

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori/Konsep

1. Kajian Tentang Model Active Learning

a. Pengertian *Active Learning*

Kata *active* diadopsi dari Bahasa Inggris dengan kata sifat yang aktif, gesit, giat, bersemangat¹ dan *learning* berasal dari kata *learn* yang berarti mempelajari.² Dari kedua kata tersebut, yaitu *active* dan *learning* dapat diartikan dengan mempelajari sesuatu dengan *active* atau bersemangat dalam hal belajar.

Konsep *active learning* atau cara belajar siswa aktif, dapat diartikan sebagai anutan pembelajaran yang mengarah pada pengoptimalisasian pelibatan intelektual dan emosional siswa dalam proses pembelajaran, diarahkan untuk membelajarkan siswa bagaimana belajar memperoleh dan memproses perolehan belajarnya tentang pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai.³

Keterlibatan peserta didik secara *active* dalam proses pengajaran yang diharapkan adalah keterlibatan secara mental (intelektual dan emosional) yang dalam beberapa hal yang di ikuti dengan sebuah keaktifan fisik. Sehingga peserta didik benar-benar berperan serta dan berpartisipasi aktif dalam proses pengajaran,

¹John M. Echols dan Hasan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia*, (Jakarta: gamedia,tt), 9

²*Ibid*, 352

³Mudjiono Dimiyanti, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta:PT Rineka Cipta, 1999),115.

dengan menempatkan kedudukan peserta didik sebagai subyek, dan sebagai pihak yang penting dan merupakan inti dalam kegiatan belajar mengajar.⁴

Pada hakekatnya konsep ini adalah untuk mengembangkan keaktifan proses belajar mengajar baik dilakukan guru atau siswa. Jadi dalam *active learning* tampak jelas adanya guru aktif mengajar disatu pihak dan siswa aktif belajar dilain pihak. Konsep ini bersumber dari teori kurikulum yang berpusat pada anak (*Student Centered Curriculum*).

Pada kurikulum berpusat pada anak, siswa mempunyai peran sangat penting dalam menentukan bahan pelajaran. Oleh karena itu aktivitas siswa merupakan faktor dominan dalam pengajaran, sebab siswa itu sendiri mampu membuat perencanaan, menentukan bahan pelajaran dan corak proses belajar mengajar yang diinginkan. Penerapan *active learning* sendiri berdasarkan pada teori *gestalt (insightful learning theory)* yang menekankan pentingnya belajar melalui proses untuk memperoleh pemahaman. Belajar merupakan hasil dari proses interaksi antara diri individu dengan lingkungan sekitarnya. Belajar tidak hanya semata-mata sebagai sesuatu upaya dalam merespon suatu stimulus akan tetapi lebih dari itu.

⁴Ahmad Rohani HM, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1995),61-62

Belajar dilakukan melalui berbagai kegiatan seperti mengalami , mengerjakan, dan memahami belajar melalui proses (*learning by procces*) oleh karena itu hasil belajar akan dapat diperoleh dengan baik bila siswa aktif.⁵

b. Karakteristik Dalam *Active Learning*

Dalam *Active Learning* ada beberapa factor yang mempengaruhinya secara optimal diantaranya :

1. Dari Segi Peserta Didik
 - a) Keinginan dan keberanian dalam menampilkan minat, kebutuhan dan permasalahannya.
 - b) Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk partisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar.
 - c) Penampilan berbagai usaha atau kreativitas belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar hingga mencapai keberhasilannya.
 - d) Kebebasan dan keleluasan melakukan hal tersebut diatas tempat tekanan guru atau pihak lainnya.

Pengalaman belajar hanya dapat diperoleh jika murid berpartisipasi secara aktif. Penelitian dibidang pendidikan menunjukkan bahwa sikap pasif adalah merupakan cara yang buruk dalam memperoleh pengalaman belajar. Bentuk belajar

⁵ Muhammad Ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*,(Bandung: Sinar Baru Algesindo,1996),68.

secara aktif meliputi interaksi antara murid dan guru, murid dengan murid lainnya, sekolah dengan rumah, sekolah dengan masyarakat. Dan murid dengan segala macam alat pengajaran dengan demikian murid harus didorong untuk berpartisipasi aktif sehingga mereka dapat belajar melalui pengalaman.⁶

2. Dari Segi Pengajar (Guru)

- a) Usaha mendorong, membina gairah belajar dan berpartisipasi peserta didik secara aktif.
- b) Peranan guru tidak mendominasi kegiatan proses belajar peserta didik.
- c) Memberi kesempatan peserta didik untuk belajar menurut cara dan keadaan masing-masing menggunakan beberapa jenis metode mengajar dan pendekatan multimedia.⁷

3. Dari Segi Program Pengajaran

- a) Tujuan pengajaran dan konsep maupun isi pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kemampuan subyek didik.
- b) Program cukup jelas, dapat dimengerti dan menantang peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar.
- c) Bahan pelajaran mengandung fakta atau informasi, konsep, prinsip dan keterampilan.⁹

⁶Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran....*,68

⁷*Ibid*, 69

4. Dari Segi Situasi Mengajar

- a) Iklim hubungan erat guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, guru dengan guru dan antara unsur pimpinan sekolah.
- b) Gairah dan kegembiraan belajar peserta didik sehingga mereka memiliki motivasi kuat dan keleluasan mengembangkan cara belajar masing-masing.

5. Dari Segi Situasi Mengajar

- b) Ada sumber belajar bagi peserta didik.
- c) Fleksibilitas waktu untuk kegiatan belajar
- d) Dukungan berbagai jenis media pengajaran
- e) Kegiatan belajar peserta didik terbatas dalam kelas (ruangkelas) tetapi juga diluar kelas.

Kegiatan pengajaran dalam konteks *active learning* tentu selalumelibatkan peserta didik secara *active* untuk mengembangkan kemampuan dan penalaran seperti memahami, mengamati, menginterpretasikan konsep, merancang penelitian, melaksanakan penelitian, mengkomunikasikan hasilnya dan seterusnya, dengan mengikuti prosedur atau langkah-langkah yang teratur dan urut⁸

Adapun karakteristik dari *active learning* menurut Reka Joni mengatakan antara lain: (1) Pembelajaran yang dilakukan

⁸Zakiah Derajat , DKK *Metodologi Pengajaran.....*,65

lebih berpusat pada siswa, sehingga siswa berperan lebih aktif dalam mengembangkan cara-cara belajar mandiri, siswa berperan serta pada perencanaan, pelaksanaan dan penilaian proses belajar, pengalaman siswa lebih di utamakan dalam memutuskan titik tolak kegiatan. (2) Guru adalah pembimbing dalam terjadinya pengalaman belajar, guru bukan satunya sumber informasi, guru merupakan salah satu sumber belajar yang harus memberikan peluang bagi siswa agar dapat memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui usahasendiri, dapat mengembangkan motivasi dari dalam dirinya, dan dapat mengembangkan pengalaman untuk membuat suatu karya. (3) Tujuan kegiatan tidak hanya untuk sekedar mengajar standar akademis, selain pencapaian standar akademis, kegiatan di tekankan mengembangkan kemampuan siswa secara utuh dan seimbang. (4) Pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreatifitas siswa, dan memperhatikan kemajuan siswa untuk menguasai konsep-konsep dengan mantap. (5) Penilaian dilaksanakan untuk mengamati dan mengatur kegiatan dan kemajuan siswa serta mengukur berbagai keterampilan yang tidak dikembangkan misalnya keterampilan berbahasa, keterampilan sosial, keterampilan lainnya serta mengukur hasil belajar siswa.⁹

⁹Reka Joni, *Active Learning*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 1992), 56

Adapun Karakteristik *Active Learning* di kelas yaitu merupakan hal-hal yang menjadi ciri atau pembeda dengan model pembelajaran lainnya. Karakteristik utama *pembelajaran aktif* adalah pendidik hanya sebagai transfer informasi atau materi pembelajaran di mana peserta didik dituntut untuk aktif untuk mencari nilai-nilai atau kompetensi yang dibutuhkan oleh peserta didik¹⁰. Karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- 1) Penekanan proses pembelajaran bukan pada penyampaian informasi oleh pengajar melainkan pada pengembangan ketrampilan pemikiran analitis dan kritis terhadap topik atau permasalahan yang dibahas
- 2) Peserta didik tidak hanya mendengarkan materi pelajaran secara pasif tetapi mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pelajaran tersebut
- 3) Penekanan pada eksplorasi nilai-nilai dan sikap-sikap berkenaan dengan materi pelajaran.
- 4) Peserta didik lebih banyak dituntut untuk berpikir kritis, menganalisa dan melakukan evaluasi.

