

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIK**

#### **A. Acuan Teori dan Fokus yang Diteliti**

##### **1. Hakikat Hasil Belajar IPS**

###### **a. Pengertian Belajar**

Menurut pengertian secara psikologis belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dan interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar dapat didefinisikan sebagai berikut :

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.<sup>1</sup> Pendapat di atas maksudnya adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya, karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar.

Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri individu. Perubahan tersebut dapat berupa perubahan tingkah laku. Menurut Cronbach dalam Baharudin dan Esa Nur Wahyuni,

---

<sup>1</sup>Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010), h. 2

Belajar yang terbaik adalah melalui pengalaman.<sup>2</sup> Dengan pengalaman tersebut pelajar menggunakan seluruh panca inderanya.

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>3</sup> Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Usaha untuk mencapai kepandaian atau Ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya, mendapatkan Ilmu atau kepandaian yang belum dipunyai sebelumnya.

Seorang belajar bila ingin melakukan suatu kegiatan sehingga kelakuannya berubah. Seorang dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat dilakukannya. Seorang menghadapi situasi dengan cara lain. Kelakuan harus di pandang dalam arti yang luas meliputi pengamatan, pengenalan, perbuatan, minat, keterampilan, sikap dan lain-lain. Jadi belajar tidak hanya mengenai bidang intelektual saja akan tetapi seluruh pribadi anak, kognitif, afektif maupun psikomotor. Sehingga dengan belajar manusia menjadi tahu, memahami, mengerti, dapat melaksanakan dan memiliki tentang sesuatu. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah kegiatan belajar pembelajaran merupakan kegiatan paling pokok. Hal ini berarti bahwa

---

<sup>2</sup>Baharudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, ( Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2008 ),h. 13

<sup>3</sup>*Ibid.*, h. 10

keberhasilan atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada proses belajar yang dilakukan siswa sebagai anak didik.

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam suatu situasi.

Berdasarkan pernyataan tersebut yaitu bahwa perubahan dalam diri seseorang baik itu dari sifatnya maupun jenisnya, namun tidak semua perubahan dalam diri seseorang itu dikatakan dalam arti belajar. Belajar disini merupakan suatu proses dimana seseorang mengalami perubahan dalam dirinya berdasarkan pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.<sup>4</sup> Pada dasarnya belajar merupakan tahapan perubahan perilaku

---

<sup>4</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Jakarta : Remaja Rosda Karya, 2010), h. 87

siswa yang relatif positif dan mantap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif, afektif, dan psikomotor.

Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku.<sup>5</sup> Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari.

Pendapat di atas menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian bahwa seseorang dikatakan telah belajar apabila sudah terdapat perubahan perilaku dalam dirinya. Perubahan tersebut terjadi sebagai akibat dari interaksi lingkungan. Perubahan tersebut bersifat relatif permanen, tahan lama, menetap dan tidak berlangsung sesaat saja.

Menurut Siregar dan Nara, belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (dalam kandungan) hingga liang kubur. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya.<sup>6</sup> Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (*kognitif*), dan keterampilan (*psikomotor*), maupun menyangkut nilai dan sikap (*afektif*).

---

<sup>5</sup>Wina sanjaya, *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*, (Jakarta : Prenada, 2009)h. 112

<sup>6</sup>Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), h. 3

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan perilaku mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun yang dimaksud lingkungan mencakup keluarga, sekolah dan masyarakat, dimana siswa itu berada.

Berdasarkan beberapa pendapat pengertian belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan perilaku pada diri seseorang dimana tidak hanya disebabkan oleh pertumbuhan saja melainkan hasil dari pengalamannya berinteraksi di lingkungannya secara terus-menerus yang menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), nilai dan sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor).

#### **b. Pengertian Hasil Belajar**

Snelbeker di dalam Rusmono menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah melakukan perubahan belajar<sup>7</sup>. Hasil belajar yang dikemukakan tersebut merupakan perubahan perilaku seseorang sebagai akibat dari pengalaman yang siswa dapat dalam proses belajar.

---

<sup>7</sup>Rusmono, *Strategi Pembelajaran Problem Blased Learning*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2012), h. 8

Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.<sup>8</sup> Siswa dikatakan telah mempunyai hasil belajar setelah menunjukkan kemampuan tertentu sebagai hasil dari pengalaman belajarnya.

