

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. 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 warganegara 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. Sedangkan 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-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.

B. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar memegang peranan penting dalam proses perubahan tingkah laku seseorang secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. 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. Sedangkan Djamarah (2006: 38) mengemukakan belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas.

Menurut Ruminiati (2007: 1.3) seseorang dapat dikatakan belajar jika dalam diri orang tersebut terjadi suatu aktivitas yang mengakibatkan perubahan tingkah laku yang dapat diamati relatif lama. 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.

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 (Asril, 2010: 19-20).

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. Aktivitas Belajar

Proses pembelajaran akan 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 dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat dan pasif.

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. Sedangkan kegiatan psikis tampak bila ia sedang mengamati dengan teliti, memecahkan dengan persoalan, mengambil keputusan dan sebagainya (Rohani, 2006: 6).

Kunandar (2010: 277) menjelaskan bahwa 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. Sedangkan menurut Sardiman (2010: 100) 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

Berdasarkan beberapa teori di atas, maka yang dimaksud dengan aktivitas belajar adalah segala bentuk kegiatan positif yang dilakukan oleh seorang siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, baik aktivitas fisik maupun aktivitas psikis.

3. 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. Dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan evaluasi hasil belajar, sedangkan dari siswa hasil belajar merupakan puncak proses 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.

Menurut Yasa (dalam Honas, [http:// penerapan-strategi-belajar-aktif-tipe ICM.html](http://penerapan-strategi-belajar-aktif-tipe-ICM.html)) hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai individu setelah mengalami proses belajar dalam jangka waktu tertentu. Sedangkan Djamarah (2006: 119) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.

Berdasarkan dari pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil pembelajaran siswa yang mencakup dari berbagai aspek baik itu kognitif, afektif 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.

C. Strategi Pembelajaran Aktif

1. Pengertian Strategi Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran membutuhkan strategi agar tujuan tercapai secara optimal. Untuk itu guru harus mampu menggunakan berbagai strategi pembelajaran yang cocok dalam proses pembelajaran. Djamarah (2006: 5) mengemukakan bahwa strategi dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Sedangkan 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 haluan pembelajaran untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan. Jika dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi dapat diartikan sebagai pola-pola umum

kegiatan guru dalam membina peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Sedangkan menurut Hamruni (2011: 3) strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiannya 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 akan 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. 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. Di samping itu *active learning* juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa/anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran (Zaini, 2008: 14).

Konfius (dalam Silberman, 2006: 23) menyatakan yang saya dengar, saya lupa. Yang saya lihat, saya ingat. Yang saya kerjakan, saya pahami. Tiga pernyataan 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. Agar siswa dapat belajar secara aktif guru perlu 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 *physical 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 siswa.

D. Strategi Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match*

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

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 atau soal sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana menyenangkan (Silberman, 2006: 250).

Kurniawati (dalam Margana, <http://penerapan-strategi-belajar-aktif-tipe%20ICM.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 pelajaran. Strategi ini memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berpasangan dan memainkan kuis kepada teman sekelas. 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 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 langkah-langkah yang harus ditempuh dalam strategi *Index Card Match* menurut Hamruni (2011: 162) adalah sebagai berikut:

- a. Pada kartu index terpisah, tuliskan pertanyaan tentang apa pun yang diajarkan dalam kelas. Buatlah kartu pertanyaan yang sesuai dengan jumlah siswa.
- b. Pada kartu terpisah, tuliskan jawaban bagi setiap pertanyaan-pertanyaan tersebut.
- 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. Sebagian 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 mtch* yaitu sebagai berikut:

- a. Pada kartu indeks yang terpisah, tuliskan pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di kelas. Buatlah kartu pertanyaan dengan jumlah yang sama dengan setengah jumlah siswa.
- b. Pada kartu yang terpisah, tuliskan jawaban atas masing-masing pertanyaan itu.
- c. Campurkan dua kumpulan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampuraduk.
- 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. Bila sudah terbentuk pasangan, 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. Bila semua pasangan yang cocok telah duduk bersama, perintahkan tiap pasangan 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. Oleh karena itu, guru harus merencanakan secara maksimal agar tercapai tujuan pembelajaran. Dari beberapa langkah-langkah di atas, peneliti memilih langkah-langkah menurut pendapat Silberman 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*

Strategi *Index Card Match* sama dengan strategi-strategi lainnya, yang memiliki kelebihan dan kelemahan ketika diimplementasikan pada proses pembelajaran. Marwan (dalam Sanjaya, 2008: 163) menyatakan bahwa terdapat kelebihan dan kelemahan *Index Card Match* adalah sebagai berikut.

Kelebihan *Index Card Match* adalah:

- 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 pengamat dan pemain.

Sedangkan kelemahan *Index Card Match* adalah:

- a. membutuhkan 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.

Sedangkan 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 di atas, 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.

E. HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dirumuskan hipotesis tindakan, yaitu “Apabila dalam pembelajaran PKn menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* (ICM) serta memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka akan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IVA SDN 1 Metro Barat tahun pelajaran 2012/2013”.