Dari karakteristik-karakteristik tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa bahwa inti dari karakteristik pembelajaran aktif adalah adanya penekanan pada proses

¹⁰*Ibid*, 59

pembelajaran, interaksi aktif pada siswa serta penekanan penanaman nilai dan sikap sesuai dengan materi pelajaran¹¹

c. Prinsip-prinsip *Active Learning*

Yang dimaksud dengan prinsip-prinsip model belajar aktif adalah tingkah laku yang mendasar bagi siswa yang selalu nampak dan menggambarkan keterlibatannya dalam proses belajar mengajar baik keterlibatan mental, intelektual maupun emosional yang dalam banyak hal dapat diisyaratkan sebagai keterlibatan langsung dalam berbagai bentuk keaktifan fisik. Sedangkan dalam penerapan strategi belajar aktif, seorang guru harus mampu membuat pelajaran yang diajarkan itu menantang dan merangsang daya cipta siswa untuk menemukan serta mengesankan bagi siswa. Untuk itu seorang guru harus memperhatikan beberapa prinsip dalam menerapkan model belajar aktif (*active learning*)¹²

1) Prinsip Motivasi

Motif adalah daya dalam pribadi seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu. Kalau seorang siswa rajin belajar, guru hendaknya menyelidiki apa kiranya motif yang mendorongnya. Kalau seorang siswa malas belajar, guru hendaknya menyelidiki mengapa ia berbuat demikian. Guru hendaknya berperan sebagai pendorong, motivator, agar motif-

¹¹Ujang Sukandi, *Belajar Aktif dan Terpadu*, (Jakarta: The British Council, 2001), 28

¹²*Ibid*, 32

motif yang positif dibangkitkan dan atau ditingkatkan dalam diri siswa.¹³

Ada dua jenis motivasi, yaitu motivasi dari dalam diri anak (intrinsik) dan motivasi dari luar diri anak (ekstrinsik). Motivasi dalam diri dapat dilakukan dengan menggairahkan perasaan ingin tahu anak, keinginan untuk mencoba, dan hasrat untuk maju dalam belajar. Motivasi dari luar dapat dilakukan dengan memberikan ganjaran, misalnya melalui pujian, hukuman, misalnya dengan penugasan untuk memperbaiki pekerjaan rumahnya.¹⁴

Berdasarkan penjelasan di atas, motivasi sangat diperlukan dalam pembelajaran aktif. Motivasi intrinsik terdapat dalam diri siswa. Siswa hendaknya memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti pelajaran. Jika siswa memiliki motivasi yang tinggi, maka siswa akan bersemangat dan fokus dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya jika motivasi siswa rendah, maka siswa akan bermalas-malasan dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar diri siswa. Guru hendaknya memotivasi siswa agar siswa tetap bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Cara yang dapat dilakukan guru ialah misalnya dengan memberikan pujian dan hadiah bagi siswa

¹³*Ibid*, 29

¹⁴*Ibid*, 31

yang berprestasi serta memberikan hukuman berupa tugas bagi siswa yang malas mengerjakan tugasnya.¹⁵

2) Prinsip Latar atau Konteks

Kegiatan belajar tidak terjadi dalam kekosongan. Sudah jelas, para siswa yang mempelajari sesuatu hal yang baru telah pula mengetahui hal-hal lain yang secara langsung atau tak langsung berkaitan. Karena itu, para guru perlu menyelidiki apa kira-kira pengetahuan, perasaan, ketrampilan, sikap dan pengalaman yang telah dimiliki para siswa. Perolehan ini perlu dihubungkan dengan bahan pelajaran baru yang hendak diajarkan guru atau dipelajari para siswa.¹⁶

3)

Dalam mengajarkan klasifikasi serat tekstil misalnya, para guru dapat mengaitkannya dengan jenis busana dan serat tekstil yang biasa dikenakan setiap hari dan sering dijumpai sehari-hari. Dengan cara ini, para siswa akan lebih mudah menangkap dan memahami bahan pelajaran yang baru

3) Prinsip Hubungan Sosial atau Sosialisasi

Dalam belajar para siswa perlu dilatih untuk bekerja sama dengan rekan-rekan sebayanya. Ada kegiatan belajar tertentu yang akan lebih berhasil jika dikerjakan secara bersama-sama, misalnya dalam kerja kelompok, daripada jika dikerjakan sendirian oleh masing-masing siswa.

¹⁵Semiawan dkk. *Pendekatan Keterampilan Proses*. (Jakarta: Rineka Cipta., 1992), 65

¹⁶Sukandi, *Belajar Aktif...36*

4) Prinsip Belajar Sambil Bertindak

Anak-anak pada hakikatnya belajar sambil bertindak atau melakukan aktivitas. Bekerja adalah tuntutan pernyataan dari anak. Karena itu, anak-anak perlu diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan nyata yang melibatkan otot dan pikirannya. Semakin anak bertumbuh semakin berkurang kadar bekerja dan semakin bertambah kadar berpikir. Apa yang diperoleh anak melalui kegiatan bekerja, mencari, dan menemukan sendiri tak akan mudah dilupakan. Hal itu akan tertanam dalam hati sanubari dan pikiran anak. Para siswa akan bergembira kalau mereka diberi kesempatan untuk menyalurkan kemampuan bekerjanya.¹⁷

5) Prinsip Pemecahan Masalah

Seluruh kegiatan siswa akan terarah jika didorong untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu. Guna mencapai tujuan-tujuan, para siswa dihadapkan dengan situasi bermasalah agar mereka peka terhadap masalah. Kepekaan terhadap masalah dapat ditimbulkan jika para siswa dihadapkan kepada situasi yang memerlukan pemecahan. Para guru hendaknya mendorong para siswa untuk melihat masalah, merumuskannya dan berdaya upaya untuk memecahkannya sejauh taraf kemampuan para siswa.

¹⁷*Ibid*, 39

d. Komponen-komponen *Active Learning* dan Pendukungnya

Diantara karakteristik yang menunjukkan terlaksananya *Active Learning* dalam pembelajaran adalah situasi keaktifan yang terjalin antara guru dan peserta didik. Dan untuk mewujudkan hal tersebut diantara komponen-komponennya adalah:

a. Pengalaman

Pengalaman langsung mengaktifkan lebih banyak indra dari pada hanya melalui mendengarkan.¹⁸ Cara mendapatkan suatu pengalaman adalah dengan mempelajari, mengalami dan melakukan sendiri”. Melalui membaca dan melakukan siswa lebih menguasai materi pelajaran yang mereka pelajari dari pada hanya mendengarkan penjelasan dari guru¹⁹

b. Interaksi

Belajar akan terjadi dan meningkat kualitasnya bila berlangsung dalam suasana diskusi dengan orang lain, berdiskusi, saling bertanya dan mempertanyakan, dan atau saling menjelaskan. Pada saat orang lain mempertanyakan pendapat kita atau apa yang kita kerjakan, maka kita terpacu untuk berpikir menguraikan lebih jelas lagi sehingga kualitas pendapat itu menjadi lebih baik. Diskusi, dialog dan tukar gagasan akan membantu anak mengenal hubungan-hubungan baru tentang sesuatu dan membantu memiliki pemahaman yang lebih baik. Anak perlu berbicara secara bebas dan