Sebaliknya siswa tidak dikatakan memiliki hasil belajar yang tidak menunjukkan kemampuan tertentu walaupun siswa telah belajar. Seorang siswa telah memperoleh hasil belajar sanggup berbuat atau melakukan sesuatu yang tidak sanggup dilakukan.

Robert Gagne dalam Sri Esti Wuryani Djiwandono meninjau hasil belajar yang harus dicapai oleh siswa dan juga meninjau proses belajar menuju ke hasil belajar dan langkah-langkah instruksional yang dapat diambil oleh guru dalam membantu siswa belajar.<sup>9</sup> Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar yang mana digunakan oleh guru sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan.

Hasil belajar dapat berupa perubahan pada diri seseorang baik itu berupa pengetahuan yang didapat atau pun perubahan tingkah laku. Hal ini dapat bertahan hanya beberapa periode waktu saja, dikarenakan seseorang akan belajar secara terus-menerus dan akan secara otomatis mendapatkan

---

<sup>8</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar*, (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2001), h.3

<sup>9</sup>Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi pendidikan*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2006), h. 217.

pengetahuan yang dapat mengubah atau menyempurnakan pengetahuan sebelumnya yang sudah diperoleh.

Hasil belajar tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar karena belajar merupakan proses, sedangkan hasil belajar merupakan hasil dari belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.<sup>10</sup>

Hasil belajar dapat berupa keterampilan-keterampilan intelektual yang memungkinkan seseorang berinteraksi dengan lingkungan melalui penggunaan simbol-simbol atau gagasan-gagasan, strategi-strategi kognitif, yang merupakan proses-proses kontrol dan dikelompokkan sesuai dengan fungsinya. Hasil belajar merupakan hasil pemikiran-pemikiran yang bermakna yang dituangkan dalam bentuk gagasan-gagasan untuk memecahkan suatu masalah.

Pengertian hasil belajar pun diungkapkan oleh S.Nasution dalam Darwyah yaitu suatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya mengenai pengetahuan juga bentuk kecakapan, kebiasaan, sikap pengertian, penghargaan diri dari individu yang belajar.<sup>11</sup> Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku pada diri seorang individu yang memiliki

---

<sup>10</sup>Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009) , h. 38.

<sup>11</sup>Darwyah Syah, dkk, *Strategi belajar mengajar*, (Jakarta: Diadit Media, 2009), h. 43.

tujuan sebagai suatu cita-cita. Hal tersebut dilakukan secara bertahap dan sadar dari waktu ke waktu ke arah yang positif yang bersifat permanen.

Menurut Bloom dalam Agus Suprijono, hasil belajar dalam tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>12</sup> Ranah kognitif mencakup hasil belajar yang berhubungan dengan pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif mencakup sikap dan nilai. Hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu.

Anderson dan Krathwohl dalam Eveline Siregar dan Hartini Nara membagi kawasan pengetahuan menjadi enam, yaitu: Mengingat (C1), Mengerti (C2), Memakai (C3), Menganalisis (C4), Menilai (C5).<sup>13</sup> Aspek pengetahuan harus dimiliki oleh siswa, agar kemampuan pemahaman terus meningkat. Oleh karena itu, seorang guru haruslah merancang pembelajaran agar aspek yang ada pada ranah pengetahuan dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengaplikasikan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>12</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), h. 2

<sup>13</sup>Eveline Siregar dan Hartini Nara, *op.cit.*, h. 9

### c. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pemikiran tentang konsep pendidikan IPS di Indonesia banyak dipengaruhi oleh pemikiran *social studies* dari negara barat yaitu Amerika Serikat, yang merupakan salah satu negara yang di anggap sebagai warga negara yang memiliki pengalaman panjang dan reputasi akademis yang signifikan dalam bidang Ilmu Sosial. Amerika memiliki sebuah lembaga yang memberikan perhatian khusus pada pengembangan *social studies*. Secara berkala lembaga tersebut “melahirkan” kajian-kajian akademiknya melalui sebuah jurnal yang dipublikasikan oleh *National Council for the Social Studies* ( NCSS ) berikut.

*Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decision for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.*<sup>14</sup>

Artinya Ilmu-ilmu Sosial adalah studi terintegrasi dari Ilmu-ilmu Sosial dan Humaniora untuk mempromosikan kompetensi sipil. Dalam program sekolah, studi sosial menyediakan terkoordinasi, Ekonomi, Geografi, Sejarah, Hukum, Filsafat, Ilmu Politik, Psikologi, Agama, dan Sosiologi, serta konten

---

<sup>14</sup>Nana Supriatna,dkk, *Pendidikan IPS di SD*, ( Bandung : UPI PRESS, 2007 ), h. 4

yang sesuai dari Humaniora. Tujuan utama penelitian sosial adalah untuk membantu kaum muda mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan informasi dan alasan bagi masyarakat baik sebagai warga masyarakat, beragam budaya demokratis di dunia yang saling tergantung.

Terdapat perbedaan yang esensial antara IPS sebagai Ilmu-ilmu Sosial (*sosial sciences*) dengan pendidikan IPS sebagai *social studies*. Jika IPS lebih dipusatkan pada pengkajian Ilmu murni dari berbagai bidang yang termasuk dalam ilmu-ilmu sosial atau dalam kata lain IPS adalah sebagai wujudnya. Setiap disiplin ilmu yang tergabung dalam Ilmu-ilmu Sosial berusaha untuk mengembangkan kajiannya sesuai dengan alur keilmuannya.

Pendidikan IPS merupakan pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek pendidikan agar siswa memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan pengembangan serta melatih sikap, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimiliki.<sup>15</sup>

IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu Sosial. Untuk itu seorang guru harus memahami pengertian peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi. Fakta adalah informasi atau data yang ada atau terjadi dalam kehidupan yang terjamin kebenarannya. Konsep adalah penanaman atau pemberian label untuk sesuatu yang membantu seseorang mengenal, dan memahami sesuatu tersebut. Generalisasi merupakan sejumlah konsep yang akan memiliki

---

<sup>15</sup>Etin Solihatin dan Roharjo, *Analisis Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h.14

keterkaitan dan makna. Generalisasi adalah pernyataan tentang hubungan antara konsep.

Menurut Somantri dalam Sapriya menyatakan pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologi untuk tujuan pendidikan.<sup>16</sup> IPS merupakan bidang studi yang mempelajari, mengolah, dan membahas hal-hal yang berhubungan dengan masalah-masalah sosial di lingkungan masyarakat hingga benar-benar dapat dipahami dan diperoleh pemecahannya sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan.

Pendidikan IPS adalah untuk meningkatkan sekolah itu sebagai suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara, dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.<sup>17</sup> Ilmu pengetahuan sosial merupakan seperangkat fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku dan tindakan manusia untuk membangun dirinya, masyarakatnya, bangsanya, lingkungannya berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang.

---

<sup>16</sup>Sapriya, *Pendidikan IPS : Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h. 11.

<sup>17</sup>M. Numan Somantri, *Menggagaskan Pembaharuan Pendidikan IPS*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2001), h. 44

Menurut lif IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi dan ekonomi.<sup>18</sup> Dalam pembelajaran IPS berusaha membantu siswa dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang dihadapi, sehingga akan menjadikannya semakin mengerti dan memahami lingkungan sosial masyarakatnya.

Menurut Djahiri dalam Rudi berpendapat bahwa IPS atau studi sosial konsep-konsepnya merupakan konsep pilihan dari berbagai ilmu lalu dipadukan dan diolah secara didaktis-pedagogis sesuai dengan tingkatan perkembangan siswa.<sup>19</sup> Dilihat dari bahan kajiannya menurut penjelasan pasal 37 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, bahwa bahan kajian Ilmu Pengetahuan Sosial antara Ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan sebagainya.

Pembelajaran IPS harus mampu memberikan pengalaman-pengalaman belajar yang berorientasi pada aktivitas belajar siswa. Melibatkan siswa secara penuh dalam aktivitas pembelajaran dan pengalaman belajar mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat memecahkan masalah dalam lingkungan belajarnya yang mana masalah tersebut terjadi pula dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>18</sup>lif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amir, *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*, (Jakarta : Prestasi Pustaka, 2011), h. 10

<sup>19</sup>Rudi, *Pendidikan IPS-Filosofi, Konsep dan Aplikasi*, (Bandung : Alfabeta, 2011), h. 17

Melalui IPS siswa diharapkan dapat memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, memiliki perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu mengambil tindakan yang tepat. Selain itu tidak hanya peka terhadap lingkungan masyarakat saja, melainkan juga siswa peka terhadap dirinya sendiri yaitu dapat mengembangkan rasa toleransi, rasa estetika, etika, menghormati orang lain, dan dapat berpikir logis.

