79%	Aktif
3.	40-59%	Cukup Aktif
4.	20-39%	Kurang Aktif
5.	<20%	Pasif

Diadaptasi dari Aqib (2009: 41)

Nilai rata-rata hasil belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan

\bar{X} = Nilai rata-rata yang dicari

$\sum x$ = Jumlah nilai

N = Banyak Siswa

Diadaptasi dari arikunto (2004: 264)

Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100 \%$$

Diadaptasi dari Aqib (2009: 41)

G. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada

setiap siklusnya. Siswa dianggap tuntas belajar jika telah mendapat nilai 70 dan secara klasikal dianggap tuntas belajar apabila 75% dari jumlah siswa memperoleh nilai sekurang-kurangnya 70.

H. Urutan Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari beberapa siklus dan setiap siklus memiliki empat tahapan kegiatan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tiap siklus direncanakan akan dilakukan dua kali pertemuan, pada siklus pertama ini kegiatan pembelajaran diawali dengan:

1. Perencanaan

Peneliti membuat rencana pembelajaran yang matang, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh peneliti. Peneliti merencanakan proses pembelajaran PKn melalui penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dalam siklus pertama dengan langkah-langkah :

- a. Menentukan materi pokok yang akan diajarkan yaitu “ organisasi pemerintah tingkat pusat”.
- b. Mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti pemetaan Standar Kompetensi (SK) - Kompetensi Dasar (KD), Silabus, RPP dan Media yang akan digunakan selama proses pembelajaran.
- c. Menyiapkan potongan-potongan kartu berisi pertanyaan dan jawaban yang akan diberikan kepada siswa.
- d. Menyiapkan lembar observasi untuk melihat aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

- e. Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati kegiatan atau selama pembelajaran berlangsung.
- f. Menyiapkan tes formatif PKn untuk memperoleh data hasil belajar siswa.

2. Pelaksanaan

Langkah-langkah di dalam tindakan ini merupakan pelaksanaan dari rencana pembelajaran yang telah dipersiapkan oleh peneliti. Tindakan yang akan dilakukan dalam pembelajaran PKn melalui penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *tipe Card Match* pada siklus I sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebagai berikut :

a. Kegiatan Awal

- 1. Guru mengkondisikan kelas untuk memulai kegiatan pembelajaran.
- 2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.
- 3. Guru menginformasikan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*.
- 4. Guru menyampaikan apersepsi berupa kegiatan tanya jawab tentang materi yang akan dipelajari.

b. Kegiatan Inti

- 1. Guru memberikan penjelasan tentang materi yang diajarkan dengan bantuan media gambar.
- 2. Guru bertanya jawab dengan siswa tentang materi yang telah dijelaskan.
- 3. Guru mengeluarkan potongan-potongan kartu berisi pertanyaan jawaban.

4. Guru menyampurkan dua kumpulan kartu itu dan dikocok beberapa kali agar benar-benar tercampur aduk.
5. Guru memberikan satu kartu untuk satu siswa kemudian menjelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapat kartu pertanyaan dan sebagian lain mendapat kartu jawabannya.
6. Siswa diperintahkan untuk mencari kartu pasangan, bila sudah terbentuk pasangan kemudian siswa yang berpasangan itu untuk mencari tempat duduk bersama dan diperintahkan untuk tidak mengungkapkan kepada pasangan lain apa yang ada di kartu.
7. Setiap pasangan diperintahkan untuk memberikan kuis kepada siswa lain dengan membacakan keras-keras pertanyaan mereka dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.
8. Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan bimbingan atau arahan kepada siswa yang mengalami kesulitan dan mengoreksi hasil pencocokan kartu.
9. Guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami.
10. Guru memberikan tes yang telah disiapkan dalam bentuk tes formatif kepada siswa untuk mendapatkan skor akhir dan melihat tingkat penguasaan materi pelajaran PKn yang sudah diajarkan.

c. Kegiatan Akhir

Dalam kegiatan Akhir :

1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pelajaran.

2. Guru memberikan tugas rumah (PR) kepada siswa untuk lebih mendalami materi yang telah diajarkan.

3. Observasi

Peneliti mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran diamati dengan cara membubuhkan tanda *checklist* pada lembar observasi.