¹⁸Sukandi, *Belajar Aktif dan Terpadu...*,10

¹⁹*Ibid*, 17

tidak terbayang-bayangi dengan rasa takut sekalipun dengan pernyataan yang menuntut (alasan/argumen). Argumen dapat membantu mengoreksi pendapat asalkan didasarkan pada bukti.²⁰

c. Komunikasi

Melalui *Active Learning* akan memicu Pengungkapan pikiran dan perasaan, baik secara lisan maupun tulisan, yang merupakan kebutuhan setiap manusia dalam rangka mengungkapkan dirinya untuk mencapai kepuasan. Pengungkapan pikiran, baik dalam rangka mengemukakan gagasan sendiri maupun menilai gagasan orang lain, akan memantapkan pemahaman seseorang tentang apa yang sedang dipikirkan atau dipelajari.²¹

d. Refleksi

Bila seseorang mengungkapkan gagasannya kepada orang lain dan mendapat tanggapan, maka orang itu akan merenungkan kembali (merefleksi) gagasannya, kemudian melakukan perbaikan, sehingga memiliki gagasan yang lebih mantap. Refleksi dapat terjadi akibat adanya interaksi dan komunikasi. Umpan balik dari guru atau siswa lain terhadap hasil kerja seorang siswa yang berupa pernyataan yang menantang (membuat siswa berpikir) dapat merupakan pemicu bagi siswa untuk melakukan refleksi tentang apa yang sedang dipikirkan atau dipelajari. Agar suasana belajar aktif dapat

²⁰Sukandi, *Belajar Aktif dan Terpadu...* 15

²¹*Ibid*, 19

tercipta secara maksimal, maka diantara beberapa komponen diatas terdapat pendukungnya antara lain:

1) Sikap dan perilaku guru

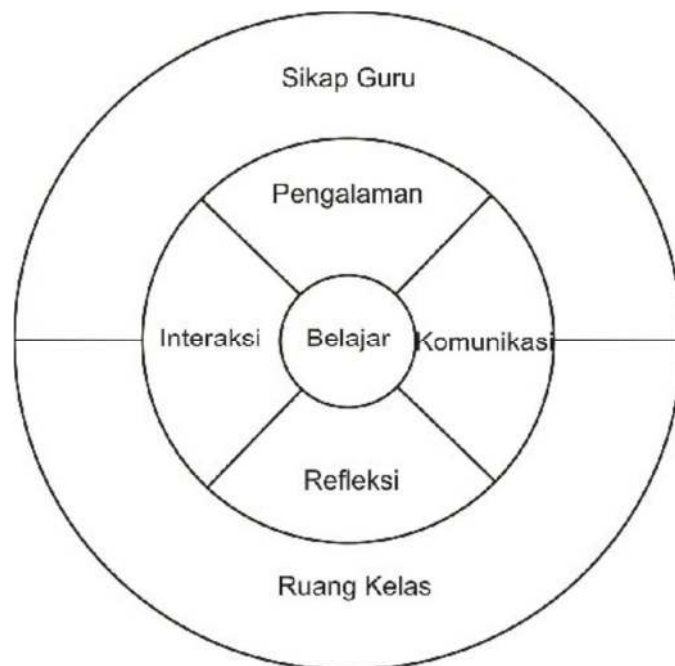
Sesuai dengan pengertian mengajar yaitu menciptakan suasana yang mengembangkan inisiatif dan tanggung jawab belajar siswa, maka sikap dan perilaku guru hendaknya:

- a. Terbuka, mau mendengarkan pendapat siswa
- b. Membiasakan siswa untuk mendengarkan bila guru atau siswa lain berbicara.
- c. Menghargai perbedaan pendapat
- d. Mentolelir kesalahan siswa dan mendorong untuk memperbaikinya.
- e. Memberi umpan balik terhadap hasil kerja siswa.
- f. Tidak kikir untuk memuji dan menghargai.
- g. Tidak menertawakan pendapat atau hasil karya siswa sekalipun kurang berkualitas
- h. Mendorong siswa untuk tidak takut salah dan berani menanggung resiko.

2) Ruang kelas yang menunjang belajar aktif, yaitu diantaranya

- a. Berisikan banyak sumber belajar, seperti buku dan benda nyata.

- b. Berisi banyak alat bantu belajar, seperti media atau alat peraga.
- c. Letak bangku dan meja diatur sedemikian rupa sehingga siswa leluasa untuk bergerak.



Gambar 2.1
Komponen *Active Learning* dan Pendukungnya

Berdasarkan gambar diatas, maka dapat dijelaskan bahwa komponen belajar aktif dan pendukungnya saling mempengaruhi dan saling mendukung antara satu dengan yang lainnya. Dari tampilan siswa dapat dilihat adanya pengalaman, interaksi, komunikasi dan refleksi. Sedangkan pendukungnya adalah sikap guru dan ruang kelas, dari tampilan guru dapat dilihat adanya sikap dan perilaku guru yang harus dimiliki oleh seorang guru dan

tampilan ruang kelas yang memiliki ciri-ciri khusus untuk menunjang belajar aktif.²²

Jelas sekali, guru merupakan aktor intelektual perekayasa tampilan siswa dan tampilan ruang kelas. Gurulah sebagai fasilitator tercipta kedua tampilan tersebut. Dengan perkataan lain, suasana belajar aktif hanya mungkin terjadi bila gurunya aktif pula, maksudnya aktif sebagai fasilitator.²³

²²Sukandi, *Belajar Aktif dan Terpadu...*45

²³*Ibid*, 46

Tabel 2.1
Kegiatan dalam Belajar Aktif
(Interaksi Antara Guru dengan peserta didik)

No	Komponen	Kegiatan Siswa	Kegiatan Guru
1.	Pengalaman	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pengamatan 2. Melakukan percobaan 3. Membaca 4. Melakukan wawancara 5. Membuat sesuatu 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan kegiatan yang beragam 2. Mengamati siswa bekerja dan sesekali mengajukan pertanyaan yang menantang
2	Interaksi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdiskusi 2. Mengajukan pertanyaan 3. Meminta pendapat orang lain 4. Memberi komentar 5. Bekerja dalam kelompok 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendengarkan dan sesekali mengajukan pertanyaan yang menantang 2. Mendengarkan dan memberi kesempatan terlebih dahulu kepada siswa lain untuk menjawabnya 3. Mendengarkan 4. Meminta pendapat siswa lainnya 5. Mendengarkan, sesekali mengajukan pertanyaan yang menantang, memberi kesempatan kepada siswa lain untuk memberi pendapat tentang komentar tersebut 6. Berkeliling ke kelompok sesekali duduk bersama kelompok, mendengarkan perbincangan kelompok, dan sesekali memberi komentar.
3	Komunikasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbicara / bercerita 2. Melaporkan 3. Mengemukakan pendapat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperhatikan / Memberi komentar / mempertanyakan 2. Tidak menertawakan
4	Refleksi	Memikirkan kembali hasil kerja / pikiran sendiri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanggapi/masukan 2. Meminta siswa lain untuk memberikan komentar 3. Menghubungkan dengan kehidupan sehari-hari

e. Manfaat *Active Learning*

Adapun fungsi dari Pembelajaran aktif adalah sebagai berikut:

1. Mendorong adanya keterlibatan siswa secara fisik, mental, emosional, intelektual, dan personal dalam proses belajar,
2. Merangsang keaktifan siswa mengenal, memahami, menganalisis, berbuat, memutuskan, dan berbagai kegiatan belajar lainnya yang mengandung unsur kemandirian yang cukup tinggi,
3. Melatih konsentrasi peserta didik tanpa perintah dalam menciptakan suasana belajar yang serasi, selaras dan seimbang dalam proses belajar dan pembelajaran,
4. Mengusahakan agar keterlibatan siswa dalam mengajukan prakarsa, memberikan jawaban atas pertanyaan guru, mengajukan pertanyaan/masalah dan berupaya menjawabnya sendiri, menilai jawaban dari rekannya, dan memecahkan masalah yang timbul selama berlangsungnya proses belajar mengajar tersebut²⁴

Sumantrimenjelaskan bahwa tujuan dari penggunaan *active learning* bagi siswa adalah untuk memotivasi siswa, untuk menarik minat dari perhatian siswa, memberikan kesempatan pada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat, dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial

²⁴Oemar Hamalik. *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Bumi Aksara. 2003), 45

siswa/anak, menarik siswa untuk bertanya, mengembangkan kemampuan komunikasi siswa dan melatih siswa untuk aktif dalam kehidupan nyata²⁵

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, pembelajaran aktif juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa/ anak didik agar tetap tertuju pada proses pembelajaran²⁶

Selain itu *Active Learning* bertujuan membekali peserta didik dengan kecakapan (*life skill* atau *life competency*) yang sesuai dengan lingkungan hidup dan kebutuhan peserta didik, misalnya pemecahan masalah secara reflektif sangat penting dalam kegiatan belajar yang dilakukan melalui kerjasama secara demokratis.²⁷

f. Macam-macam Strategi *Active Learning*

1. Permainan Peran

Dalam suatu proses belajar mengajar ada beberapa komponen yang selalu terkait dan tidak bisa dipisahkan, yaitu media pengajaran, prosedur didaktif (metode), materi pelajaran dan lain-lain. Semua komponen tersebut harus terpadu dan serasi agar tercipta suasana belajar mengajar yang menyenangkan, akhirnya terwujud suatu hal apa yang dinamakan dengan hasil belajar yang berbobot dan berkualitas . Supaya

²⁵ Mulyani Sumantri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Maulana, 2001), 47

²⁶ Hartono, *PAIKEM; Pembelajaran Aktif, Kreatif, Inovatif, Menyenangkan*, (Bandung:Zanafa, 2008), 20

²⁷E. Mulyasa, *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung:Rosda Karya, Cet III, 2003), 4

pembelajaran IPS sesuai dengan tujuan yang diharapkan berupa pemahaman yang mendalam dan berantai dari siswa, diperlukan suatu pendekatan. Guru berperan penting dalam hal ini, dengan sadar berusaha mengatur lingkungan belajar agar bergairah bagi anak didik. Dengan seperangkat teori dan bekal pengalaman yang dimiliki, sebaiknya seorang guru haruslah mempersiapkan segala sesuatu sebelum melakukan pembelajaran, mempersiapkan program pengajaran dengan baik dan sistematis.²⁸

Salah satu usaha yang tidak pernah guru tinggalkan adalah bagaimana memahami kedudukan prosedur didaktif sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Dalam penggunaan metode atau prosedur didaktif terkadang seorang guru harus menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas. Jumlah anak didik mempengaruhi penggunaan metode. Bervariasinya metode juga dapat menyulitkan guru.²⁹

Pembelajaran dengan *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah, yaitu: a) dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan

²⁸WinarnoSurachmat. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Waterhouse. 1994), 65

²⁹*Ibid*, 69

kemampuannya dalam bekerjasama hingga berhasil, dan b) permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa³⁰

Pembelajaran dengan *role playing* merupakan suatu aktivitas yang dramatic melalui pengalaman indra, biasanya ditampilkan oleh sekelompok kecil siswa, bertujuan mengeksplorasi beberapa masalah yang ditemukan untuk melengkapi partisipasi dan pengamat dengan pengalaman belajar yang nantinya dapat meningkatkan pemahaman³¹

Pembelajaran dengan *role playing* ada tujuh tahap yaitu pemilihan masalah, pemilihan peran, menyusun tahap-tahap bermain peran, menyiapkan pengamat, tahap pemeranan, diskusi dan evaluasi serta pengambilan keputusan. Pada tahap pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya. Tahap pemilihan peran memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain. Selanjutnya menyusun tahap-tahap bermain peran. Dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa bisa menambah dialog sendiri. Tahap berikutnya adalah menyiapkan pengamat. Pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran. Setelah semuanya siap maka dilakukan kegiatan pemeranan. Pada tahap ini semua peserta didik mulai

³⁰Prasetyo, Model-model Pengajaran dan Pembelajaran, Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2001) 72

³¹*Ibid*, 74

bereaksi sesuai dengan peran masing-masing sesuai yang terdapat pada skenario bermain peran.³²

Dalam hal ini guru menghentikan pada saat terjadinya pertentangan agar memancing permasalahan agar didiskusikan. Masalah yang muncul dari bermain peran, dibahas pada tahap diskusi dan evaluasi. *Role playing* disebut juga metode sosiodrama. Sosiodrama pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungannya dengan masalah sosial³³

Role playing mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

a) Kelebihan metode *role playing*

- 1) Siswa melatih dirinya memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan. Sebagai pemain harus memahai, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- 2) Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- 3) Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.

³² E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung; PT Remaja Rosda Karya), 43

³³ Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), 56

- 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
 - 5) Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggungjawab dengan sesamanya.
 - 6) Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain³⁴
- b) Kelemahan metode *role playing*
- 1) Sebagian anak yang tidak ikut bermainperan menjadi kurang aktif.
 - 2) Banyak memakan waktu.
 - 3) Memerlukan tempat yang cukup luas.
 - 4) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara pemain dan tepuk tangan penonton/pengamat.³⁵
- c) Proses pelaksanaan metode *role playing*
- 1) Pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya.
 - 2) Pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.

³⁴*Ibid*, 67

³⁵*Ibid*, 68

- 3) Menyusun tahap-tahap berain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa dapat juga menambahkan dialog sendiri.
- 4) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran.
- 5) Pemeranan, dalam tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.
- 6) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
- 7) Pengambilan keputusan yang telah dilakukan. Jadi pembelajaran dengan *role playing* merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang telah ditentukan oleh guru sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah diperankan tersebut.

Agar metode *role playing/* bermain peran ini dapat mencapai tujuan, maka harus disusun langkah-langkah pembelajaran agar penggunaan metode ini lebih efektif. Langkah-langkah tersebut sebagai berikut:

1. Guru menerangkan teknik sosiodrama dengan cara yang mudah dimengerti oleh para siswa.

2. Masalah yang akan dimainkan harus disesuaikan dengan tingkat umur dan kemampuan.
3. Guru menceritakan masalah yang akan dimainkan itu secara sederhana tetapi jelas, untuk mengatur adegan dan memberi kesiapan mental para pemain.
4. Jika sosiodrama itu untuk pertama kali dilakukan sebaiknya para pemerannya ditentukan oleh guru.
5. Guru menetapkan para pendengar, yaitu para siswa yang tidak berperan.
6. Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang harus dimainkan.
7. Guru menyarankan kata-kata pertama yang harus diucapkan pemain untuk memulai permainan.
8. Guru menghentikan permainan di saat situasi sedang mencapai klimaks dan kemudian membuka diskusi umum.
9. Sebagai hasil diskusi, guru dapat meminta siswa untuk menyelesaikan masalah itu dengan cara-cara lain.
- 2) Guru dan siswa menarik kesimpulan-kesimpulan dari drama yang dimainkan baik dalam teknik maupun dalam isinya³⁶

³⁶ Subari, Strategi Bermain Peran dalam Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (Malang, Lokakarya TK Negeri Pembina, 1994), 93-94

2. Card Sort

Card Sort yakni strategi pembelajaran berupa potongan-potongan kertas yang dibentuk seperti kartu yang berisi informasi atau materi pelajaran. Pembelajaran aktif model *Card Short* merupakan pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa, dimana dalam pembelajaran ini setiap siswa diberi kartu indeks yang berisi informasi tentang materi yang akan dibahas, kemudian siswa mengelompok sesuai dengan kartu indeks yang dimilikinya. Setelah itu siswa mendiskusikan dan mempresentasikan hasil diskusi tentang materi dari kategori kelompoknya. Di sini pendidik lebih banyak bertindak sebagai fasilitator dan menjelaskan materi yang perlu dibahas atau materi yang belum dimengerti siswa setelah presentasi selesai.³⁷

Card Sort (sortir kartu) strategi ini merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek atau mereview ilmu yang telah diberikan sebelumnya atau mengulangi informasi. Gerakan fisik yang dominan dalam strategi ini dapat membantu mendinamisir kelas yang kelelahan³⁸