Menurut Hasan dalam Supriatna dkk, tujuan pendidikan IPS dapat dikelompokkan dalam tiga kategori, yaitu pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi.<sup>20</sup>

Tujuan IPS mempersiapkan siswa dari jenjang Sekolah Dasar untuk siap tumbuh dan berkembang dalam lingkungan kehidupannya yang dihadapkan dengan permasalahan sosial. Selain itu IPS mempersiapkan siswa menjadi warga negara Indonesia yang baik dan bertanggung jawab.

Berdasarkan uraian di atas dari beberapa teori maka dapat disimpulkan IPS merupakan ilmu yang mempelajari dan memahami bagaimana memecahkan masalah-masalah sosial yang ada dilingkungan masyarakat, yang dilaksanakan dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Tujuan dari IPS itu sendiri adalah bekal bagi siswa untuk

---

<sup>20</sup>Nana Supriatna dkk, *op.cit.*, h. 5

masa depan dalam menjalani kehidupannya, baik itu pengetahuan dan keterampilan sosial dalam mengatasi permasalahan sosial.

#### **d. Pengertian Hasil Belajar IPS**

Hasil merupakan perolehan. Dalam penelitian ini hasil merupakan perolehan dari seseorang dengan menunjukkan kemampuannya. Hasil belajar biasanya ditunjukkan melalui perolehan nilai, keterampilan, perilaku, dan lain sebagainya.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang bentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*Product*) menunjukkan pada satu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.<sup>21</sup> Hasil belajar sangat erat kaitannya karena belajar merupakan proses untuk mendapatkan hasil belajar. Dimana hal tersebut merupakan tujuan yang akan mengakibatkan perubahan pada diri individu.

Selain dengan hal di atas, Slameto dalam Darwyah mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku individu yang mempunyai cita-cita: a) perubahan belajar terjadi secara sadar, b) perubahan dalam belajar mempunyai tujuan, c) perubahan belajar secara positif, d)

---

<sup>21</sup>Purwanto, dkk, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2008), h. 44.

perubahan belajar bersifat kontinue, e) perubahan belajar bersifat permanen (Langgeng).<sup>22</sup>

IPS di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri yang mengkaitkan dengan Ilmu-ilmu Sosial dan masalah-masalah sosial secara sederhana yang tergambar nyata di lingkungan sekitar sehingga mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.

Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal, kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. IPS membantu siswa untuk dapat memecahkan masalah-masalah yang ada di lingkungan masyarakatnya dengan kemampuan-kemampuan yang telah dimilikinya.

Dengan melihat uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Hasil Belajar IPS adalah perubahan tingkah laku yang harus dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran yang berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam mempersiapkan diri untuk terjun ke masyarakat, juga membentuk dirinya sebagai anggota masyarakat yang baik dengan mentaati peraturan yang berlaku dan turut pula mengembangkan pendidikannya kejenjang yang lebih tinggi. Sehingga siswa tersebut mampu mencari hasil maksimal belajarnya sekaligus memecahkan masalah yang berkaitan dengan

---

<sup>22</sup>Darwyah, *op.cit.*,h.43

masalah sosial yang ada di lingkungan sekitarnya dan menerapkannya dalam kehidupan masyarakat. Namun, di dalam penelitian ini hanya akan dibatasi pada bidang kognitif saja.

#### **e. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas III**

Pemahaman dan pengenalan terhadap karakteristik anak menjadi salah satu bagian penting dalam pembelajaran, karena banyak persoalan yang akan dihadapi dalam proses pembelajaran. Banyak teori dari ahli yang menjelaskan proses dan tahapan pertumbuhan serta perkembangan peserta didik mulai dari masa anak-anak sampai tumbuh dewasa.

Menurut Piaget dalam Sugihartono tahap perkembangan berpikir anak dibagi menjadi empat tahap yaitu: 1) Tahap sensorimotorik (0-2 tahun), 2) Tahap praoperasional (2-7 tahun), 3) Tahap operasional konkret (7-11 tahun) dan, 4) Tahap operasional formal (12-15 tahun).<sup>23</sup>

Berdasarkan uraian di atas, siswa kelas III Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret dalam berpikir. Anak pada masa operasional konkret sudah mulai menggunakan operasi mentalnya untuk memecahkan masalah-masalah yang aktual. Anak mampu menggunakan kemampuan mentalnya untuk memecahkan masalah yang bersifat konkret. Kemampuan berpikir ditandai dengan adanya aktivitas-aktivitas mental seperti mengingat, memahami, dan memecahkan masalah.