4. Refleksi

Peneliti mengamati hasil pengamatan terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa. Analisis aktivitas siswa meliputi sejauh mana siswa aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Analisis hasil belajar siswa dilakukan dengan menentukan rata-rata nilai kelas dan nilai hasil belajar setiap siswa. Hasil analisis digunakan sebagai acuan dan bahan perbandingan terhadap kegiatan pelaksanaan siklus berikutnya.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa:

1. Pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran pada tiap siklusnya.
2. Pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terbukti adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam setiap siklus.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, ada beberapa hal yang perlu disarankan kepada pihak-pihak terkait, antara lain:

1. Kepada siswa, hendaknya berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempermudah memahami materi pelajaran, membudayakan belajar guna memperkaya ilmu pengetahuan dan memperoleh hasil belajar yang baik.

2. Kepada guru, hendaknya dalam pembelajaran PKn dapat menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan menginovasi pembelajaran serta dapat memahami dan mencoba terlebih dahulu dalam penerapan strategi ini atau strategi pembelajaran lain dan membuat siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran serta memperoleh hasil yang baik.
3. Kepada kepala sekolah, hendaknya perlu dilakukan pengembangan proses pembelajaran tentang penggunaan media pembelajaran dan strategi lainnya selain strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* untuk menambah wawasan dan kemampuan guru dalam pembelajaran PKn. Kemudian dapat memfasilitasi sarana dan prasarana pendukung untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran demi meningkatnya mutu pendidikan di sekolah.
4. Kepada peneliti lanjutan, hendaknya dapat melakukan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*, sehingga dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya dan dapat dijadikan acuan pelaksanaan penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Al rasjid, Djedjen, dkk., 2006. *Kurikulum dan Pembelajaran*. UPI press. Bandung.
- Andayani, dkk. 2009. *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi, dkk., 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Asril, Zainal. 2010. *Micro Teaching*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian tindakan kelas untuk guru SD, SLB, dan TK*. CV Yrama Widya. Bandung.
- Depdikbud. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Basri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Fajar Arni. 2009. *Portofolio dalam pembelajaran IPS*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Hamruni. 2011. *Strategi Pembelajaran*. Insan Madani. Yogyakarta.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah PTK sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Raja Grafindo. Jakarta.
- Lapono, N dkk. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.

- Margana, Juntak. 2010. *Penerapan Strategi Belajar Aktif Tipe ICM*. <http://penerapan-strategi-belajar-aktif-tipe-ICM.html>. Diakses tanggal 9-01-2014. @20.15 WIB.
- Mulyasa, E. 2004. *Kurikulum berbasis Kompetensi (KBK), Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Rosdakarya. Bandung.
- Nazir, M. 2005. *Metode Penelitian*. Ghalia Indonesia. Jakarta.
- Permendikbud No.65 Tahun 2013 tentang *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Permendikbud. Jakarta.
- Prastowo, A. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. DIVA Press. Yogyakarta.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Rohani, ahmad. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Ruminiati. 2007. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana. Jakarta.
- Sardiman. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo. Jakarta.
- Sarjan dan Agung Nugroho. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan Bangsa Menjadi Insan Pancasila 4 Untuk SD dan MI Kelas IV*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Silberman, Melvin L. 1996. *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. Terjemahan Sarjuli. 2007. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Nusamedia. Bandung.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sumarsono, dkk. 2005. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Suprijono, Agus.2009. *Cooperative Learning, Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Belajar. Bandung.
- Syaefudin Sa'ud, Udin, dkk., 2006. *Pembelajaran Terpadu*. UPI PRESS. Bandung.
- Tarigan, Henry Guntur. 2006. *Kapita Selekta PKn*. Bumi Aksara. IKIP Malang.

Tim Fokus. 2010. *Fokus Pendidikan Kewarganegaraan Untuk SD/MI Kelas IV Semester 2*. CV. Sindinata. Solo.

UU No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Rineka Cipta. Jakarta.

Widya Gustina, Erma. 2010. Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Ekonomi Melalui Strategi Pembelajaran *Index Card Match* (Mencari Pasangan) Pada Siswa Kelas Viii B SMP Muhamadiyah 8 Surakarta Tahun 2010/2011. <http://skripsi-PTK-Index-Card-Match.com>. Diakses tanggal 10-10-2014. @20.25 WIB.

Zaini, Hisyam, dkk., 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Insan Madani. Yogyakarta.