Card Sort (mensortir kartu) yaitu suatu strategi yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak peserta didik untuk

³⁷Djamarah dan Azwan Zain, *Strategi Belajar ...*87

³⁸Zaini Hisyam dkk. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta:CTSD. 2002. 53

menemukan konsep dan fakta melalui klasifikasi materi yang dibahas dalam pembelajaran³⁹

Metode *Card Short*, dengan menggunakan media kartu dalam praktek pembelajaran, akan membantu siswa dalam memahami pelajaran dan menumbuhkan motivasi mereka dalam pembelajaran, sebab dalam penerapan metode *Card Short*, guru hanya berperan sebagai fasilitator, yang memfasilitasi siswanya dalam pembelajaran, sementara siswa belajar secara aktif dengan fasilitas dan arahan dari guru. *Card Sort* yaitu motivasi dari guru; bagi kartu kosong secara acak; guru mencari kata kunci di papan; siswa mencari kata sejenis (satu tema) dengan temannya; diskusi kelompok berdasarkan temanya; menyusun kartu di papan dan masing-masing kelompok mempresentasikan hasilnya⁴⁰

Strategi ini dapat diterapkan apabila guru hendak menyajikan materi atau topik pembelajaran yang memiliki bagian-bagian atau kategori yang luas. Caranya guru menuliskan materi dan bagian-bagiannya ke dalam kertas karton atau yang lainnya secara terpisah. Kertas diacak dan setiap siswa diberikan kesempatan untuk mengambil satu kertas, atau beberapa siswa mengambil kertas tersebut lalu membagikannya satu persatu pada teman-temannya. Setelah siswa memegang kertas tersebut, kemudian mencari pasangan siswa lain dalam kelompok

³⁹*Ibid*, 57

⁴⁰Djamarah dan Azwan Zain, *Strategi Belajar ...*89

berdasarkan kategori yang tertulis. Jika seluruh siswa sudah dapat menemukan pasangannya berdasarkan kategori yang tepat, mintalah mereka berjajar secara urut kemudian salah satu menjelaskan kategori kelompoknya⁴¹

Salah satu ciri dalam metode *Card Short* yaitu pendidik lebih banyak bertindak sebagai fasilitator dan menjelaskan materi yang perlu dibahas atau materi yang belum dimengerti siswa setelah presentasi selesai. Sehingga materi yang telah dipelajari benar-benar difahami dan dimengerti oleh siswa. Ciri khas dari pembelajaran aktif model *Card Short* ini adalah siswa mencari bahan sendiri atau materi yang sesuai dengan kategori kelompok yang diperolehnya dan siswa mengelompok sesuai kartu indeks yang diperolehnya. Kelebihan strategi ini adalah dapat melibatkan peserta didik untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dalam jumlah banyak. Dengan demikian siswa menjadi aktif dan termotivasi dalam proses belajar mengajar⁴²

1) Langkah-Langkah Metode *Card Sort*

Melvin L. Silberman menjelaskan bahwa mengajarkan bukan semata persoalan menceritakan. Belajar bukanlah konsekuensi dari penguasaan informasi ke dalam benak siswa. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan membuahkan hasil belajar yang

⁴¹Hartono, *PAIKEM; Pembelajaran Aktif, Kreatif, Inovatif, Menyenangkan*, (Bandung; Zanafra, 2008), 46

⁴²*Ibid*, 43

langgeng. Pola belajar yang bisa membuahkan hasil belajar yang langgeng hanyalah kegiatan belajar aktif, agar belajar menjadi aktif siswa harus mengerjakan banyak sekali tugas. Mereka harus menggunakan otak, mengkaji gagasan, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Belajar aktif harus gesit, menyenangkan, bersemangat dan penuh gairah. Siswa bahkan sering meninggalkan tempat duduk mereka, bergerak leluasa dan berfikir keras (*moving about and thinking aloud*)⁴³

Strategi belajar "Memilah dan Memilih Kartu" *Card Sort*, banyak pakar pendidikan yang telah merumuskan langkah-langkah aplikasinya, diantaranya:

1. Masing-masing siswa diberikan kartu indeks yang berisi materi pelajaran. Kartu indeks dibuat berpasangan berdasarkan definisi, kategori/kelompok, misalnya kartu yang berisi aliran empiris dengan kartu pendidikan ditentukan oleh lingkungan dan lain-lain. Makin banyak siswa makin banyak pula pasangan kartunya.
2. Guru menunjuk salah satu siswa yang memegang kartu, siswa yang lain diminta berpasangan dengan siswa tersebut bila merasa kartu yang dipegangnya memiliki kesamaan definisi atau kategori.

⁴³Melvin Silberman, *Active Learning; 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2016), 9

3. Agar situasinya agak seru dapat diberikan hukuman bagi siswa yang melakukan kesalahan. Jenis hukuman dibuat atas kesepakatan bersama.
4. Guru dapat membuat catatan penting di papan tulis pada saat prosesi terjadi.⁴⁴

2. Kajian Tentang Mata Pelajaran IPS

a. Pengertian Pembelajaran IPS SD

Istilah IPS mulai dikenal sejak tahun 1970an sebagai hasil kesepakatan komunitas akademik dan secara formal mulai digunakan dalam sistem pendidikan nasional dalam kurikulum 1975. Dalam dokumen kurikulum tersebut IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, Ekonomi, serta mata pelajaran ilmu sosial lainnya.⁴⁵

Pengertian IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan.⁴⁶

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah atau nama studi di Perguruan Tinggi

⁴⁴Hartono, *PAIKEM; Pembelajaran Aktif...47*

⁴⁵Sapriya, *Pendidikan IPS SD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), 7.

⁴⁶Sardjyo, et. all., *Pendidikan IPS di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009),26.

yang identik dengan istilah “*social studies*” dalam kurikulum sekolah di negara lain, khususnya di negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat. Nama IPS yang lebih dikenal *social studies* negara lain itu merupakan istilah hasil kesepakatan dari para ahli atau pakar di Indonesia. Dalam dokumen kurikulum 1975 IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah

Namun, pengertian IPS di tingkat sekolah itu sendiri mempunyai perbedaan makna khususnya antara IPS untuk Sekolah Dasar (SD) dengan IPS untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan IPS untuk Sekolah Menengah Atas (SMA). Pengertian IPS di sekolah tersebut ada yang berarti program pengajaran, ada yang berarti mata pelajaran yang berdiri sendiri, ada yang berarti gabungan (paduan) dari sejumlah mata pelajaran atau disiplin ilmu. Perbedaan ini dapat pula diidentifikasi dari perbedaan pendekatan yang diterapkan pada masing-masing jenjang sekolah tersebut.⁴⁷

Berikut pengertian IPS yang dikemukakan oleh para ahli pendidikan dan IPS di Indonesia.⁴⁸

- a. Moeljono Cokrodikardjo mengemukakan bahwa IPS adalah pewujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi, budaya, psikologi, sejarah, geografi,

⁴⁷Nadir, dkk., *Ilmu Pengetahuan Sosial 1*, Ed.1, (Surabaya: Amanah Pustaka, 2009), 9.

⁴⁸*Ibid*, 11

ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan intruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar mudah dipelajari.

b. Nu'man Soemantri menyatakan bahwa IPS merupakan pelajaran ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk pendidikan tingkat SD, SLTP, dan SLTA. Penyederhanaan mengandung arti:

- 1) Menurunkan tingkat kesukaran ilmu-ilmu sosial yang biasanya dipelajari di universitas menjadi pelajaran yang sesuai dengan kematangan berfikir siswa siswi sekolah dasar dan lanjutan.
- 2) Mempertautkan dan memadukan bahan aneka cabang ilmu-ilmu sosial dan kehidupan masyarakat sehingga menjadi pelajaran yang mudah dicerna.

c. S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial.