---

<sup>23</sup>Sugihartono, dkk, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2008), h. 109

Anak-anak usia Sekolah Dasar ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Anak senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh sebab itu, guru hendak mengembangkan pembelajaran yang mengandung permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran. Materi yang diberikan harus sesuai dengan karakteristik peserta didik dan menarik minat belajar, sehingga mereka asyik dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan teori perkembangan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas III SD umumnya berada pada usia 8-9 tahun. Anak dapat berpikir secara sistematis untuk menyelesaikan suatu permasalahan dan sudah bisa mengelompokkan benda-benda berdasarkan bentuknya. Dalam perkembangan bahasa, anak sudah mampu membedakan kata sebagai simbol dan konsep yang terkandung dalam kata.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar yang masih menggunakan sistem konvensional merupakan salah satu faktor yang menyebabkan pandangan peserta didik buruk terhadap IPS. Pembelajaran konvensional yang dimaksud disini adalah pembelajaran dengan metode ceramah dan dikte. Pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan dikte tanpa menggunakan metode pembelajaran memang sudah turun temurun. Mungkin cara inilah yang

dianggap guru sebagai metode yang paling mudah dalam menyampaikan materi pelajaran, karena tidak membutuhkan biaya yang besar dan tidak memerlukan tenaga dan waktu yang cukup banyak.

Selain itu, fasilitas yang mendukung juga sebagai faktor penentu. Apabila fasilitas yang mendukung pelajaran IPS tidak ada, maka IPS sulit akan diterima siswa, karena siswa belum mampu berpikir abstrak. Siswa usia sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret, di mana siswa masih memerlukan benda konkret atau semi konkret untuk memahami sesuatu.

Faktor lainnya adalah kurangnya pemahaman guru terhadap perkembangan anak. Dengan demikian, guru memberikan materi yang terkadang tanpa memperhatikan kesiapan dan kemampuan intelektual siswa, sehingga proses pembelajaran tidak efektif.

Sebagai langkah awal perbaikan IPS sebagai pelajaran yang sulit ditingkat sekolah dasar. Perlu adanya suatu langkah inovasi dari para guru untuk menjadikan materi pelajaran IPS menjadi menyenangkan dan menarik bagi siswa. Untuk mengatasi hal tersebut maka dilakukan beberapa upaya, yaitu : 1) guru harus menguasai materi, 2) guru harus menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran, 3) guru selalu menggunakan berbagai metode pembelajaran, 4) sekolah harus lebih banyak menyediakan bahan-bahan penunjang pustaka, 5) guru menggunakan media pembelajaran dalam

mengajar, 6) guru harus dapat memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber, sehingga siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam pelajaran IPS.

## **B. Acuan Teori Rancangan-rancangan Alternatif atau Desain-desain Alternatif Intervensi Tindakan yang Dipilih**

### **a. Pengertian Metode *Index Card Match***

Metode berasal dari bahasa Latin *meta* yang berarti “melalui”, dan *hodos* yang berarti “jalan ke” atau “cara ke”. Dalam bahasa Arab, metode disebut *tariqoh* artinya “jalan”, “cara”, “sistem” atau “ketertiban” dalam mengerjakan sesuatu. Sebagai suatu istilah, metode berarti suatu sistem atau cara yang mengatur suatu cita-cita.<sup>24</sup> Dengan kata lain metode adalah suatu cara yang sistematis untuk mencapai tujuan tertentu.

Metode pembelajaran *Index Card Match* dikenal juga dengan istilah “mencari pasangan kartu”. Dalam metode *Index Card Match* ini siswa diminta untuk belajar secara aktif dan ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa diminta untuk mencari tahu dan aktif untuk menemukan pasangan kartu yang telah diterima.

Metode *Index Card Match* adalah metode mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulang materi pelajaran yang telah diberikan sebelumnya.<sup>25</sup> Namun demikian, materi baru pun tetap

---

<sup>24</sup>Sudiyono, *Ilmu Pendidikan Islam jilid 1*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), h.180.

<sup>25</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 120

bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, peserta didik diberikan tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas siswa sudah memiliki bekal pengetahuan.