IPS adalah penyederhanaan atau disiplin ilmu ilmu sosial humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan

disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.⁴⁹

Materi pendidikan IPS berasal dari disiplin ilmu-ilmu sosial yang kemudian diorganisasi dan disederhanakan untuk kepentingan pendidikan. Pengembangan pendidikan IPS pada setiap jenjang pendidikan memiliki karakteristik tersendiri yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan usia siswa. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik tingkat perkembangan usia siswa SD yang masih pada taraf berpikir abstrak. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Pelajaran Ilmu Pengetahuan (IPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara umur 6-12 tahun. Anak dalam kelompok usia 7-11 tahun menurut Piaget berada dalam perkembangan kemampuan intelektual pada tingkatan kongkrit operasional. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang waktu yang masih jauh. Yang mereka pedulikan adalah sekarang (Kongkrit), dan bukan masa depan yang mereka pahami (abstrak). Padahal, bahan materi IPS penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep-konsep seperti waktu, perubahan, berkesinambungan (continuity),

⁴⁹ Sapriya Dkk. *Konsep Dasar IPS*. (Bandung : UPI Press, 2006), 11

arah mata angin, lingkungan, ritual, akultursi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan, atau kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang dalam program studi IPS harus dibelajarkan kepada siswa SD.

Berbagai cara dan teknik pembelajaran dikaji untuk memungkinkan konsep-konsep abstrak itu dipahami anak. Bruner memberikan pemecahan berbentuk jembatan bailey untuk mengkonkritkan yang abstrak itu dengan *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*. Melalui percontohan dengan gerak tubuh, gambar, bagan, peta, grafik, lambing, keterangan lanjut, atau elaborasi dalam kata-kat yang dapat dipahami siswa.⁵⁰

b. Tujuan Pembelajaran IPS SD

Mata pelajaran IPS disekolah dasar merupakan program pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pelajaran IPS disekolah diorganisasikan secara baik.

⁵⁰ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasi*, (Jakarta, PT. Rineka Cipta, 2008), 54

Dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 tercantum bahwa tujuan IPS adalah :

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

Sedangkan tujuan khusus pengajaran IPS disekolah dapat dikelompokkan menjadi empat komponen yaitu:

1. Memberikan kepada Siswa pengetahuan tentang pengalaman manusia dalam kehidupan bermasyarakat pada masa lalu, sekarang dan masa akan datang.
2. Menolong siswa untuk mengembangkan keterampilan (skill) untuk mencari dan mengolah informasi.
3. Menolong siswa untuk mengembangkan nilai / sikap demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat.

4. Menyediakan kesempatan kepada siswa untuk mengambil bagian / berperan serta dalam bermasyarakat.⁵¹

c. Prinsip-prinsip Pembelajaran IPS SD

1. Pelaksanaan program pembelajaran IPS harus didasarkan pada potensi, perkembangan dan kondisi siswa untuk mengetahui kompetensi yang berguna bagi dirinya.
2. Pembelajaran IPS harus dilaksanakan dengan menegakkan kelima pilar pelajaran, yaitu a) belajar untuk beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME, b) belajar untuk memahami dan menghayati, c) belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif, d) belajar untuk hidup bersama dan berguna bagi orang lain, e) belajar untuk membangun dan menemukan jati diri melalui proses pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.
3. Pelaksanaan pembelajaran IPS harus memungkinkan siswa mendapatkan layanan yang bersifat perbaikan, pengayaan, dan/atau percepatan sesuai dengan potensi, tahap perkembangan, dan kondisi siswa dengan tetap memperhatikan keterpaduan pengembangan pribadi siswa yang berdimensi ketuhan, keindividuan, kesosialan, dan moral.⁵²

⁵¹ Yaba. 2006. *Ilmu Pengetahuan Sosial 1*. (Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. Makassar), 32

⁵²Wahid murni, *Pengembangan Kurikulum IPS dan Ekonomi*, (Malang: UIN Maliki Press, 2010), 101.

d. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS SD

Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pelajaran IPS dibatasi sampai pada gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik di SD. Ruang lingkup mata pelajaran IPS di SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut (1) Manusia, Tempat, dan Lingkungan, (2) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan, (2) Sistem Sosial dan Budaya, (3) Perilaku Ekonomi dan (4) Kesejahteraan.⁵³

Secara mendasar Pembelajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materinya, budayanya, kejiwaannya, pemanfaatan sumber-daya yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia. Singkatnya mempelajari, menelaah-mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat. Mengingat manusia dalam konteks sosial itu demikian luasnya, maka pengajaran IPS di tiap jenjang pendidikan harus dibuat batasan-batasan sesuai dengan kemampuan peserta didik pada tingkat masing-masing jenjang, sehingga ruang lingkup pengajaran IPS

⁵³Yaba. 2006. *Ilmu Pengetahuan Sosial*....45

pada jenjang pendidikan dasar berbeda dengan jenjang pendidikan menengah, dan juga dengan jenjang pendidikan tinggi.⁵⁴

Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup pengajaran IPS dibatasi sampai gejala dan masalah sosial yang dapat dijangkau pada geografi dan sejarah. Terutama gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-hari yang ada di lingkungan sekitar peserta didik MI/SD.

Pengajaran IPS ini harus diajarkan secara terpadu, karena pengajaran IPS tidak hanya sekedar menyajikan materi-materi yang akan memenuhi ingatan peserta didik, melainkan untuk memenuhi kebutuhan sendiri sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan masyarakat. Oleh karena itu, pengajaran IPS harus menggali materi-materi yang bersumber pada masyarakat. Dengan kata lain, pengajaran IPS yang melupakan masyarakat atau yang tidak berpijak pada kenyataan di dalam masyarakat tidak akan mencapai tujuannya.⁵⁵

Pencapaian tujuan pembelajaran IPS ditentukan oleh Standar Kompetensi (SK) yang pelaksanaannya operasionalnya dirinci dalam kompetensi dasar (KD). Standar kompetensi menjelaskan dasar pengembangan program pembelajaran yang terstruktur. Standar kompetensi juga merupakan fokus dari penilaian. Sedangkan kompetensi dasar merupakan sejumlah kemampuan yang harus dimiliki peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan untuk menyusun indikator kompetensi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar menjadi arah dan

⁵⁴Wahidmurni, *Pengembangan Kurikulum IPS...* 125

⁵⁵ Rudy Gunawan, *"Pendidikan IPS Filosofi..."* 55

patokan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian.

Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS kelas 5 semester II adalah sebagai berikut⁵⁶:

Tabel 2.2
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
Mata Pelajaran IPS Kelas 5 Semester II

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia	2.2 Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang 2.3 Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia 2.4 Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan 2.5 Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan

B. PENELITIAN YANG RELEVAN

Berdasarkan hasil kajian penulis, sampai sejauh ini penulis mendapatkan beberapa penelitian yang cukup relevan dengan penelitian yang akan penulis lakukan, yaitu sebagai berikut:

1. Tesis: *Strategi Pembelajaran IPS di SD Negeri Gambiran, Umbulharjo, Yogyakarta Tahun Pelajaran 2015/2016*. Ditulis oleh Sely Pratiwi Tahun 2016. Program Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta. Fokus penelitiannya adalah : (1) Bagaimana penerapan strategi pembelajaran IPS di kelas IV, V, VI SD Negeri Gambiran

⁵⁶Sapriya Dkk. *Konsep Dasar IPS*.... 54

Umbulharjo Yogyakarta? (2) Apakah alasan penerapan strategi pembelajaran IPS di kelas IV, V, VI SD Negeri Gambiran Umbulharjo Yogyakarta? Hasil penelitian disimpulkan bahwa: (1) Strategi yang paling dominan diterapkan di kelas IV, V, VI adalah strategi pembelajaran *problem solving* yang disesuaikan dengan karakteristik materi yang dipelajari. Strategi ini dianggap sudah mencapai proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, yang dapat melatih dan membiasakan peserta didik untuk menghadapi masalah secara terampil, serta bisa mengembangkan kemampuan berfikir secara kreatif. (2) Pemilihan strategi pembelajaran *problem solving* di kelas IV, V, VI karena strategi pembelajaran *problem solving* bisa mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, selain itu strategi pembelajaran *problem solving* mampu meningkatkan kemampuan berfikir siswa, dan dengan strategi ini siswa bisa dilatih untuk memecahkan masalahnya.⁵⁷