Metode *Index Card Match* ini terdapat aktivitas memperhatikan, bertanya, mendengarkan uraian, bergerak mencari pasangan kartu, memecahkan soal, dan bersemangat yang akan dilakukan oleh siswa.

Salah satu metode pembelajaran aktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan metode *Index Card Match*. Metode pembelajaran *Index Card Match* atau mencocokkan kartu *Index* dikembangkan oleh Melvin Silberman. “Ini merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran. Cara ini memungkinkan siswa untuk berpasangan dan memberi pertanyaan kuis kepada temannya”.<sup>26</sup>

Membantu meningkatkan keaktifan siswa di kelas, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran yang menyenangkan dapat membangkitkan hasil minat dan motivasi siswa sehingga hasil belajar siswa dari kegiatan tersebut dapat meningkat sesuai dengan yang diharapkan. Pembelajaran seperti ini membuat siswa tidak cepat jenuh dan bosan di kelas, hal ini dikarenakan siswa aktif terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran.

---

<sup>26</sup>Melvin L. Silberman. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif* (Bandung: Nusamedia dan Nuansa Cendekia, 2013) h. 250.

Berdasarkan uraian di atas dari beberapa teori dapat disimpulkan bahwa Metode *Index Card Match* ini dikatakan sebuah permainan yang menyenangkan karena siswa ditantang untuk menemukan pasangannya yang cocok (baik pertanyaan dan jawaban maupun bagian-bagian dari suatu kelompok) dengan melibatkan fisik.

#### **b. Manfaat Metode *Index Card Match***

Manfaat yang bisa didapat ketika menerapkan metode pembelajaran dengan menggunakan Metode *Index Card Match* adalah guru dapat menciptakan suasana belajar yang mendorong anak-anak untuk saling membutuhkan, inilah yang dimaksud *positive interdependence* atau saling ketergantungan positif. Saling ketergantungan positif ini dapat dicapai melalui ketergantungan tujuan, ketergantungan tugas, ketergantungan sumber belajar, ketergantungan peranan dan ketergantungan hadiah.

Pembelajaran dengan Metode *Index Card Match* dalam pelaksanaannya memiliki unsur keunggulan menurut Zaini, diantaranya yaitu:

- 1) Pembelajaran dengan metode *Index Card Match* dapat dijadikan sebagai strategi alternatif yang dirasa lebih memahami karakteristik siswa. Karakteristik yang dimaksudkan adalah bahwa siswa menyukai belajar sambil bermain, maksudnya dalam proses belajar mengajar, guru harus bisa membuat siswa merasa tertarik dan senang terhadap materi yang disampaikan sehingga nantinya tujuan pembelajaran dapat dicapai.
- 2) Pembelajaran dengan metode *Index Card Match* dapat diterapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

- 3) Pembelajaran dengan metode *Index Card Match* dapat dipakai untuk mengatasi kebosanan siswa pada mata pelajaran atau proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa.
- 4) Sebagai model pembelajaran untuk mengaktifkan siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung.
- 5) Sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi guru dan siswa sehingga pembelajaran akan lebih berkualitas.
- 6) Sebagai sarana untuk yang tepat untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya.<sup>27</sup>

Metode *Index Card Match* ini sangat tepat untuk mengulangi materi pembelajaran yang telah diberikan sebelumnya. Namun demikian dalam pelaksanaannya, menurut Ismail metode *Index Card Match* memiliki kekurangan yaitu :

(a) Penggunaan metode memerlukan manajemen waktu yang cukup lama khususnya saat digunakan pada kelas dengan jumlah siswa yang relatif banyak; (b) Guru juga harus siap dengan soal yang bervariasi. Pembacaan soal dan jawaban yang dilakukan oleh tiap-tiap pasangan jika jumlah siswa banyak akan memakan waktu mengakibatkan kebosanan pada siswa; (c) Metode ini terkendala dilakukan jika jumlah siswa tidak genap. Namun demikian dengan modifikasi dan menyesuaikan dengan kondisi siswa dan materi pelajaran yang ada metode ini tetap merupakan metode aktif dalam pembelajaran; (d) Metode *Index Card Match* memerlukan keseriusan guru dalam melaksanakannya. Sebab guru harus mengamati terus pembelajaran yang tengah dilaksanakan mengingat bahwa aktifitas yang dilakukan secara berpasangan.<sup>28</sup>

Berdasarkan dari kekurangan dan kelebihan metode *Index Card Match* di atas, guru harus lebih cermat dalam menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Dari kekurangan dan

---

<sup>27</sup> Hisyam Zaini dkk, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), h

67  
<sup>28</sup> *Ibid.*, h. 82

kelebihan metode itulah yang menuntut guru menjadi kreatif dalam menggunakan metode pembelajaran.

### **c. Langkah-langkah Metode *Index Card Match***

Metode ini adalah strategi yang cukup menyenangkan yang digunakan untuk mengulang materi yang telah diberikan sebelumnya. Namun, demikian materi baru tetap bisa diajarkan dengan strategi ini dengan catatan, siswa diberi tugas mempelajari topik yang akan diajarkan terlebih dahulu, sehingga ketika masuk kelas mereka sudah memiliki bekal pengetahuan.

Langkah-langkah dalam metode *Index Card Match* yaitu :

- 1) Buatlah potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas.
- 2) Bagi sejumlah kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- 3) Tulislah pertanyaan tentang materi yang telah diberikan sebelumnya pada setengah bagian kertas yang telah disiapkan. Setiap kertas berisi satu pertanyaan.
- 4) Pada separuh kertas yang lain, tulis jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang tadi dibuat.
- 5) Kocoklah semua kertas sehingga akan tercampur antara soal dengan jawaban.
- 6) Beri setiap siswa satu kertas. Jelaskan bahwa ini adalah aktivitas yang dilakukan berpasangan. Separuh 20 siswa akan mendapatkan soal dan separuh yang lain akan mendapatkan jawaban.
- 7) Minta siswa untuk menemukan pasangan mereka. Jika sudah ada yang menemukan pasangan, minta mereka untuk duduk berdekatan. Terangkan juga agar mereka tidak memberitahu materi yang mereka dapatkan kepada teman yang lain.
- 8) Setelah semua siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan soal yang diperoleh dengan kertas kepada teman-teman yang lain. Selanjutnya soal tersebut dijawab oleh pasangan-pasangan yang lain.
- 9) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup>Hisyam, *op.cit.*, hh. 67-68

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Index Card Match* adalah suatu metode pembelajaran aktif dengan cara mencari pasangan kartu indeks yang berupa pertanyaan dan jawaban sambil belajar mengenai suatu materi atau topik belajar.

Melvin L. Silberman mengemukakan langkah-langkah pembelajaran Pencocokan Kartu Indeks (*Index Card Match*) yaitu:

- 1) Pada kartu indeks yang terpisah, tuliskan pertanyaan tentang apapun yang diajarkan di kelas sebanyak setengah dari jumlah siswa.
- 2) Pada masing-masing kartu terpisah, tuliskan jawaban atas pertanyaan itu.
- 3) Campurkan kedua kumpulan kartu itu dan kocoklah beberapa kali agar benar-benar tercampur aduk.
- 4) Berikan satu kartu untuk siswa. Jelaskan bahwa ini merupakan latihan pencocokan. Sebagian siswa mendapat pertanyaan tinjauan dan sebagian lain mendapat kartu jawabannya.
- 5) Perintahkan siswa untuk mencari pasangan kartu mereka kemudian duduk bersama.
- 6) Perintahkan tiap pasangan untuk memberikan kuis kepada siswa lain dengan membacakan keras-keras pertanyaan mereka dan menantang siswa lain untuk memberikan jawabannya.<sup>30</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan langkah-langkah Metode Pembelajaran *Index Card Match* yaitu: (1) guru memberikan potongan-potongan kertas sebanyak siswa; (2) guru membagikan kertas-kertas menjadi dua bagian yang sama; (3) siswa diberikan separuh kertas terdiri dari pertanyaan dan jawaban; (4) guru mengocok setiap potongan kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang telah disediakan; (5) siswa diminta untuk mencari dan menemukan pasangannya; (6) siswa diminta untuk

---

<sup>30</sup>*Ibid.*, hh. 250-251

membaca dengan keras tentang soal materi yang ada padanya dan meminta pasangannya menjawab dari soal tersebut; (7) siswa bersama guru membuat kesimpulan.