2. Tesis: *Pengaruh Pola Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Menyenangkan (PAKEM) dan Motivasi Belajar Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Sejarah Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga*. Ditulis oleh Ratam Tahun 2009. Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Sebelas Maret Surakarta. Fokus penelitian ini adalah: 1). Bagaimana pengaruh pola

⁵⁷ Sely Pratiwi: *Strategi Pembelajaran IPS di SD Negeri Gambiran, Umbulharjo, Yogyakarta Tahun Pelajaran 2015/2016*. (Tidak Diterbitkan :Tesis. Universitas PGRI Yogyakarta, 2016)

PAKEM terhadap ketuntasan belajar IPS materi sejarah? 2). Bagaimana Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap ketuntasan belajar IPS materi sejarah? 3). Bagaimana pengaruh pola PAKEM dan motivasi belajar siswa terhadap ketuntasan belajar IPS materi sejarah? Hasil penelitian dapat diambil kesimpulan : 1) Terdapat perbedaan pengaruh pola pembelajaran terhadap ketuntasan belajar IPS materi sejarah pola PAKEM lebih efektif digunakan dari pada pola konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pola PAKEM, siswa memperoleh rata rata ketuntasan belajar lebih baik (*mean* : 79,29) dibandingkan pencapaian ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan pola konvensional/ceramah (*mean*: 59,63).2) Terdapat perbedaan pengaruh motivasi belajar terhadap ketuntasan belajar IPS materi sejarah. Pada siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi memperoleh rata rata ketuntasan belajar yang lebih baik (*mean* : 80,66) dibanding dengan ketuntasan belajar pada siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah (*mean*: 58,26).3) Tidak terdapat pengaruh interaksi antara pola mengajar dan motivasi belajar terhadap ketuntasan belajar IPS materi sejarah.⁵⁸

3. Tesis :“Pembelajaran dengan pendekatan *Active Learning* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V (Studi Multi Situs Di MI Roudlotut Tholabah Mojo Kediri

⁵⁸Ratam, *Pengaruh Pola Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Menyenangkan (PAKEM) dan Motivasi Belajar Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Sejarah Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga*. Tidak diterbitkan :Tesis, Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Sebelas Maret Surakarta 2009)

dan MI Inhadlut Tholibin Mojo Kediri)” ditulis oleh Toifan Lutfi tahun 2017 Pascasarjana IAIN Tulungagung. Pertanyaan Penelitiannya meliputi: (1) Bagaimana Karakteristik pendekatan *Active Learning* di MI Roudlotut Tholabah Mojo Kediri dan MI Inhadlut Tholibin Mojo Kediri? (2) Bagaimana bentuk evaluasi pembelajaran dalam pendekatan *Active Learning* pada Matematika Kelas V di MI Roudlotut Tholabah Mojo Kediri dan MI Inhadlut Tholibin Mojo Kediri? (3) Bagaimana hasil pembelajaran dengan pendekatan *Active Learning* pada matematika di MI Roudlotut Tholabah Mojo Kediri dan MI Inhadlut Tholibin Mojo Kediri? Hasil penelitian menunjukkan: 1) Karakteristik Pendekatan *Active Learning*. Dari segi peserta didik: Penerapan proses belajar dengan pendekatan *Active Learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perubahan mental siswa, perubahan tersebut adalah siswa mempunyai keberanian untuk menyampaikan pendapat, ide gagasannya, siswa semakin belajar semakin meningkat serta siswa semakin antusias, merasa senang dan tertantang dalam belajar. Dari segi pengajar; dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan pendekatan *Active Learning* ini guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Guru bertindak sebagai fasilitator dan berkewajiban memberikan kesempatan dan memberikan kebebasan kepada siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar tanpa mendominasi pembelajaran. dari segi situasi mengajar situasi pembelajaran sangat kondusif, hubungan

emosional antara murid dan guru terjalin erat karena terjadi interaksi dan komunikasi intensif antara guru dan peserta didik. 2) Evaluasi pembelajaran dalam Pendekatan *Active Learning* memungkinkan dilakukan dengan tes lisan dan tes tertulis. 3) Hasil pembelajaran dengan pendekatan *Active Learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V.⁵⁹

4. Jurnal penelitian oleh Amitya Kumara, *Model Pembelajaran "Active Learning" Mata Pelajaran Sains Tingkat SD Kota Yogyakarta Sebagai Upaya Peningkatan "Life Skills"* Hasil temuan penelitian dengan menggunakan tiga pendekatan (wawancara, pengamatan, dan dokumentasi) maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Guru memahami adanya perbedaan antara kurikulum lama dan kurikulum KBK, baik dari segi materi pelajaran maupun metode pembelajarannya. Namun kenyataan masih ada beberapa kebingungan dalam pelaksanaannya. 2) Jenis pembelajaran kontekstual dan pembelajaran "*living skill*" menggunakan contoh daur hidup yang sempurna seperti ulat sebagai contoh metamorfosis sempurna, selanjutnya pelajaran "*living skill*" yang dilatihkan adalah kemampuan mengamati, mengorganisir data, mensistematisir,

⁵⁹Toifan Lutfi, *Pembelajaran dengan pendekatan Active Learning untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V (Studi Multi Situs Di MI Roudlotut Tholabah Mojo Kediri dan MI Inhadlut Tholibin Mojo Kediri)* tidak diterbitkan: Tesis, Pasca Sarjana IAIN Tulungagung. 2017

menganalisis serta melaporkannya dalam bentuk bagan, tabel, disamping itu mengkaitkan dengan ajaran agama⁶⁰.

5. Jurnal Penelitian oleh Rachmatullah Budi Bachtyar, “Pengaruh *Active Learning* Bermedia Gambar Terhadap Prestasi Belajar IPS Pada Kelas V Di SDLB-B Karya Mulia II Surabaya”, Berdasarkan analisa data yang diperoleh dan dapat dibuktikan kebenarannya bahwa nilai Z_h lebih besar dari Z_{table} yaitu $2,48 > 1,96$. Berarti dapat dinyatakan bahwa pengaruh *active learning* bermedia gambar terhadap prestasi belajar IPS pada kelas V di SDLB-B Karya Mulia II Surabaya sangat signifikan. Prestasi belajar IPS pada kelas V di SDLB-B Karya Mulia II Surabaya yang semula rendah mengalami peningkatan setelah mendapatkan perlakuan/treatment menggunakan *active learning* bermedia gambar⁶¹

⁶⁰Amitya Kumara, *Model Pembelajaran “Active Learning” Mata Pelajaran Sains Tingkat SD Kota Yogyakarta Sebagai Upaya Peningkatan “Life Skills”*, Jurnal Psikologi NO. 2, 63 – 91, Universitas Gajah Mada, Yogyakarta, 2004.

⁶¹Rachmatullah Budi Bachtyar, *Pengaruh Active Learning Bermedia Gambar Terhadap Prestasi Belajar IPS Pada Kelas V Di SDLB-B Karya Mulia II Surabaya*”Jurnal Penelitian, Universitas Negeri Surabaya, 2014