### C. Bahasan Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Tatmimatun Ni'mah dengan judul Penerapan Metode *Index Card Match* untuk meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV SD.<sup>31</sup> Dari penelitian ini menunjukkan hasil bahwa penerapan metode *Index Card Match* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV. Adapun Persamaan penelitian ini dengan peneliti adalah dengan menggunakan Metode yang sama yaitu *Index Card Match*, Perbedaan dalam penelitian ini dengan peneliti adalah Meningkatkan keaktifan dalam Pembelajaran IPS Kelas IV, sedangkan peneliti Peningkatan Hasil Belajar IPS pada kelas III.

Frisca Yulian Sari dengan judul Efektivitas Penggunaan Metode *Index Card Match* dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN 02 Kemloko Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan.<sup>32</sup> Dari penelitian yang digunakan bahwa ada perbedaan efektivitas pembelajaran yang signifikan antara

---

<sup>31</sup>Tatmimatun, Ni'mah, *Penerapan Metode Index Card Match Untuk Meningkatkan Keaktifan Dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD*, (Surakarta: Skripsi 2013 )

<sup>32</sup>Yulian Sari, Frisca, *Efektivitas Penggunaan Metode Index Card Match dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SDN 02 Kemloko Kecamatan Godong Kabupaten Grobogan*, (Salatiga: Skripsi 2012)

penggunaan Metode *Index Card Match* pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 02 Kemloko. Adapun persamaan di dalam penelitian ini dengan peneliti adalah dengan menggunakan metode *Index Card Match*, perbedaan dalam penelitian ini dengan peneliti adalah Efektivitas penggunaan Metode *Index Card Match*, sedangkan peneliti dengan Meningkatkan Hasil Belajar IPS dengan menggunakan Metode *Index Card Match*.

Dian Fitri Astuti dengan judul Penerapan Metode *Index Card Match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Materi Bangun Datar pada Siswa Kelas IV SDN Janti 1 Klaten.<sup>33</sup> Menyatakan bahwa penerapan metode *Index Card Match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika pokok materi bangun datar. Adapun Persamaan penelitian tersebut dengan peneliti adalah dengan menggunakan Metode *Index Card Match*, Perbedaan penelitian ini dengan peneliti adalah Meningkatkan hasil belajar Pada mata pelajaran Matematika sedangkan peneliti peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

Dari beberapa hasil penelitian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini akan melihat dari segi mata pelajaran, metode yang digunakan dan kelas yang akan diteliti, yang berbeda dari ketiga penelitian terdahulu. Persamaannya dari ketiga penelitian terdahulu yaitu sama-sama dengan menggunakan metode *Index Card Match*.

---

<sup>33</sup>Dian Fitri, Astuti, *Penerapan Metode Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Materi Bangun Datar pada Siswa Kelas IV SDN Janti 1 Klaten*, (Surakarta : Skripsi 2011)

#### **D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku seseorang sebagai akibat dari pengalaman yang siswa dapat dalam proses belajar. perubahan perilaku tersebut yaitu dari hal yang siswa belum ketahui menjadi tahu. seseorang belajar bila ingin melakukan suatu kegiatan sehingga kelakuannya berubah, belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, tujuan belajar telah ditetapkan lebih dahulu oleh guru guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Hasil belajar IPS merupakan hasil optimal siswa baik dalam aspek kognitif, afektif, ataupun psikomotor yang diperoleh siswa setelah mempelajari IPS dengan jalan mencari berbagai informasi yang dibutuhkan baik berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan sehingga siswa tersebut mampu mencapai hasil belajar yang maksimal. Selain itu, diharapkan melalui pembelajaran IPS kelak siswa mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah-masalah yang terjadi di masyarakat.

Bahasan-bahasan yang menjelaskan bahwa kemampuan siswa dalam memahami suatu pengetahuan harus berdasarkan pada proses asimilasi dan

akomodasi yang harus didasari pada keseimbangan keduanya. Pada saat kegiatan pembelajaran guru harus menyediakan fasilitas proses yang membuat siswa aktif menemukan sendiri pengetahuannya, dengan cara menggunakan metode pembelajaran *Index Card Match* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Proses belajar guru menggunakan metode pembelajaran *Index Card Match* karena pada metode ini, akan membuat siswa aktif dalam menemukan pengetahuan yang diperolehnya dengan cara membuat kegiatan yang aktif. Jika hal ini dapat diciptakan maka pengetahuan yang diperoleh siswa dapat lebih bermakna dan berarti untuk diterapkan dalam kehidupannya.