Tabel 2.3

Perbandingan Penelitian Yang Relevan

No	Penelitian Terdahulu	Perbedaan Penelitian	Persamaan Penelitian	Hasil
1	Sely Pratiwi, 2016. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas PGRI Yogyakarta, Tesis. "Strategi Pembelajaran IPS di SD Negeri Gambiran, Umbulharjo, Yogyakarta Tahun Pelajaran 2015/2016"	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi penelitian 2. Tahun penelitian 3. Fokus Penelitian 4. Hasil penelitian 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan penelitian: Kualitatif 2. Jenis penelitian: <i>Field research</i> 3. Mata Pelajaran yang diteliti: IPS 4. Teknik pengumpulan data: Wawancara mendalam, observasi partisipan, dokumentasi 5. Keabsahan data: Triangulasi, Ketekunan penelitian 	<p>1) Strategi yang paling dominan diterapkan di kelas IV, V, VI adalah strategi pembelajaran <i>problem solving</i> yang disesuaikan dengan karakteristik materi yang yang dipelajari. Strategi ini dianggap sudah mencapai proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, yang dapat melatih dan membiasakan peserta didik untuk menghadapi masalah secara terampil, serta bisa mengembangkan kemampuan berfikir secara kreatif. 2) Pemilihan strategi pembelajaran <i>problem solving</i> di kelas IV, V, VI karena strategi pembelajaran <i>problem solving</i> bisa mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, selain itu strategi pembelajaran <i>problem solving</i> mampu meningkatkan kemampuan berfikir siswa, dan dengan strategi ini siswa bisa dilatih untuk memecahkan masalahnya</p>
2	Ratam, 2009. Surakarta : Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Sebelas Maret Surakarta. Tesis. "Pengaruh Pola Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi penelitian 2. Tahun penelitian 3. Hasil penelitian 4. Pendekatan Penelitian 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendekatan penelitian: Kualitatif 2. Jenis penelitian: <i>Field research</i> 3. Mata Pelajaran yang 	<p>1) Terdapat perbedaan pengaruh pola pembelajaran terhadap ketuntasan belajar IPS materi sejarah pola PAKEM lebih efektif digunakan dari pada pola konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pola</p>

	Aktif, Kreatif, dan Menyenangkan (PAKEM) dan Motivasi Belajar Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Sejarah Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Purbalingga”		diteliti: IPS 4. Teknik pengumpulan data: Wawancara mendalam, observasi partisipan, dokumentasi 5. Keabsahan data: Triangulasi, Ketekunan penelitian	PAKEM, siswa memperoleh rata rata ketuntasan belajar lebih baik (<i>mean</i> : 79,29) dibandingkan pencapaian ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan pola konvensional/ceramah (<i>mean</i> : 59,63). 2) Terdapat perbedaan pengaruh motivasi belajar terhadap ketuntasan belajar IPS materi sejarah. Pada siswa yang mempunyai motivasi belajar tinggi memperoleh rata rata ketuntasan belajar yang lebih baik (<i>mean</i> : 80,66) dibanding dengan ketuntasan belajar pada siswa yang mempunyai motivasi belajar rendah (mean: 58,26).3)Tidak terdapat pengaruh interaksi antara pola mengajar dan motivasi belajar terhadap ketuntasan belajar IPS materi sejarah
3	Toifan Lutfi, 2016, Program Pascasarjana IAIN Tulungagung. Tesis. “Pembelajaran dengan pendekatan <i>Active Learning</i> untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V (Studi Multi Situs Di MI Roudlotut Tholabah Mojo Kediri dan MI Inhadlut Tholibin Mojo Kediri)”	1.Lokasi penelitian 2. Tahun penelitian 3.Hasil penelitian	1. Pendekatan penelitian: Kualitatif 2. Jenis penelitian: <i>Field research</i> 3. Teknik pengumpulan data: Wawancara mendalam, observasi partisipan, dokumentasi 4. Keabsahan data: Triangulasi, Ketekunan penelitian	1) Karakteristik Pendekatan <i>Active Learning</i> . Dari segi peserta didik: Penerapan proses belajar dengan pendekatan <i>Active Learning</i> memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perubahan mental siswa, perubahan tersebut adalah siswa mempunyai keberanian untuk menyampaikan pendapat, ide gagasannya, siswa semakin belajar semakin meningkat serta siswa semakin antusias, merasa senang dan tertantang dalam belajar. Dari segi pengajar; dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan pendekatan <i>Active Learning</i> ini guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Guru bertindak sebagai fasilitator dan berkewajiban

				<p>memberikan kesempatan dan memberikan kebebasan kepada siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar tanpa mendominasi pembelajaran. dari segi situasi mengajar situasi pembelajaran sangat kondusif, hubungan emosional antara murid dan guru terjalin erat karena terjadi interaksi dan komunikasi intensif antara guru dan peserta didik. 2) Evaluasi pembelajaran dalam Pendekatan <i>Active Learning</i> memungkinkan dilakukan dengan tes lisan dan tes tertulis. 3) Hasil pembelajaran dengan pendekatan <i>Active Learning</i> dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V.</p>
4	<p>Amitya Kumara, 2013. Universitas Gajah Mada, Yogyakarta, Jurnal Nasional Psikologi NO. 2, 63 – 91. Model Pembelajaran “Active Learning” Mata Pelajaran Sains Tingkat SD Kota Yogyakarta Sebagai Upaya Peningkatan “Life Skills”</p>	<p>1. Lokasi penelitian 2. Tahun penelitian 3. Hasil penelitian 4. Tahun Penelitian 5. Analisis data: reduksi data, penyajian data, data verifikasi.</p>	<p>1. Pendekatan penelitian: Kualitatif 2. Teknik pengumpulan data: Wawancara mendalam, observasi partisipan, dokumentasi</p>	<p>1) Guru memahami adanya perbedaan antara kurikulum lama dan kurikulum KBK, baik dari segi materi pelajaran maupun metode pembelajarannya. Namun kenyataan masih ada beberapa kebingungan dalam pelaksanaannya. 2) Jenis pembelajaran kontekstual dan pembelajaran “<i>living skill</i>” menggunakan contoh daur hidup yang sempurna seperti ulat sebagai contoh metamorfosis sempurna, selanjutnya pelajaran “<i>living skill</i>” yang dilatihkan adalah kemampuan mengamati, mengorganisir data, mensistematisir, menganalisis serta melaporkannya dalam</p>

				bentuk bagan, tabel, disamping itu mengkaitkan dengan ajaran agama
5	Rachmatullah Budi Bachtyar, 2014. Jurnal Penelitian, Universitas Negeri Surabaya. "Pengaruh Active Learning Bermedia Gambar Terhadap Prestasi Belajar IPS Pada Kelas V Di SDLB-B Karya Mulia II Surabaya"	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi penelitian 2. Tahun penelitian 3. Hasil penelitian 4. Tahun Penelitian 5. Analisis data: reduksi data, penyajian data, data verifikasi. 	<ol style="list-style-type: none"> 6. Pendekatan penelitian: Kualitatif 7. Teknik pengumpulan data: Wawancara mendalam, observasi partisipan, dokumentasi 	Berdasarkan analisa data yang diperoleh dan dapat dibuktikan kebenarannya bahwa nilai Z_h lebih besar dari Z table yaitu $2,48 > 1,96$. Berarti dapat dinyatakan bahwa pengaruh <i>active learning</i> bermedia gambar terhadap prestasi belajar IPS pada kelas V di SDLB-B Karya Mulia II Surabaya sangat signifikan. Prestasi belajar IPS pada kelas V di SDLB-B Karya Mulia II Surabaya yang semula rendah mengalami peningkatan setelah mendapatkan perlakuan/treatment menggunakan <i>active learning</i> bermedia gambar

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan yang terdapat pada penelitian terdahulu sehingga nantinya hasil penelitian ini dapat mengisi area kekosongan sekaligus juga sebagai melaporkan teori yang baru dan wawasan kajian teoritis. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama meneliti tentang *Active Learning* pada mata pelajaran IPS yang dilakukan oleh guru. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu diantaranya adalah, faktor-faktor yang mempengaruhi *Active Learning*, faktor pendukung dan penghambat yang dapat mempengaruhi *Active Learning*. Sedangkan dalam penelitian ini membahas tentang jenis strategi, implementasi dan implikasi penerapan *Active Learning* pada mata pelajaran IPS terhadap peserta didik kelas V

C. PARADIGMA PENELITIAN

Paradigma Penelitian adalah pandangan atau model pola pikir yang menunjukkan permasalahan yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah (fokus dan pertanyaan penelitian) yang perlu dijawab melalui penelitian.⁴⁹

Berdasarkan konteks penelitian yang telah peneliti paparkan, mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang “Strategi Penerapan *Active Learning* Pada Mata Pelajaran IPS” (Studi Multi Situs Di MI Darussalam I Aryojeding Dan MI Al Huda Karang Sari Rejotangan)”

Bagan 2.1
Paradigma Penelitian

